



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)**

**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA)
DEL EXÁMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO (REDISEÑO)
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACIÓN INICIAL**

PROBLEMA:

**RINCONES LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACION INICIAL II**

AUTORA:

PEÑA FAJARDO DAMARIS LISSETH

TUTORA:

MSc. ANDALUZ ZÚÑIGA VICTORIA

BABAHOYO

2024

DEDICATORIA

Este Estudio de Caso se lo dedico a Dios y a mi Madre Jenny Fajardo en primer lugar por haberme dado la oportunidad de haber llegado hasta aquí, y haberme ayudado a cumplir esta meta más en mi vida, en segundo a mi padre Walter Peña, mis hermanas Doris, Dayana, Niurka Peña, a mis hermanos Diego y Eder Espinoza y a mi padrastro Eliecer Espinoza que también me ayudo y aconsejo en esta etapa Universitaria, todos ellos fueron pilares fundamentales para seguir luchando en este proceso educativo, en tercero y no menos importante a mi amiga Mayerly Espinoza quien siempre estuvo dispuesta a ayudarme en todo, a mi familia y a las personas que siempre se dieron un poquito de su tiempo en ayudarme siempre, porque gracias a cada uno de ellos hoy estoy terminando mi carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la sabiduría para sobrellevar ciertos tropiezos en esta etapa, agradezco a mi mamá Jenny Fajardo y papá Walter Peña, por haber estado puestos para mí siempre otorgándome su apoyo, amor y cariño incondicional, a mi padrastro Eliecer Espinoza, hermanas y hermanos Doris, Dayana, Niurka, Diego Y Eder por darme fuerzas para no rendirme, a mi amiga Mayerly por siempre estar cuando la necesitaba, a mi familia por ayudarme y siempre estar felices por cada logro, por cada meta cumplida, agradecida siempre con cada uno, por estar ahí para mí siempre, a mis maestros por otorgarme nuevos conocimientos y ser partícipes de que hoy esté culminando esta nueva etapa de mi vida.

Contenido

RESUMEN	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
PROBLEMA GENERAL	8
SUBPROBLEMAS	8
JUSTIFICACIÓN	9
OBJETIVOS	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	10
MARCO TEÓRICO	11
¿Qué son los Rincones lúdicos?	11
Beneficios de los rincones Lúdicos	11
Rincones de juego en el aula: ambientes que generan aprendizajes en la primera infancia .	12
Tipos de Rincones lúdicos	13
Las condiciones para la enseñanza de los niños y niñas.	14
¿Qué es la creatividad?	15
Método de simulación	16
El enfoque opuesto	17
Método de muestreo	18
METODOLOGÍA.....	19
Tipos de Investigación.....	19
Técnicas:.....	20
Instrumentos:.....	20
Población y Muestra.....	21
Población y muestra de la investigación	21
Población.....	21
RESULTADOS	22
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	30
CONCLUSIÓN	31
RECOMENDACIONSES	32
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	33
Bibliografía	33
ANEXO	34

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1

Ilustración 1.....	5
Ilustración 2 Rincones Lúdicos	22
Ilustración 3 Pregunta 2	23
Ilustración 4 Estrategias Didácticas.....	24
Ilustración 5 Desarrollo de la Creatividad	25
Ilustración 6Creatividad	26
Ilustración 7 Complicacion de actividades	27
Ilustración 8 Herramientas.....	28
Ilustración 9 Rendimiento académico.....	29
Ilustración 10 U.E Angélica Idrovo	34
Ilustración 11 Entrevista Doc estudiantes	34
Ilustración 12 Actividad con los estudiantes	34
Ilustración 13 Entrevista con docentes	35

INDICE DE TABLAS

Tabla 2 Población	21
Tabla 3 Muestra	21
Tabla 4 Pregunta 1	22
Tabla 5 Pregunta 2<X	23
Tabla 6 Pregunta 3	24
Tabla 7 Pregunta 4	25
Tabla 8 Pregunta 5.....	26
Tabla 9 Pregunta 6	27
Tabla 10 Pregunta 7	28
Tabla 11 Pregunta 8	29

RESUMEN

El propósito de este estudio fue determinar la importancia de los rincones lúdicos y cómo afectan en el desarrollo de la creatividad de los niños, analizar su contribución al proceso de aprendizaje, determinar sus beneficios y describir las estrategias que influyen en este proceso. El uso de estrategias de los rincones facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje y se convierte en la herramienta más importante para profesores y estudiantes. Su uso en el aula es fundamental para lograr un aprendizaje significativo que tenga como objetivo ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas. El uso de estas estrategias permite a los docentes brindar asistencia en el proceso de aprendizaje, al brindarles una serie de guías metodológicas para promover la implementación y utilización de las actividades de manera clara, para guiarlos en el proceso de aprendizaje.

Palabras claves. - Creatividad – Rincones Lúdicos – Aprendizaje

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the importance of play corners and how they affect the development of children's creativity, analyze their contribution to the learning process, determine their benefits and describe the strategies that influence this process. The use of corner strategies facilitates the teaching and learning process and becomes the most important tool for teachers and students. Its use in the classroom is essential to achieve meaningful learning that aims to help children develop their skills and abilities. The use of these strategies allows teachers to provide assistance in the learning process, by providing them with a series of methodological guides to promote the implementation and use of the activities in a clear way, to guide them in the learning process.

Keywords.- Creativity – Playful Corners – Learning

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se implementó la metodología para trabajar en rincones de aprendizaje, los cuales motivan el desarrollo de los niños, ya que independientemente de la raza, etnia, cultura, género o religión el país quiere desde los primeros años de vida darles una educación no tradicional, que guiarán a los docentes en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Es necesario manifestar que pese a la importancia que conlleva el rincón Lúdico, varias actividades se han desarrollado en las aulas más no en el mismo, es por ello que queremos dar un mejor manejo y uso de este ya que los niños intervienen con mucho entusiasmo, les gusta experimentar, manipular diferentes materiales, y recrear roles a través del juego. Es un espacio vivencial, así su aprendizaje es más participativo y los niños podrán desarrollar de mejor manera su creatividad.

La propuesta enfatiza la importancia de proyectos en el aula que estimulen y fortalezcan significativamente las habilidades creativas como una alternativa viable para superar las tradiciones mecánicas, instrumentales y directivas de la educación infantil. Gracias a esta propuesta se desarrolló un curso educativo que estuvo orientado al juego, el juego y la participación activa de los niños, lo que sin duda influyó en el gusto y diversión que sienten los niños al descubrir y demostrar su creatividad.

Problema general

¿Cuál es la importancia de los rincones lúdicos y su influencia en la creatividad en los niños de educación inicial II de la unidad educativa Angélica Idrovo?

Subproblemas

¿Cómo contribuyen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los niños?

¿Cuáles son los beneficios de los rincones lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes?

¿Cuáles son los tipos de rincones lúdicos que influyen en el aprendizaje y creatividad de los alumnos?

2. JUSTIFICACIÓN

El siguiente caso de estudio es importante porque se orienta a desarrollar ocupaciones didácticas basadas en la imaginación que utilicen los docentes con los alumnos en su avance del estudio, teniendo presente que es primordial hacer más simple a los estudiantes su entendimiento para que permitan desarrollar la creatividad y las capacidades importantes para su futuro.

Los beneficiarios son primeramente los niños de la unidad Educativa Angélica Idrovo complementariamente se benefician además los docentes, pero este beneficio no es para los padres de familia, sin embargo, si participan de la satisfacción de que los niños junto con sus maestras dispongan de una herramienta que ponga a su alcance la implementación y fortalecimiento de un espacio en donde puedan ejercitar sus habilidades y destrezas, mediante una guía didáctica.

Es factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución para implementar y fortalecer el rincón Lúdico, quienes han manifestado además su aporte al permitir que se destine un área de su infraestructura que vaya a ser destinada como un aula exclusiva para trabajar la creatividad. Su impacto será favorable tanto para docente como al estudiante porque al descubrir nuevas técnicas para el desarrollo de la creatividad el alumno tendrá mayor facilidad en el desarrollo de las actividades que el docente plantee en el salón de clases.

3. OBJETIVOS

3.1. **Objetivo General**

Determinar los Rincones Lúdicos y su Impacto en el Desarrollo de la Creatividad en niños de Educación Inicial II

3.2. **Objetivos Específicos**

- Identificar que utilidad tienen los rincones lúdicos en la creatividad e los niños de educación inicial
- Definir qué técnicas utilizan los docentes para el desarrollo de la creatividad de los niños.
- Sugerir al docente el uso de los rincones lúdicos para el desarrollo de la creatividad en los niños.

4. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La línea de investigación es "**Motivación autorregulación en contexto Educativo**", siendo esencial para comprender y abordar la problemática planteada en el estudio de caso sobre el Impacto de los rincones lúdicos en el desarrollo de la creatividad y creatividad de los alumnos de Educación inicial II. Esta Línea de Investigación se enmarca en verificar la influencia que tiene este espacio de entretenimiento que puede tener en los estudiantes y busca analizar las practicas, procesos y desafíos relaciones con el aprendizaje. La sublínea es "**El juego como constructo y la psicomotricidad**", **especialmente** relevante para el estudio de caso dado que se centra en la actualización de estrategias, procesos didácticos en la educacion. La relación entre la sublínea y el modelo educativo

5. MARCO TEÓRICO

El rincón de aprendizaje es una técnica y estrategia de aprendizaje que se utiliza para crear un entorno colaborativo e interactivo donde los niños en edad preescolar construyen sus conocimientos y aprenden habilidades, destrezas y talentos a través del juego y desarrollan su creatividad (Canales, 2023)

¿Qué son los Rincones lúdicos?

María Montessori creía que el rincón de aprendizaje debe ser un espacio de juego especialmente creado para que los niños desarrollen sus habilidades, por eso es importante contar con este espacio en el aula. “La esquina es un lugar determinado en el aula. Los niños trabajan con diversas actividades de aprendizaje al mismo tiempo, individualmente o en pequeños grupos. El trabajo de esquina permite comprender las diferencias, intereses y velocidad de aprendizaje de cada niño o niña. Los rincones dan cierta flexibilidad para trabajar, abren oportunidades para la creatividad y la imaginación y, lo que es más importante, dejan espacio y tiempo para la reflexión y la reflexión. Estos rincones permiten que los niños se desarrollen dentro de su función cognitiva y emprendan aprendizajes importantes (Herrero, 2023).

Beneficios de los rincones Lúdicos

Con este tipo de rincón de aprendizaje se anima a los estudiantes a compartir conocimientos con sus compañeros, fortalecer su sentido de responsabilidad y aumentar su necesidad y deseo de aprender. También se promueve la autoestima y la confianza, se estimula el razonamiento lógico y la deducción experimental. Además de disfrutar de un aprendizaje divertido y significativo, los estudiantes desarrollan habilidades de observación, manipulación e investigación. Trabajar desde la experiencia te ayuda a medir el progreso y aceptar los errores y finalmente utilizar el lenguaje conversacional

como medio de comunicación (Torrecilla, 2019).

La importancia de los rincones lúdicos

Es una forma de organización que permite a los estudiantes formar hábitos básicos, seguir reglas y, lo más importante, desarrollar su autonomía. Durante este período, la relación entre la familia del niño y la maestra de jardín de infantes es crucial. Durante este período, la relación entre la familia del niño y la maestra de jardín de infantes es crucial. Por lo tanto, la legislación es importante para planificar y dar forma a estas relaciones. Desde la perspectiva de los métodos de enseñanza, se recomienda que los profesores y las familias de los estudiantes utilicen el método conjunto o de enseñanza en este nivel educativo. (Manzanares, 2018).

Rincones de juego en el aula: ambientes que generan aprendizajes en la primera infancia

Actualmente, la primera infancia se desarrolla según diferentes contextos y realidades que inciden en el aprendizaje y desarrollo social de los niños; su calidad de vida y bienestar están significativamente influenciados por factores económicos y sociales, así como por las condiciones ambientales familiares. La tarea del docente en la enseñanza es ofrecer un entorno de aprendizaje adaptado a estas condiciones, en el que se identifiquen los antecedentes y las necesidades del niño y del que resulte un aprendizaje significativo (Triana, 2020).

En este sentido, la estrategia educativa “Rincón de juego” permite organizar y crear espacios que influyan en el comportamiento, el movimiento y el aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta las necesidades socioemocionales, conductuales y académicas; En el juego, los niños realizan diversas actividades, la atención se centra en la participación activa, la manipulación de diversos materiales y la interacción con sus

compañeros con fines educativos específicos, desarrollando habilidades de atención y concentración, construyendo relaciones cofinanciadas entre el niño y el maestro y promoviendo el aprendizaje. Experiencia conectando sentimientos, gustos y habilidades, fortaleciendo la expresión verbal y escuchando activamente a los demás según normas claras definidas como reglas del juego.

Tipos de Rincones lúdicos

El rincón del arte. - es un espacio diseñado para desarrollar la imaginación y la libre expresión de los niños. Por ello, lo mejor es colocar este rincón cerca de una fuente de agua para que los materiales utilizados se puedan limpiar fácilmente.

Materiales: Tempera, pintura, lápices de colores, estenciles, pinceles gruesos y finos, pinturas, marcadores, crayones, revistas, periódicos, cartulinas, láminas, delantales para niños y niñas.

Rincones del juego. - En este rincón de aprendizaje, niños y niñas podrán jugar al razonamiento, la investigación, la observación, la agrupación y la resolución de conflictos.

Materiales: Series lógicas clasificadas según determinadas propiedades de los objetos como color, forma, tamaño, contar, enhebrar, encordar, hilar, dominó, lotería, anidar, juegos de memoria, etc.

Rincón de la música. - En el rincón de música los niños podrán ampliar, entrenar y estimular la sensibilidad, la memoria, los intereses, la dedicación, la expresión física y la motricidad básica. También puede promover la paz y la relajación a partir de la música.

Materiales: Sonajeros, palos de madera, tambores, xilófonos, maracas, cajas chinas, flautas, triángulos, platillos, CD, grabadoras y otros elementos melódicos.

Rincón literario. - El rincón de la literatura es un espacio donde los niños pueden expresar los sentimientos y emociones comunes de sus vidas. Sin embargo, la inmersión en estas historias implica una gama de emociones más allá de la tristeza o la alegría, animando a los niños a identificar sus propias emociones.

Materiales: almohadas, cuentos, ritmos, fábulas, trabalenguas, poemas, adivinanzas, canciones, CD, grabadoras, disfraces, máscaras, instrumentos musicales, revistas, cuerdas, canciones, etc. esquina de construcción

El Rincón de la Arquitectura. - Es un lugar donde niños y niñas pueden practicar la inteligencia espacial, el razonamiento matemático, el habla y la imaginación. Es decir, desarrollan la motricidad básica, la capacidad de observación y análisis, descubriendo la forma, el tamaño y las características de los objetos durante la construcción.

Materiales: bloques de construcción, madera, plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de cerillas, bloques esmerilados, bloques pintados de diferentes colores y formas, tapas, tapices, rollos de papel higiénico, carretes de hilo, recipientes de plástico vacíos.

Las condiciones para la enseñanza de los niños y niñas.

La dinámica familiar y social no sólo son aspectos importantes que influyen en el proceso de aprendizaje de los niños, sino también la edad, las dificultades de aprendizaje, las necesidades emocionales, los comportamientos y actitudes inadecuadas, las dificultades para interactuar con los demás, etc. Refleja el período de demanda. Fortalece la interacción de los niños con sus compañeros y en el entorno cotidiano, la mecánica del cuerpo humano, los procesos de lectura y escritura y la lógica matemática, las habilidades de pensamiento científico, técnico y social.

En base a esto, como docente creo que se deben adoptar estrategias para mejorar la dinámica social de los niños de acuerdo a sus necesidades reales, utilizando rincones de juego para mejorar aspectos frontales y fortalecer la atención y la motricidad. En este sentido, las interacciones de los docentes con los niños que utilizan esta estrategia contribuyen a su mayor involucramiento en las actividades realizadas. Recordamos a los padres que todo el aprendizaje de los niños se basa en los ejercicios y actividades mencionados en los cuadernos de trabajo, pero también puede incluir otros métodos de aprendizaje. (Triana, 2020).

¿Qué es la creatividad?

La creatividad es la capacidad de crear soluciones nuevas y originales. Esta habilidad se basa en hacer nuevas conexiones entre las ideas que creamos y los conceptos que aprendemos de otras ciencias. La creatividad es conectar con lo que ya sabemos y lo que hay en nuestro cerebro. Por tanto, la creatividad es un proceso que se desarrolla en nuestro cerebro y surge de la imaginación humana. Si la imaginación es la raíz de la conexión, entonces podemos decir que la creatividad es el resultado final. Es una habilidad humana innata que se desarrolla en el cerebro. Por tanto, podemos estar seguros de que no hay nadie sin creatividad, y como cualquier otra habilidad, la creatividad debe practicarse desde una edad temprana. (Allende, 2021).

En base a esto, como docente creo que se deben adoptar estrategias para mejorar la dinámica social de los niños de acuerdo a sus necesidades reales, utilizando rincones de juego para mejorar aspectos frontales y fortalecer la atención y la motricidad. En este sentido, las interacciones de los docentes con los niños que utilizan esta estrategia contribuyen a su mayor involucramiento en las actividades realizadas. Se recuerda a los padres que todo el aprendizaje de los niños se basa en los ejercicios y actividades del

cuaderno de ejercicios, pero se pueden combinar con otros métodos de enseñanza. Es a partir de esa época que se construye el juego como una estrategia de aprendizaje que permite generar conocimiento de forma divertida y libre, apta para cualquier materia, ya que se crea a partir de la imaginación y creatividad del docente. (Allende, 2021).

¿Cuáles son las técnicas utilizan el docente?

La creatividad es algo con lo que el ser humano nace y todos la utilizamos de una forma u otra en diferentes situaciones de la vida. También aprendes a ser creativo, utilizando diferentes herramientas y técnicas de creatividad para mejorar nuestra capacidad de generar nuevas ideas y proyectos. En este artículo, veremos algunas técnicas que pueden ayudar a moldear y formar el pensamiento creativo. Habilidades de creatividad: formas en que los estudiantes pueden desarrollarse

Método de simulación

El método de la analogía utiliza el razonamiento analógico, que consiste en establecer una relación paralela entre dos o más elementos dispares basándose en las similitudes o semejanzas que se dan entre ellos. El razonamiento analógico es innato en el ser humano y lo utilizamos constantemente en nuestra vida diaria desde la infancia. Hay muchos tipos de analogías, todas las cuales utilizan significado metafórico, significado simbólico, asociación de pensamiento y el desarrollo del significado a través de alusiones abstractas.

Se trata de analogías con parábolas, metáforas, cuentos y alegorías.

- **Similitud:** existen similitudes entre diferentes elementos donde se pueden encontrar puntos en común.

- **Metáfora:** El uso de una palabra u otra expresión para diferentes palabras u otras expresiones, creando una similitud entre ellas.
- **Alegoría:** lograr un significado moral a través de la narrativa.
- **Alegoría:** Representación simbólica o conjunto de metáforas utilizadas para expresar diferentes ideas o conceptos.

El enfoque opuesto

Para comprender plenamente lo que implica este enfoque, primero debemos entender qué significa la palabra "oposición". La RAE lo define como: Expresa o implica oposición. Es decir, se opone a opuestos u opuestos. Al aplicar la creatividad, el enfoque opositor busca liberar la mente y llevarla a otra dimensión, lejos de nuestras rutinas y reglas sociales arraigadas. Nos permiten deshacernos de los prejuicios propios y ajenos y aceptar nuevas perspectivas e ideas diferentes. Se trata de oposición, deconstrucción, observar desde diferentes ángulos, cuestionar y repensar nuevos problemas para reconstruir y encontrar nuevas soluciones.

El enfoque opositor implementa una actitud crítica y reflexiva para realizar nuevas ideas y conceptos. No se trata necesariamente de lo que se ha hecho antes, sino de ofrecer otras soluciones, de reinventar la rueda. Comenzamos con lo conocido, cuestionamos su significado y aplicabilidad y exploramos nuevas alternativas.

El resultado final puede no tener nada que ver con su origen o punto de partida. En la categoría de métodos de oposición encontramos varios tipos como la lluvia de ideas y la ingeniería inversa. Se trata de dejar volar la imaginación y realizar una lluvia de ideas de la forma más espontánea y creativa. Es una de las técnicas creativas más utilizadas en guiones y anuncios publicitarios.

- **Inversión:** implica cambiar la funcionalidad de un objeto para buscarle usos diferentes al objeto existente. Por ejemplo, cuando se le da la vuelta al cubo, pierde su función original, pero puede usarse como taburete o para apoyar otros objetos.

Método de muestreo

Este tipo de técnicas se utilizan para crear nuevos objetos combinando ideas y conceptos de forma aleatoria (es decir, aleatoriamente). Existen muchas técnicas aleatorias, algunas de las cuales los dadaístas y surrealistas utilizaron en pinturas o fotomontajes.

- **Cepillado:** técnica de frotar hojas con un lápiz colocado sobre objetos específicos para producir formas y texturas específicas.

Después del primer paso, el gráfico resultante le sugerirá cómo continuar dibujando.

Modo de uso: Presiona sobre el soporte de la mancha de tinta para crear una forma abstracta que, al igual que la técnica anterior, muestra cómo seguir pintando.

Técnica de Mason: Técnica en la que se extiende arena sobre una superficie con pegamento y luego se trabaja la forma resultante con un pincel hasta determinar el resultado final.

Ideografía: Estimula la creatividad al intentar representar gráficamente ideas o conceptos abstractos.

Superposición: encontrar conexiones mentales entre objetos originalmente no relacionados que comparten características comunes.

6. METODOLOGÍA

La siguiente investigación se trata sobre el rincón Lúdico y el desarrollo de aprendizaje y creatividad en los niños de educación inicial del Centro de Educación Inicial María Angélica Idrovo, que está centrada en un paradigma crítico-propositivo, que tiene como objetivo la comprensión e identificación de resultados, ésta es de forma aplicada y está en constante cambio y mejora.

Tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo por el hecho de que se fundamentó en bases científicas que permitirá obtener de datos matemáticos y estadísticos que fueron utilizados con docentes y niños. Se analizó “El rincón Lúdico y el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial II”.

Este enfoque está envuelto por lo cualitativo, ya que está basada en conocimientos científicos en busca de causas y efectos para dar posibles soluciones al problema, dando énfasis en el proceso que se llevó a cabo para desarrollar ambas variables, la misma que usará ideas tradicionales contra ideas actuales y de nuevos resultados, que serán una guía a seguir para concretar con una propuesta acorde al análisis realizado.

Tipos de Investigación

Investigación de Campo. -

Los datos que se obtuvieron para este proyecto de investigación fueron directamente del lugar de los hechos, es decir, Centro de Educación Inicial María Angélica Idrovo, por medio de los docentes y autoridades que demostraron los resultados encontrados en el objeto de estudio y ayuden a despejar dudas o incógnitas con respecto al problema.

Investigación Bibliográfica

Se buscó apoyo y recursos bibliográficos en internet, libros, revistas, tesis de grado, informes técnicos y enciclopedias, para poder realizar esta investigación permitió obtener datos claros y concisos acerca del objeto de estudio, de esta manera se pudo obtener mayor información para la solución del problema.

Investigación Explicativa. -

Se indagaron las características del problema investigado para poder contextualizarlo adecuadamente. Se utilizó este nivel de investigación debido a que el investigador debió estar en contacto y familiarizarse con la realidad en estudio para presenciar y observar los hechos existentes dentro de la institución.

Investigación Descriptiva. -

La investigación detalló el problema en sus causas y consecuencias. Fue de suma importancia detallar cuidadosamente el problema, es decir se tomó en cuenta todas las características del rincón Lúdico y el desarrollo de la creatividad que sirvieron de gran aporte para el desarrollo de la investigación. Cabe recalcar la relación que existió entre las variables de estudio para verificar que en realidad se puede mejorar el desarrollo de la creatividad por medio de la utilización adecuada del rincón Lúdico.

Técnicas:

- **Entrevista.** - Se recopila información acerca de las variables del tema en cuestión, a los docentes de la institución mediante el cuestionario de 8 preguntas previamente diseñadas.
- **Observación.** Es un procedimiento mediante el cual el investigador logra analizar comportamientos; implica la atención sistemática y detallada a eventos, comportamientos, situaciones o fenómenos en un entorno específico.

Instrumentos:

- **Cuestionarios:** Realizar cuestionarios a docentes para obtener información sobre Los rincones lúdicos y su impacto en la creatividad de los estudiantes de la Centro de Educación Inicial María Angélica Idrovo.
- **Ficha de observación:** utilizar esta técnica permite analizar el comportamiento de los niños sin inferir en el mismo.

Población y Muestra

Población y muestra de la investigación

Población

La población en este estudio de caso está comprendida por los estudiantes del Centro de Educación Inicial María Angélica Idrovo del Cantón de Vinces. Mientras que la muestra que se determinó por medio de un muestreo no probabilístico, a conveniencia del investigador, donde las unidades de observación son estudiantes los cuales se detallan a continuación:

Población	Cantidad
Docentes	5
Niños	150
Total	5

Tabla 1 Población

Muestra

Población	Cantidad
Docentes	5
Niños	40
Total	5

Tabla 2 Muestra

7. RESULTADOS

Para la realización de recolección de información se utilizó una encuesta, mediante un cuestionario, el mismo que fue ejecutado dentro de la institución educativa las mismas que nos permiten mostrar los siguientes resultados.

Resultados de la encuesta

Pregunta #1

¿Conoce el uso de los rincones lúdicos en el proceso de la creatividad?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6%
RARAMENTE	1	17%
NUNCA	3	78%
TOTAL	5	100%

Tabla 3 Pregunta 1

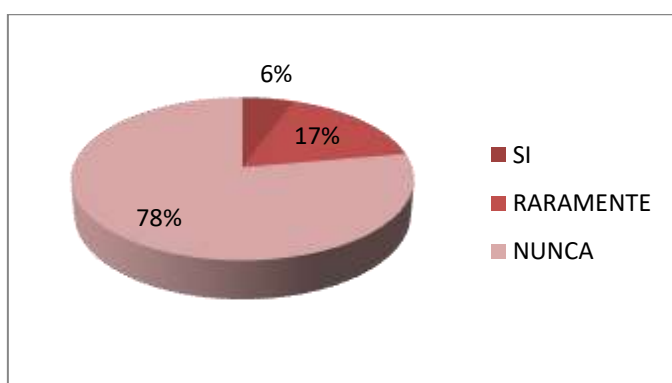


Ilustración 2 Rincones Lúdicos

Interpretación:

La pregunta #1 está relacionada a Los rincones lúdicos dando como resultado de 5 personas encuestadas el 78% no conoce el uso de estos rincones en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 17% opinaron que raramente y el 5% que si

Pregunta #2

¿Considera importante el uso de los rincones lúdicos en la enseñanza de los niños?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	72%
RARAMENTE	2	22%
NUNCA	1	6%
TOTAL	5	100%

Tabla 4 Pregunta 2

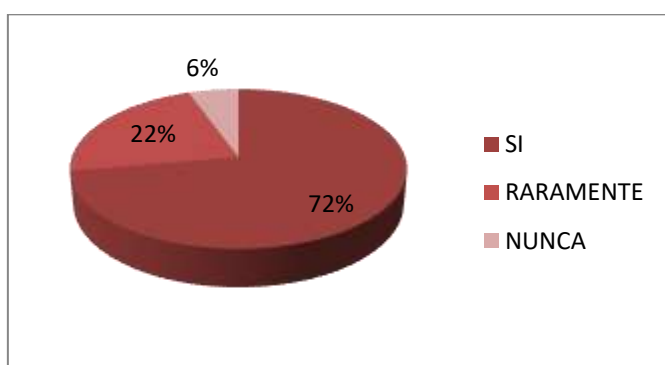


Ilustración 3 Pregunta 2

Interpretación:

En la pregunta #2 el 72% de las personas encuestadas respondieron que, si consideran importante el uso de los rincones lúdicos en la enseñanza de los niños, mientras que el 22% consideran que raramente y el 6% que nunca.

Pregunta #3

¿Cree que el aprendizaje de los niños está basado en la aplicación de estrategias didácticas?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	4%
RARAMENTE	2	22%
NUNCA	2	73%
TOTAL	5	100%

Tabla 5 Pregunta 3

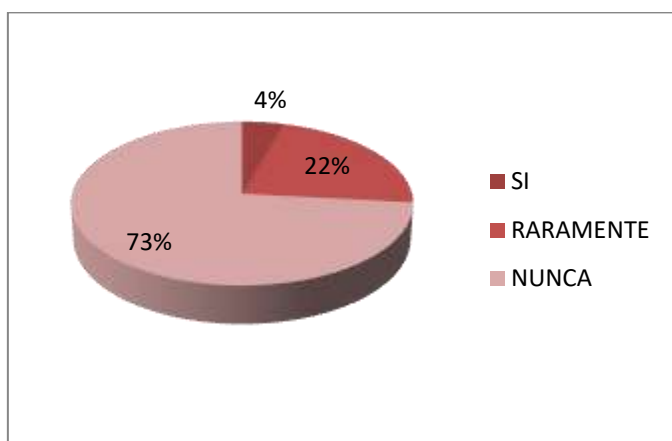


Ilustración 4 Estrategias Didácticas

Interpretación:

En la pregunta #3 las personas encuestadas opinan que el aprendizaje de los niños no está siendo basado en la aplicación de estrategias didácticas con un 73%, mientras que un 22% piensan que raramente y un 5% opinan que sí.

Pregunta #4

¿Considera que el uso adecuado de los rincones lúdicos ayuda a desarrollo de la creatividad de los niños?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	72%
RARAMENTE	2	22%
NUNCA	1	6%
TOTAL	5	100%

Tabla 6 Pregunta 4

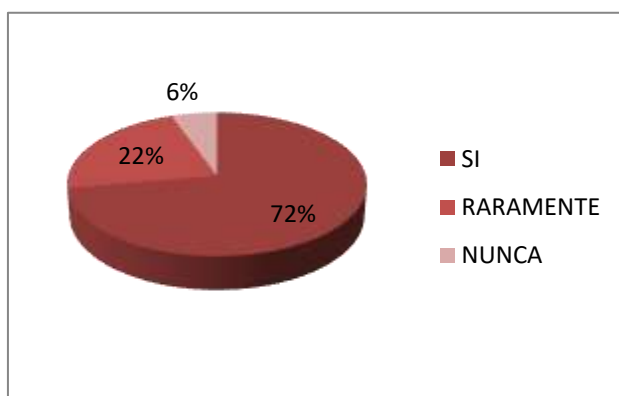


Ilustración 5 Desarrollo de la Creatividad

Interpretación:

En la pregunta #4 el 72% de las personas encuestadas considera que el uso adecuado de los rincones lúdicos ayuda a desarrollar la creatividad en los niños, mientras que el 22% opinan que raramente y el 6% que nunca.

Pregunta #5

¿Cree usted que los niños poseen un desarrollo de la creatividad?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	11%
RARAMENTE	2	33%
NUNCA	2	56%
TOTAL	5	100%

Tabla 7 Pregunta 5

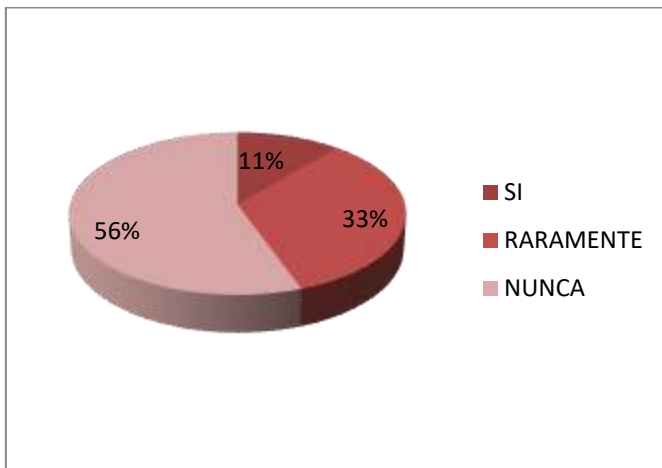


Ilustración 6 Creatividad

Interpretación:

La pregunta #5 fue respondida con un 56% que opinan que los niños no poseen un desarrollo de la creatividad, mientras que 33% piensan que raramente y el 11% que sí.

Pregunta #6

¿Cuándo los niños tienen que realizar actividades muestra complicación en la ejecución de las mismas?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	72%
RARAMENTE	1	6%
NUNCA	2	22%
TOTAL	5	100%

Tabla 8 Pregunta 6

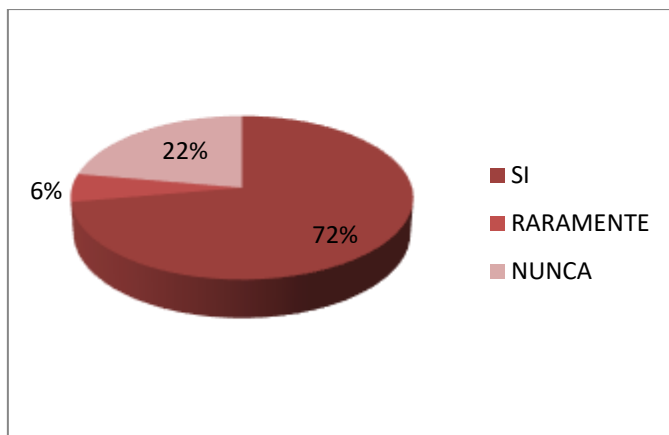


Ilustración 7 Complicación de actividades

Interpretación:

En la pregunta #6 el 72% de las personas encuestada opinan que los niños si presentan complicaciones al momento de realizar las actividades, mientras que 6% opinan que raramente y el 22% opinan que nunca.

Pregunta #7

¿Brinda a los niños herramientas que faciliten y motiven la creatividad?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	6%
RARAMENTE	2	11%
NUNCA	2	83%
TOTAL	5	100%

Tabla 9 Pregunta 7

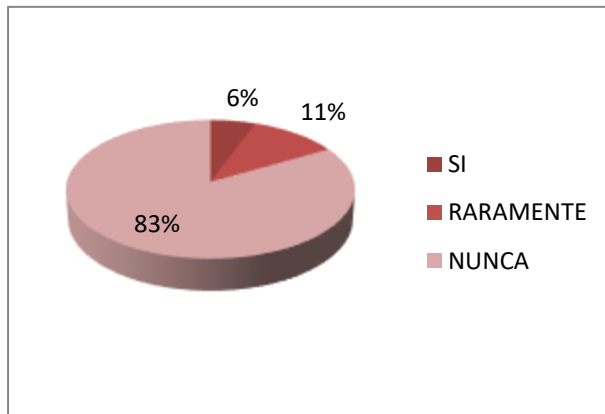


Ilustración 8 Herramientas

Interpretación:

En la pregunta #7 se dio como resultado que el 83% de los encuestados respondieron que no brindan las herramientas que faciliten el aprendizaje autónomo, mientras que el 11% opinan que raramente y el 6% que sí.

Pregunta #8

¿Considera que al desarrollar la creatividad en los niños obtendrán un buen rendimiento académico y personal?

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	89%
RARAMENTE	1	11%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Tabla 10 Pregunta 8

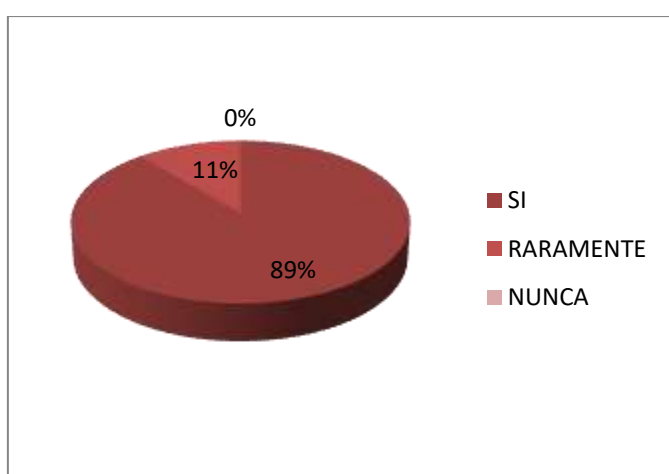


Ilustración 9 Rendimiento académico

Interpretación:

En la pregunta #8 el 89% de las personas que fueron encuestadas consideran que al desarrollar la autonomía en los niños obtendrán un buen rendimiento académico y personal, mientras que el 11% opinan que raramente y el 0% que nunca.

8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Esta investigación se realizó mediante el uso de las técnicas como la observación y la encuesta y de instrumentos como el cuestionario la misma que fue aplicada a una muestra de 5 docentes, pertenecientes a los 5 subniveles de educación inicial del Centro de educación inicial Angélica Idrovo que está dividido en dos jornadas matutina y vespertina, donde se puede evidenciar en la pregunta #5, que el 156% de los encuestados consideran que los niños no poseen el desarrollo de la creatividad, entendiéndose a los rincones lúdicos como una necesidad para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades desenvolviéndose activamente en todos los ámbitos de su vida, de acuerdo a la pregunta #1 el 78% de las personas encuestadas desconocen el uso de los rincones lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje y el 5% contestaron que sí, lo que evidencia que se requiere dar a conocer y aplicar de estrategias didácticas en la enseñanza que se imparte a los estudiantes El principal objetivo del Rincón de Aprendizaje es conseguir que niños y niñas vivan experiencias de aprendizaje que estimulen el desarrollo en diferentes áreas: comunicación y lenguaje, habilidades de estudio, deporte, expresión artística y entorno social y natural (ASX, 2023). Por ello es necesario implementar los rincones lúdicos que influyan en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad, por este motivo en la pregunta #8 el 89% de los encuestados consideran que al desarrollar la creatividad en los niños obtendrán un buen rendimiento académico y personal.

9. CONCLUSIÓN

- Al dar a conocer cuál es la utilidad que tienen los rincones lúdicos y de qué manera influye en la creatividad de los niños, siendo esta estrategia una de las más conocida en el aprendizaje de los estudiantes, los docentes y padres de familia ayudaran a facilitar el desarrollo de la creatividad.
- El docente al conocer las técnicas de aprendizaje, entendieron que el rincón lúdico en las diversas áreas o asignaturas ayudan al que el niño tenga un mayor rendimiento en el aula de clase ya que se está explorando y desarrollando la creatividad
- Cave recalcar que se indicó a los docentes sobre los tipos de rincones lúdicos que ellos podrían utilizar para que los niños tengan un mayor desenvolvimiento.

10. RECOMENDACIONES

- Es recomendable utilizar los rincones lúdicos en la educación porque brindan un conjunto de actividades, herramientas que le ayudan a los docentes y a los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- En la etapa inicial es aún complejo que los niños puedan tener conciencia sobre la creatividad, es por ello, que se deben incrementar rutinas de acuerdo a su edad, que les parezca sencilla y a su vez divertida las mismas que le motiven a realizar las actividades asignadas de esta forma su creatividad se irá desarrollando, por ejemplo, realizar un collage.
- Se determinó que dentro de las técnicas del desarrollo de la creatividad de los niños en la práctica docentes y alumnos crean rutinas sencillas y fáciles de seguir, ya que fomentar el pensamiento creativo no resulta sencillo, porque no se busca la manera correcta puede resultar frustrante para los niños.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bibliografía

- Allende. (19 de Julio de 2021). *Creatividad* . Obtenido de <https://www.creatividad.cloud/definiciones-de-creatividad-y-algunos-secretos-para-empezar-a-desarrollarla/>
- ASX, C. (30 de Julio de 2023).
- BECHALLENGE. (05 de Marzo de 2022). *BECHALLENGE*. Obtenido de <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- CABRERA, R. (23 de Agosto de 2023). *red.educa.net*. Obtenido de <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/aprendizaje-asociativo>
- Canales, A. (30 de Julio de 2023). *Club Mitsubishi ASX*. Obtenido de <https://www.clubmitsubishiasx.com/faq/que-son-los-rincones-ludicos>
- Gomez, L. (Junio de 2022). *Definicion ABC*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2023, de <https://www.definicionabc.com/general/aprendizaje.php>
- Herrero, B. (08 de Mayo de 2023). *Club Mitsubishi ASX*. Obtenido de <https://www.clubmitsubishiasx.com/faq/que-son-los-rincones-de-montessori>
- Litvin, R. (23 de Mayo de 2022). *Observatory*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/educacion-blog/de-regreso-al-aprendizaje-memoristico/>
- Manzanares, L. F. (03 de Julio de 2018). Obtenido de <https://orozco-aprendizaje-significativo.blogspot.com/2018/07/la-importancia-de-los-rincones-de.html>
- Roberto. (11 de Junio de 2019). *Paueducation.com*. Obtenido de <http://www.paueducation.com/la-importancia-del-aprendizaje-a-lo-largo-de-la-vida/>
- Sanjuan, L. M. (30 de Septiembre de 2019). *Deporte y Vida*. Obtenido de https://as.com/deporteyvida/2019/09/30/portada/1569831506_356557.html
- Torrecilla, M. (25 de Noviembre de 2019). *El Valle* . Obtenido de <https://escuelainfantilelvallealicante.com/la-importancia-del-aprendizaje-por-rincones-en-educacion-infantil/>
- Triana, L. C. (4 de Septiembre de 2020). *School Rubric* . Obtenido de <https://schoolrubric.es/rincones-de-juego-en-el-aula-ambientes-que-generan-aprendizajes-en-la-primera-infancia/>

12. ANEXO



Ilustración 10 U.E Angélica Idrovo



Ilustración 11 Entrevista Doc



Ilustración 12 Actividad con los estudiantes



Ilustración 13 Entrevista con docentes

Encuesta

¿Conoce el uso de los rincones lúdicos en el proceso de la creatividad?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Considera importante el uso de los rincones lúdicos en la enseñanza de los niños?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Cree que el aprendizaje de los niños está basado en la aplicación de estrategias didácticas?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Considera que el uso adecuado de los rincones lúdicos ayuda a desarrollo de la creatividad de los niños?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Cree usted que los niños poseen un desarrollo de la creatividad?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Cuándo los niños tienen que realizar actividades muestra complicación en la ejecución de las mismas?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Brinda a los niños herramientas que faciliten y motiven la creatividad?

SI
RARAMENTE
NUNCA

¿Considera que al desarrollar la creatividad en los niños obtendrán un buen rendimiento académico y personal?

SI
RARAMENTE
NUNCA