



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y
SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA
SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE
ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”.**
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis previa a la obtención del grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación,
mención Psicología Infantil y Educación
Parvularia.

AUTORA

MARY ERLINDA CUENCA VÉLEZ

DIRECTORA

DRA. MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

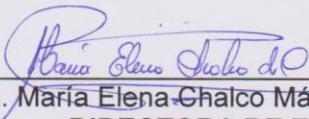
Doctora
María Elena Chalco Márquez Sc. Mg.
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA.**

CERTIFICO:

Que el presente trabajo investigativo titulado: “**LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”** LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS, realizado por la postulante Mary Erlinda Cuenca Vélez, ha sido dirigido, orientado y revisado en todas sus partes, durante el proceso de investigación.

Cumple con los requisitos exigidos por las normas generales para la graduación, en virtud autorizo la presentación del mismo, para la calificación, sustentación y defensa correspondiente.

Loja, febrero del 2014

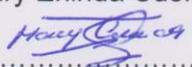

Dra. ~~María Elena Chalco Márquez~~ Sc. Mg.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo Mary Erlinda Cuenca Vélez declaro ser autora del presente trabajo tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Mary Erlinda Cuenca Vélez

Firma:.....

Cédula: 1103367189

Fecha: Loja, abril del 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Mary Erlinda Cuenca Vélez**, declaro ser autor (a) de la Tesis Titulada: **“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”**. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS, como requisito para optar al Grado de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con los cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 03 días del mes de abril del dos mil catorce. Firmo la autorización.

FIRMA:

AUTORA: Mary Erlinda Cuenca Vélez

CÉDULA: 1103367189

DIRECCIÓN: Yantzaza, Av. Iván Riófrío y 10 de Noviembre

CORREO ELECTRÓNICO: marylincv@yahoo.es

TELÉFONO: 2301291- 2301460 **CELULAR:** 0968793253

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTORA DE TESIS: Dra. María Elena Chalco Márquez Sc. Mg.

TRIBUNAL DE GRADO:

Dr., Mg. Sc. Ángel B. Cabrera Achupallas. **(Presidente)**

Dra. Mg. Sc. Carmen Alicia Aguirre Villacís. **(Vocal)**

Lcdo. Mg. Sc. Luis Rafael Valverde Jumbo. **(Vocal)**

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, de manera especial al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes con dedicación y esmero, me supieron brindar valiosas enseñanzas, las cuales contribuyeron a mi formación profesional.

A la Dra. María Elena Chalco Márquez Sc. Mg., Directora de Tesis; quien supo orientarme correctamente para llegar a culminar con la presente investigación.

A la Directora, Personal Docente y Administrativo, Padres de Familia, niños y niñas de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís”; quienes me facilitaron toda la información necesaria para el desarrollo de la presente Tesis.

La Autora

DEDICATORIA

Dedicada a Dios por mostrarnos día a día que con humildad, paciencia y sabiduría todo es posible.

A mis hijos Bryan, Marco Elián y Matteuw,

A mi esposo Marco Vinicio Chuquimarca quienes con su amor, apoyo y comprensión incondicional estuvieron siempre a lo largo de mi carrera; a ellos que siempre tuvieron una palabra de aliento en los momentos difíciles y que han sido incentivos de mi día a día.

Mary Erlinda

ESQUEMA DE TESIS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE TESIS
 - a) Título
 - b) Resumen (Summary)
 - c) Introducción
 - d) Revisión de literatura
 - e) Materiales y métodos
 - f) Resultados
 - g) Discusión
 - h) Conclusiones
 - i) Recomendaciones
 - j) Propuesta
 - k) Bibliografía
 - l) Anexos:
 - Proyecto de Tesis
 - Índice

a. TÍTULO

“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. RESUMEN

El presente trabajo investigativo, denominado: **“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”**. **LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**. Se ha estructurado y desarrollado de conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Se formuló el objetivo general, Verificar si la utilización de los rincones de Juego Trabajo tiene relación con el desarrollo Cognitivo en los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica.

Los métodos utilizados fueron el método Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico, las técnicas que se aplicaron son la encuesta y la Prueba de Funciones Básica de Roldan para la recolección de la información y elaboración del marco teórico.

La encuesta aplicada a las Maestras Parvularias, para establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo, y una Prueba de Funciones Básica de Roldan a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela María Paulina Solís para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

El 100% de las Maestras Parvularias del Primer Grado utilizan los Rincones de Juego Trabajo en el aula dos veces por semana. La utilización que realizan las maestras es muy corta, ellas deben hacer una sesión diaria de una hora con la finalidad de aprovechar esta alternativa metodológica que hace posible la participación activa de los niños y niñas en la construcción de sus conocimientos. En los rincones se planifica un contenido, un tiempo, un espacio y unos recursos que le confieren una categoría tan primordial como la de cualquier otra actividad que se realice a lo largo de la jornada escolar.

El 90% de los niños y niñas del Primer Grado presenta la variable sí con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio y el 10% presenta la variable sí entre 0 y 25%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. EL 80% presenta la variable no con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo no Satisfactorio; el 10% presenta la

variable no entre 25 y 50% equivalente a un Desarrollo Cognitivo Poco Satisfactorio; y, el 10% presenta la variable no con más de 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. Lo que se evidencia que en la función de Atención y fatiga solamente una niña logro cumplir el parámetro evaluado, por tal razón se debe destinar Rincones de Juego Trabajo con actividades para que el niño y niña tenga habilidad y destreza referente a la atención, actividades participativas que estimulen la concentración, que sean enriquecedoras, activas para evitar la fatiga en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

SUMMARY

This research work, entitled: "USING THE CORNERS OF GAME WORK AND ITS RELATIONSHIP WITH COGNITIVE DEVELOPMENT IN FIRST YEAR CHILDREN OF GENERAL BASIC EDUCATION FISCAL SCHOOL "PAULINE MARY SOLIS" OF Yantzaza CITY, ZAMORA CHINCHIPE province. SCHOOL YEAR 2013-2014 ". ALTERNATIVE GUIDELINES. It has been structured and developed in accordance with the Rules of the Academic Board of the National University of Loja.

The overall objective was formulated; Check if corners of Game Work are related to the cognitive development in children at the First Year of General Basic Education.

The methods used were the scientific, inductive, deductive, analytical, Synthetic, Descriptive and Statistical Model method; the techniques applied are the survey and test of Roldan Basic functions for data collection and processing framework.

The survey of the Masterpieces preschool, to establish the use of Corners Play Working in the daily work, and Test of Basic Functions Roldan children First-Year Basic Education School Maria Paulina Solis to evaluate Cognitive Development.

100% of First Grade Teachers used ranging from pre Corners Play Working in the classroom twice a week. Using performing teachers is very short; they must make a daily one-hour session in order to take advantage of this alternative methodology that enables active participation of children in building their knowledge. In the corners containing time, space and resources that give it such a primordial as any other activity that takes place throughout the school day is planned category.

90 % of children in the First Degree variable presents itself with more than 50%, equivalent to Cognitive Development and 10% Satisfactory presents itself variable between 0 and 25 %, equivalent to an Unsatisfactory Cognitive Development. The 80 % variable presents no more than 50 %, equivalent to an Unsatisfactory Cognitive Development, 10% have no variable between 25 and 50 %, equivalent to an Unsatisfactory Cognitive Development, and 10% have no variable over 50 %, equivalent to an Unsatisfactory Cognitive Development. What is evident in the role of attention and fatigue only meet a girl achieving the outcome measure , therefore it must be allocated Corners Play Working with activities for the boy and girl have ability and skill pertaining to the care, participatory activities that encourage concentration, which are enriching , active to avoid fatigue in the teaching - learning.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en los contenidos teóricos científicos de : **“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”**. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

La metodología en rincones de juego trabajo trata al niño desde el punto de vista individual, se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje, propicia las reacciones espontáneas en la que las necesidades e intereses sean el motor del aprendizaje del niño, tratando de lograr el desarrollo integral del niño. La metodología por rincones es la forma de organizar la clase en pequeños grupos, que efectúan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje. Esta forma de organización se apoya en un principio metodológico, el cual, explica que la actividad creadora y lúdica del niño es la base del aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo Cognitivo es el desarrollo intelectual que el niño organiza para adaptarlo a las experiencias del ambiente en donde razona, piensa y define cómo solucionar los problemas a la medida que se le van presentando, gracias a la estructura intelectual asimila y hace posible los cambios de las

estructuras. El desarrollo cognitivo depende de la maduración biológica del sujeto, de su experiencia física y social, así como un proceso de equilibración permanente entre el sujeto y su realidad dicho proceso de equilibración es el factor fundamental en el desarrollo intelectual y exige la organización y la adaptación las cuales a su vez posibilitan los procesos de aprendizaje en el ser humano.

En el presente trabajo investigativo se planteó los siguientes objetivos específicos:

Establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza. Provincia de Zamora Chinchipe. Año Lectivo 2013-2014.;

Evaluar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe. Periodo Lectivo 2013-2014.; y,

Elaborar Lineamientos Alternativos que permitan a las maestras de Primer Grado de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza implementar en su planificación diaria Rincones de Juego Trabajo.

La metodología que se utilizó en el desarrollo de la presente investigación estuvo estructurada por los métodos: Científico, Inductivo, Deductivo,

Analítico, Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se aplicaron son la encuesta aplicada a las Maestras Parvularias, para establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo, y una Prueba de Funciones Básica de Roldan a los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela María Paulina Solís para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

El Marco Teórico está compuesto de dos capítulos: **Primer Capítulo: RINCONES DE JUEGO TRABAJO**, en el que consta: Definición, Origen de la Propuesta de Trabajo en Rincones, Metodología de los Rincones de Juego Trabajo, Características de los Rincones, Objetivos de Trabajar por Rincones, Dinámicas de los Rincones, Ventajas e inconvenientes de los Rincones, Clasificación de Rincones, Organización de los Rincones, Importancia de los rincones de Juego de Trabajo, Desarrollo de Rincones en el Aula.

En el **Segundo Capítulo: DESARROLLO COGNITIVO**, consta: Definición, Funciones Cognitivas, Teoría de Piaget del Desarrollo Cognitivo, Etapas del Desarrollo Cognitivo, Estadios del Desarrollo Cognitivo, Función simbólica, Inteligencia pre – operatoria, Operaciones concretas, El desarrollo cognitivo según Lev Vygotsky, La perspectiva sociocultural de Vygotsky.

Se elaboró una **Propuesta Titulada: TALLER DIRIGIDO A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA**

ESCUELA FISCAL "MARÍA PAULINA SOLÍS" DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, SOBRE LA INSERCIÓN DE ACTIVIDADES EN LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO. Los rincones de juego trabajo trata al niño desde el punto de vista individual, se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje, propicia las reacciones espontáneas en la que las necesidades e intereses sean el motor del aprendizaje del niño; tratando de lograr el desarrollo integral del niño.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

DEFINICIÓN

Los rincones de juego de trabajo es una estrategia metodológica que ofrece espacios equipados con variedad de materiales que promueven el tanteo, la experimentación y las relaciones entre coetáneos y adultos Vygotsky (1979) y también favorecen la zona de desarrollo próximo. (LANGUÍA María/ VIDAL Cinta, 2008, Pág. 19). Este concepto tiene dos términos relevantes:

JUEGO: Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

TRABAJO: Actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer. El “trabajar” es la puesta en marcha de una actividad donde se fija objetivos, las metas o productos pueden o no cumplirse, dependiendo de la resolución, satisfactoria o no, de las

dificultades que acarreó la taiga. El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración, es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energías.

ELEMENTOS DEL JUEGO – TRABAJO

Se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales (de cada rincón)
- La sala
- El tiempo (ubicación y duración)

METODOLOGÍA DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

La metodología activa de los rincones de juego trabajo establece una forma de organizar la clase por rincones para integrar las actividades de aprendizaje de acuerdo a las necesidades básicas del niño. Efectúan simultáneamente actividades diferentes:

- Se permite que los niños escojan las actividades que requieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades con los demás.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera el niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. (GERVILLA Ángeles, 2006, pág. 37)

Los rincones de actividad, están llenos de acción y juego, que constituyen la esencia misma de los niños y niñas, lo que contribuye al desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes y demás aspectos entendidos como aprendizaje. La distribución del espacio en áreas que brinden la posibilidad de que los educandos se desplacen a determinado lugar que sea de su interés, nos indica que se toman en cuenta las particularidades de cada educando, formando espacios en los que pueden construir aprendizajes con total autonomía y deleite.

CARACTERÍSTICAS DE LOS RINCONES

Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- El rincón debe ser atractivo.
- Darle contenido suficiente para toda la sesión.

- Que favorezca la autonomía.
- Que desarrolle la creatividad.
- Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- Que podamos cambiarlo a lo largo del curso al menos trimestralmente.
- Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- Que sea fácilmente evaluable.
- Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo.

OBJETIVOS DEL JUEGO – TRABAJO

Objetivos Generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Objetivos Específicos:

En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Compartir situaciones, materiales y proyectos

- Formar hábitos de orden y cuidado del material

En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
- Sensibilizarse estéticamente.
- Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Explorar, experimentar, investigar.
- Organizar la realidad.
- Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- Desarrollar la psicomotricidad.
- Adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

DINÁMICAS DE LOS RINCONES

Lo primero será establecer un número adecuado de rincones en función del grupo de niños/as y de los recursos de nuestra aula.

En tres años, los rincones que se pueden distribuir son:

- Construcciones.
- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cuatro años, pueden trabajarse hasta cinco rincones:

- Juegos lógico-matemáticos y ordenador.
- Lenguaje.
- Construcciones.
- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cinco años, trabajaremos hasta con ocho rincones:

- Experimentación.
- Construcciones.
- Audiovisual.
- Ordenador.
- Juegos lógicos.
- Lecto-escritura.

- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cinco años, distribuiremos el espacio en ocho rincones, se harán dos sesiones diarias de una hora de lunes a jueves, los viernes los dedicaremos a la psicomotricidad.

VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LOS RINCONES

En cuanto a las ventajas son las siguientes:

- Facilita la autonomía.
- Proporciona un aprendizaje lúdico y significativo.
- Favorece la creatividad.
- Desarrolla la observación, manipulación e investigación.
- Multiplica las relaciones sociales.
- Aumenta considerablemente las experiencias de los alumnos.
- Permite la atención y el apoyo individual.
- La propia dinámica de rincones lleva implícitos conceptos espaciotemporales, colores, números, etc., por lo que se trata de aprendizajes bastantes significativos.

En cuanto a dificultades destacamos:

- La simultaneidad de actividades que dificulta la evaluación de todas ellas.
- Necesita mucha preparación del trabajo.

Los instrumentos utilizados para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la metodología son:

- Observación y análisis de la actividad en cada rincón.
- Estudio detallado de las elecciones reflejadas en las hojas de autocontrol.
- Diario de clase.
- Reuniones de los profesionales de la educación.

CLASIFICACIÓN DE RINCONES

Los rincones pueden clasificarse según distintos criterios, según su frecuencia de uso puede ser:

- Rincones básicos: en los que se realizan las actividades diarias.
- Rincones complementarios a las actividades de clase, no se visualizan todos los días.

Según las actividades que se realicen en ellos los rincones pueden ser:

Rincón de trabajo: para el aprendizaje de contenidos curriculares.

Rincón de juego: Estos a su vez se clasifican según el grado de protagonismo del educador respecto al niño (libre o dirigido), según su temática (la casa, la biblioteca, la enfermería), según las actividades que se realicen en ellos (pintura, arena, plastilina) y según el tipo de juego que en él se desarrolle (juego simbólico, juego de construcción, juego didáctico)

(DELGADO, 2011, pág. 114)

ORGANIZACIÓN DE LOS RINCONES

La organización de los rincones de actividad es muy importante cuando se hace referencia a esta metodología, pues es preciso distribuir tanto el tiempo como el espacio del aula para llevar a cabo satisfactoriamente las actividades que pretendamos elaborar en los rincones; optimizando tiempo y recursos, para que todos los educandos tengan la oportunidad de trabajar y jugar en cada rincón.

Aspectos que intervienen en la organización:

- La cantidad de rincones varía de acuerdo a los objetivos educativos que se planteen los docentes.
- Los materiales deben estar al alcance de los niños y niñas que los vayan a utilizar, es decir, deben estar en un estante o armario a su altura, para que puedan manipularlos cada vez que lo requieran.
- El lugar no debe estar sobrecargado con materiales, pues esto da un indicio de desorden y puede saturar al educando, a la vez que puede alterar la percepción de lo que realmente quiere hacer en ese momento.
- La duración del juego por rincones será de acuerdo a la edad y necesidades de los educandos, puede ser semanal, quincenal, mensual.
- Los rincones de juego y de trabajo, deben organizarse de acuerdo a los intereses y necesidades de los educandos, por lo tanto, ese sería el punto de partida de la formación de los rincones que se pretendan utilizar.

Rincones de Juego trabajo:

- **“Grafismo:** en este rincón se trabaja la coordinación viso-motora y el trazo. Los niños y niñas ejercitan una serie de trazos que les permitirán aprender a escribir la grafía de los números y de las letras, en letra manuscrita y letra imprenta.
- **Rincón de la lógico - matemática:** la finalidad de este rincón es que los niños y niñas a través de experiencias perceptivas directas manipulativas, asimilen conceptos de cualquier aprendizaje. En dicho rincón el alumnado hará clasificaciones, seriaciones, entre otras actividades.
- **La Expresión Oral:** se trabaja en grupos reducidos permitiendo una participación más activa de todos los niños y niñas. A menudo consiste en conversaciones a partir de una temática de interés, lectura de cuentos, representaciones, juegos, rimas, trabalenguas, canciones, rondas, etc.
- **Dibujo libre:** tiene como finalidad dejar totalmente libre la creatividad y la imaginación, disfrutar de lo que hacen sin preocuparse por los resultados.
- **Rincón de las construcciones:** mientras los niños y niñas juegan en este rincón tienen la posibilidad de introducirse en el conocimiento del espacio y desarrollar el lenguaje y el pensamiento matemático.
- **Rincón de la expresión plástica:** este espacio debe ofrecer a los educandos todos los materiales transformables a partir de la

manipulación. Lo importante de este rincón es potenciar al máximo la creatividad y la expresión libre de los niños y niñas.

- **Rincón de las experiencias:** este rincón tiene el fin de despertar la capacidad científica mediante un enfoque del proceso experimental. Los educandos actúan sobre los objetos, los manipulan, los transforman y aprecian los efectos que producen en ellos y los efectos que provocan en otros.
- **Rincón de la naturaleza viva:** en el espacio de animales y plantas los infantes van observando elementos de su entorno, forma unos esquemas de conducta que le facilitan la inserción y el respeto por el mundo físico y social.
- **Rincón del lenguaje:** el rincón de leer y escribir, de hablar y escuchar, debe convertirse en un lugar de expresión divertida. Deberá ser un lugar tanto para el trabajo individual como para el trabajo en equipo y deberán sentirse en él en un ambiente propicio y agradable.

Las actividades que podemos realizar en cada rincón, dependen de la naturaleza en sí de cada área, dependiendo también de los elementos que complementen determinado espacio.

IMPORTANCIA DE LOS RINCONES

La propuesta del trabajo por rincones es importante porque permite descubrir una forma innovadora e integral de construir aprendizajes, de tal

manera que los educandos tengan la libertad de aprender y desarrollarse a partir de las experiencias que le brinda cada rincón. Se detalla el por qué es importante:

- ✓ Se respetan los ritmos de aprendizaje de cada individuo, puesto que todos somos diferentes y tenemos diversas necesidades e intereses, asimismo, aprendemos de diferente manera y a un ritmo que nos es propio.
- ✓ Se respeta la opinión del educando, en el momento en el que él decide qué hacer y cómo hacerlo, tomando en cuenta la individualidad y libertad del educando.
- ✓ Es una metodología integral, es decir, que complementa trabajo y juego, los educandos pueden satisfacer sus demandas de acción, movimiento, manipulación, descubrimiento, conocimiento, es decir, características que les son naturales a los niños y niñas.
- ✓ Es preciso fomentar una vivencia agradable mediante los rincones de actividad, porque en ellos los educandos aprenden y desarrollan un sinnúmero de habilidades y destrezas, porque las actividades que realizan en ellas también dependen de su accionar, tomando conciencia del entorno que les rodea.

La propuesta de trabajo en rincones es un experiencia enriquecedora para los educandos, ya que da apertura a que se desarrollen los procesos de enseñanza–aprendizaje de una manera individual, pero a la vez favorece, partiendo desde los intereses y necesidades particulares de cada individuo,

y que mejor que haciéndolo a través del juego, puesto que las actividades lúdicas son una oportunidad de crecimiento y aprendizaje.

DESARROLLO DE RINCONES EN EL AULA

Los rincones de juegos trabajo, son estrategias de organización en base a los distintos intereses que puedan tener los niños o niñas. En cada rincón el profesor pondrá fichas de trabajo con actividades a resolver, donde el menor puede o no hacer uso de ellas para trabajar. Es decir, si el menor decide ir al rincón de lectura únicamente a leer, lo puede hacer si así lo desea, sin que esto implique que deba resolver una ficha de trabajo con respecto a su lectura.

Cómo trabajar en el aula

- Es necesario idearse una forma en la que cada día algunos niños y niñas tengan la prioridad de elegir y los otros se ubiquen en aquellos rincones que disponen de cupo.
- Hay que establecer normas claras y sencillas para mantener el orden, la limpieza y la responsabilidad con respecto al material y espacios que utilicen. Los pequeños siempre deben dejar el lugar ordenado y no estropear aquellos materiales que utilicen.

- Es muy importante, respetar el ritmo de trabajo del niño/a. El profesor debe estar pendiente de las actividades que realiza el educando sin forzarle en su desarrollo.
- Llevar un control de evaluación de las actividades de rincones, no con el fin de imponer una calificación sino con el propósito de visualizar logros, fracasos y/o tropiezos durante su participación.
- Es necesario incentivar y apoyar de manera permanente, pero dar el espacio suficiente para fomentar la autonomía y el control en la solución de problemas o necesidades.
- Hay que observar el desarrollo de destrezas en las coordinaciones óculo-manual, motricidad fina, motricidad gruesa, discriminaciones sensoriales, etc.
- Apoyar siempre al desarrollo del vocabulario, adecuada pronunciación y expresión. Posibilita las formas de expresión por medio de la improvisación o invención en diferentes áreas, como la música, el modelado, la dramatización, la gimnasia, la danza, etc.

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo es el desarrollo intelectual que el niño organiza para adaptarlo a las experiencias del ambiente en donde razona, piensa y define cómo solucionar los problemas a la medida que se le van presentando, gracias a la estructura intelectual asimila y hace posible los cambios de las estructuras. (RODRÍGUEZ R, FERNÁNDEZ M, 1997 pág. 24)

FUNCIONES COGNITIVAS

Memoria: Incluye un enorme trasfondo de experiencia que el organismo ha almacenado a través de su vida en el sistema nervioso para adaptarse al medio, ya sea si este es consciente o no.

Atención: La focalización, la selectividad y la exclusividad son atributos de la atención que se logran gracias a la activación de ciertas redes neuronales dentro de una mirada de conexiones que se entrecruzan y se sobreponen. Por lo tanto, la atención está implicada directamente en la recepción activa de la información, no sólo desde el punto de vista de su reconocimiento, sino también como elemento de control de la actividad psicológica.

Lenguaje: El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos. Se implementa en una red de regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática.

Léxico y memoria de trabajo: El cerebro del hablante debe tener la posibilidad de acceder a un léxico y tener la capacidad de memoria de trabajo. La dinámica cortical de la sintaxis requiere la participación de estos dos mecanismos neuronales que se encuentran en el lóbulo frontal del cerebro. Sin ellos, la capacidad de organizar palabras con significado sería nula y la funcionalidad sintáctica del lenguaje se perdería. La incapacidad de acceder a la red cortical que contienen los componentes léxicos ejecutivos hace imposible la expresión de un lenguaje con significado.

Percepción: Es el proceso que transforma la sensación en una representación capaz de ser procesada cognitivamente; cada percepción es un evento histórico y la categorización de una impresión sensorial actual estaría enteramente determinada por memorias previamente establecidas.

Inteligencia: El desarrollo de la inteligencia humana es el desarrollo de redes cognitivas y de la eficiencia con que éstas procesan la información. El

conocimiento, para ser utilizado posteriormente, se ha de almacenar en el sistema cognitivo, donde sus funciones comparten el mismo sustrato celular así como sus conexiones neuronales.

Teorías que explican el desarrollo cognitivo

- La perspectiva Piagetana – Explica como el niño interpreta el mundo a edades diversas.
- La perspectiva sociocultural de Vygotsky – Explica los procesos sociales que influyen en la adquisición de las habilidades intelectuales.

LA TEORÍA DE JEAN PIAGET DEL DESARROLLO COGNITIVO

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

Piaget afirma que el conocimiento es constituido por el niño a través de su interacción de sus estructuras mentales con el medio ambiente, más concretamente, podemos decir que el conocimiento se construye de manera activa a partir de la acción que el sujeto realiza sobre el objeto de conocimiento, entendiendo lógicamente a esta, como una acción física y también mental dependiendo de la estructura cognitiva del conjunto que entre en juego.

Para Piaget el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: el proceso comienza con una estructura o una forma de pensar propia de un nivel algún cambio externo o cambios en la forma ordinaria de pensar crean conflictos cognitivos y desequilibrio, la persona compensa esta confusión y resuelve el conflicto mediante sus propias actividades intelectuales; de todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas, una nueva comprensión y por tanto, la vuelta al estado de equilibrio. El desarrollo cognitivo depende de la maduración biológica del sujeto, de su experiencia física y social, así como un proceso de equilibración permanente entre el sujeto y su realidad dicho proceso de equilibración es el factor fundamental en el desarrollo intelectual y exige la puesta en marcha de dos invariantes funcionales, la organización y la adaptación las cuales a su vez posibilitan los procesos de aprendizaje en el ser humano.

Principios del aprendizaje, según Piaget.

- Principio de organización: Organiza el proceso de aprendizaje.
- Principio de adaptación: herencia adaptarse a su ambiente mediante la asimilación y acomodación.
- Principio de la equilibración: Los cambios en el pensamiento tiene lugar mediante el proceso de equilibrio: la búsqueda de balance.

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Adaptación:

Estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es decir, entre la adecuación del ambiente al individuo, y la adecuación del individuo a la influencia ambiental, respectivamente. Cuanto más equilibrio exista entre asimilación y acomodación, tanto mejor adaptado estará el individuo.

- **Asimilación.-** Utilizar los esquemas que poseemos para dar sentido a los acontecimientos del mundo, incluyendo el intento de entender algo nuevo y ajustarlo a lo que ya conoce.
- **Acomodación.-** Cuando una persona debe cambiar los esquemas para responder a una nueva situación.
- **Equilibrio.-** los seres humanos tendemos a la búsqueda del equilibrio: integración de las nuevas experiencias en nuestros esquemas (nuestra forma de relacionarnos con las ideas y el entorno).

Organización:

La organización "es el proceso en virtud del cual la inteligencia como un todo se relaciona internamente con sus partes" y estas, a su vez, llamadas "esquemas" también lo hacen combinándose mediante asimilación recíproca.

ESTADIOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO

1. **La inteligencia sensorio – motriz:** comienza con el nacimiento a partir de los reflejos incondicionados es inmediato, pues trata directamente con los objetos y su tendencia es el éxito de la acción este periodo culmina alrededor de los dos años cuando aparece el lenguaje.
2. **El estadio pre operacional:** implica un nivel cualitativamente superior en el desarrollo de las estructuras intelectuales. El pensamiento preoperatorio abarca desde los 2 años hasta los 7 años aproximadamente y se caracteriza por ser un pensamiento pre conceptual intuitivo, egocéntrico, muy influido por la percepción, y donde el niño se encuentra todavía centrado en su punto de vista.
3. **El pensamiento operatorio concreto:** comprende desde los 7 u 8 años hasta los 11 o 12 años y conlleva un importante avance en el desarrollo del pensamiento infantil, aparecen por primera vez operaciones mentales aunque referidas o ligadas a objetos concretos, entre las principales operaciones compendiadas en este estadio, se señala la clasificación, la seriación, la conservación y otras. El estadio de las operaciones concretas se caracteriza por la capacidad de enfrentarse eficazmente con los conceptos y operaciones concretas, es decir el sistema cognitivo es capaz de asimilar información, cuando esta es manipulable, y no así cuando se trata de operaciones u conceptos abstractos.

4. **El estadio de las operaciones formales:** brinda la posibilidad de manejar eficazmente conceptos abstractos y aplicar las habilidades de razonamiento hipotético-deductivo y de solución de problemas a contextos diferentes de aquellos en los que se ha adquirido, a partir de los 11 o 12 años el pensamiento formal se hace posible, justamente porque las operaciones lógicas empiezan a ser traspuesta del plano de la manipulación concretas al de las meras ideas, expresadas en cualquier tipo de lenguaje (palabras, símbolos matemáticos, etc.)

EL DESARROLLO COGNOSCITIVO SEGÚN LEV VYGOTSKY

Vygotsky considera cinco conceptos que son fundamentales: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido, se explica cada uno de estos conceptos.

- **Funciones Mentales:** Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

- **Habilidades Psicológicas:** En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. Por lo tanto “sostiene que en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. Primero entre personas (inter-psicológica) y después en el interior del propio niño (intra-psicológica). Afirma que todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos”.
- **La Zona de Desarrollo Proximal:** En cualquier punto del desarrollo hay problemas que el niño está a punto de resolver, y para lograrlo, sólo necesita cierta estructura, claves, recordatorios, ayuda con los detalles o pasos del recuerdo, aliento para seguir esforzándose y cosas por el estilo. La zona de desarrollo proximal es “la distancia entre el nivel real de desarrollo—determinado por la solución independiente de problemas y el nivel del desarrollo posible, precisado mediante la solución de

problemas con la dirección de un adulto o la colaboración de otros compañeros más diestros”.

Dentro de la zona de desarrollo proximal encontramos dos importantes implicaciones: la evaluación y la enseñanza.

➤ **Evaluación:**

Para identificar la zona de desarrollo proximal, se pide al niño que resuelva un problema y luego le ofrecen apoyos e indicaciones para ver como aprende, se adapta y utiliza la orientación. Los apoyos se aumentan en forma gradual para ver cuánta ayuda necesita y cómo responde. El maestro observa, escucha y toma notas cuidadosamente acerca de la forma en que el niño emplea la ayuda y el nivel de apoyo que necesita.

➤ **Enseñanza:**

Los estudiantes deben ser colocados en situaciones en las que si bien tienen que esforzarse para atender, también disponen del apoyo de otros compañeros o del profesor. Vygotsky propone que además de disponer el entorno de forma que sus alumnos puedan descubrir por sí mismos, los profesores deben guiarlos con explicaciones, demostraciones y el trabajo con otros estudiantes que haga posible el aprendizaje cooperativo.

- **Herramientas Psicológicas:** Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades inter-psicológicas (sociales) y las intra-psicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean inter-psicológicas o intra-psicológicas.

Tal vez la herramienta psicológica más importante es el lenguaje. Inicialmente, usamos el lenguaje como medio de comunicación entre los individuos en las interacciones sociales. Progresivamente, el lenguaje se convierte en una habilidad intra-psicológica y por consiguiente, en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento.

El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de los demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene conciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia.

- **La Mediación:** Cuando nacemos, solamente tenemos funciones mentales inferiores, las funciones mentales superiores todavía no están desarrolladas, a través con la interacción con los demás, vamos aprendiendo, y al ir aprendiendo, vamos desarrollando nuestras funciones mentales superiores, algo completamente diferente de lo que recibimos genéticamente por herencia, ahora bien, lo que aprendemos depende de las herramientas psicológicas que tenemos, y a su vez, las herramientas psicológicas dependen de la cultura en que vivimos, consiguientemente, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, nuestras intenciones y nuestras acciones están culturalmente mediadas.

LA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

El Papel de la Cultura en el Desarrollo de la Inteligencia:

Los seres humanos, al nacer, poseen funciones mentales elementales que luego sufren cambios debido a las diferentes culturas, es por ello que; si tenemos dos niños, uno de occidente y otro de oriente, nos será posible observar que presentan distintas formas de aprendizaje que los llevarán a desarrollar sus funciones mentales superiores.

Orígenes sociales de las primeras competencias cognoscitivas:

Los niños pequeños son exploradores curiosos que participan de manera activa del aprendizaje y descubrimiento de nuevos principios.

La función del lenguaje y el habla privada:

El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo. Proporciona el medio para expresar ideas y plantear preguntas, las categorías y los conceptos para el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Al pensar un problema, por lo general pensamos en palabras y oraciones parciales. Vygotsky destacó la función del lenguaje en el desarrollo cognitivo, ya que consideraba que bajo la forma de habla privada (hablarse a uno mismo) el lenguaje orienta el desarrollo cognoscitivo.

Además es posible encontrar relación entre el pensamiento lógico y la capacidad lingüística, puesto que el desarrollo lingüístico no está al margen de, por ejemplo; representaciones abstractas. Esta relación servirá para la internalización de operaciones lógicas, lo que permitirá entender y manipular otras relaciones de carácter abstracto.

El habla privada y el aprendizaje:

El habla privada ayuda a los estudiantes a regular su pensamiento, tiene sentido permitir e incluso alentar su uso en la escuela. Insistir en que se guarde absoluto silencio cuando los estudiantes resuelven problemas difíciles puede hacer que el trabajo les resulte todavía más arduo.

La auto instrucción cognoscitiva es un método que enseña a los estudiantes la forma de hablarse a sí mismos para dirigir su aprendizaje. El habla interior no sólo resulta importante en la edad escolar sino que de hecho “el niño en

edad preescolar dedica horas enteras al lenguaje consigo mismo. Surge en él nuevas conexiones, nuevas relaciones entre las funciones, que no figuraban en las conexiones iniciales de sus funciones”.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permiten obtener conocimientos útiles al hombre, permitió organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado. Partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, selección el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

INDUCTIVO.- El método Inductivo es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado. En la presente investigación el método Inductivo permitió el planteamiento de soluciones para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO.- El método Deductivo es aquel que aspira demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones. Sirvió para partir de una teoría general acerca de los Rincones de Juego Trabajo y su relación con el Desarrollo Cognitivo.

ANALÍTICO.- Es aquel método que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método permitió conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Se lo utilizó para la descomposición de cada variable para analizarlas en forma individual.

SINTÉTICO.- El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve. La síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades; ayudó en los resultados que se obtuvo de los instrumentos aplicados para llegar a las conclusiones y recomendaciones.

DESCRIPTIVO: Es aquel que permite identificar, clasificar, relacionar y delimitar las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor científico y objetividad; fue utilizado para puntualizar los Rincones de Juego Trabajo y su relación con el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas investigadas. Guió la identificación de fenómenos que se suscitaron en la realidad investigada; la recolección de datos, posibilitó la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; se empleó la estadística cuantitativa y descriptiva; con la tabulación de los resultados de la encuesta aplicada a las maestras parvularias; y, la prueba de Funciones Básicas se Roldan aplicada a los niños y niñas investigados, personalizando en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Fue aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "María Paulina Solís", para establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "María Paulina Solís" de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe. Año Lectivo 2013-2014.

LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICA DE ROLDAN: Se la aplicó a los niños y las niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "María Paulina Solís" de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

POBLACIÓN:

ESCUELA FISCAL "MARÍA PAULINA SOLÍS"				
PARALELOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL	MAESTRAS
"A"	12	8	20	1
"B"	12	4	16	1
"C"	10	8	18	1
TOTAL	34	20	54	3

Fuente: Registro de matrículas Escuela "María Paulina Solís"
Investigadora: Mary Cuenca Vélez.

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS PARVULARIAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "MARÍA PAULINA SOLÍS", PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

1. ¿Cuenta Usted con Rincones de Juego Trabajo en el Aula?

CUADRO N° 1

INDICADOR	f.	%
Si	3	100%
No	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que si cuentan con Rincones de Juego Trabajo en el aula.

Los Rincones de Juego Trabajo en el aula son estrategias de organización en base a los distintos intereses que puedan tener los niños o niñas, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas pero con un objetivo predeterminado. Además permite observar los logros, fracasos y obstáculos que presentan los educandos en cuanto a su desarrollo y adquisición de diversas habilidades sociales, motoras, cognitivas entre otras; y, proporcionan las pautas que demuestran si las actividades que se planifican son coherentes con las necesidades e intereses de cada educando. El aula debe ser un espacio donde los niños aprendan de forma creativa y original para que su jornada escolar sea amena y divertida.

2. ¿Considera Usted que son importantes los rincones de Juego trabajo en el aula?

CUADRO N° 2

INDICADOR	f.	%
Siempre	2	67%
Rara vez	1	33%
Nunca	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que siempre son importantes los Rincones de Juego Trabajo en el aula, y el 33% Rara vez. La organización del aula juega un papel muy importante a través de los rincones de Juego Trabajo, cada uno de ellos está destinado a una tarea diferente. Uno de los puntos importantes de esta metodología es que se respetan los ritmos de aprendizaje de cada individuo, al ser una metodología integral, es decir, que complementa trabajo y juego, los educandos pueden satisfacer sus demandas de acción, movimiento, manipulación, descubrimiento, conocimientos, es decir, las características que son naturales a los niños y niñas. Es preciso fomentar una vivencia agradable mediante los rincones de actividad porque en ellos los educandos aprenden y desarrollan un sinnúmero de habilidades y destrezas. La tarea de la Maestra Parvularia consiste en guiar el trabajo que tienen que desarrollar en cada rincón, y dejar a los alumnos cierta autonomía para que se desenvuelvan por sí solos y sean capaces de construir su propio conocimiento.

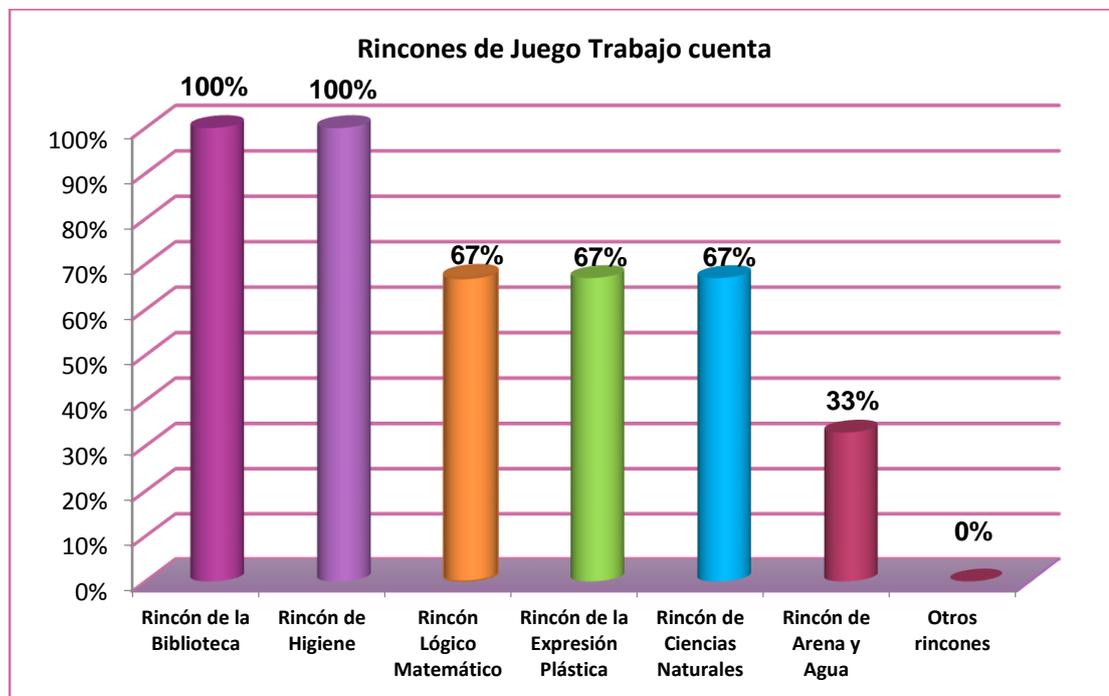
3. ¿De los siguientes rincones de juego trabajo, con cuáles cuenta en su aula?

CUADRO N° 3

INDICADOR	f.	%
Rincón de la Biblioteca	3	100%
Rincón de Higiene	3	100%
Rincón Lógico Matemático	2	67%
Rincón de la Expresión Plástica	2	67%
Rincón de Ciencias Naturales	2	67%
Rincón de Arena y Agua	1	33%
Otros rincones	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que cuentan con el Rincón de Biblioteca en su aula, el 100% Rincón de Higiene, 67% Rincón Lógico Matemático, el 67% Rincón de la Expresión Plástica, el 67% Rincón de Ciencias Naturales y el 33% Rincón de Arena y Agua.

Rincón de la Biblioteca: El niño desde pequeño, descubre en el libro todo un mundo lleno de interés, de color y de imágenes. Toda una fuente de conocimientos que desarrollarán su perfil intelectual y personal. Por ello, la biblioteca a esta edad, representará un elemento vivo y deberá reunir en sí la suficiente cantidad de formatos, temas e ideas como para satisfacer, en todo momento las diferentes inclinaciones de los niños de la clase.

Rincón de Higiene: Es importante fomentar la higiene, ya que ésta es esencial en los niños para defender su cuerpo ante posibles infecciones. Es una zona acogedora, luminosa cuyo objetivo es facilitar las necesidades higiénicas empleando materiales como el lavado, la toalla, el jaboncillo, la peinilla, el espejo.

Rincón Lógico - Matemática: La finalidad de este rincón es que los niños y niñas a través de experiencias perceptivas directas manipulativas, asimilen conceptos de cualquier aprendizaje. En dicho rincón el alumnado hará clasificaciones, seriaciones, entre otras actividades.

Rincón de la Expresión Plástica: Este espacio debe ofrecer a los educandos todos los materiales transformables a partir de la manipulación. Lo importante de este rincón es potenciar al máximo la creatividad y la expresión libre de los niños y niñas.

Rincón de Ciencias Naturales: Es un espacio para observar y explorar el ambiente inmediato, para tomar conciencia del mundo físico. Este Rincón promueve el desarrollo de procesos de: observación, descripción, clasificación, comparación, identificación, asociación, interpretación, comprobación, medición y valoración. Uno de sus objetivos es estimular la curiosidad de aprendizaje a través de la experimentación, y, experimentar y descubrir, por sus propios medios, fenómenos de la naturaleza: así como causas y efectos.

Rincón de Arena y Agua: Ofrece a los niños la posibilidad de que manipulen libremente la arena y el agua y debidamente “desvestidos”, irán perdiendo, en aquellos casos que la tengan, la prevención para mojarse o ensuciarse. Este rincón favorece la exploración, el desarrollo motor fino, la creatividad y el comportamiento social.

La maestra parvularia antes de utilizar los rincones debe marcar las normas a los alumnos como cuidar el material, respetar al resto de los compañeros y recoger al finalizar el trabajo por rincones.

4. ¿Con qué frecuencia utiliza los rincones de juego trabajo en el aula?

CUADRO N° 4

INDICADOR	f.	%
Dos veces por semana	3	100%
Una vez por semana	-	0%
Nunca	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que utilizan los Rincones de Juego Trabajo en el aula dos veces por semana.

La frecuencia de la utilización de los Rincones Juego Trabajo por parte de la maestra es de dos veces por semana, relaciona el rincón a utilizar con el tema y objetivos de aprendizaje para evaluar los logros aprendidos y las dificultades presentadas mediante la observación directa hacia las actividades que el niño y niña debe realizar en el rincón previamente seleccionado. Es importante que la maestra tome en consideración la edad de los niños y niñas para que establezca con cuantos Rincones de Juego Trabajo se debe trabajar y la frecuencia de utilización en su jornada de trabajo.

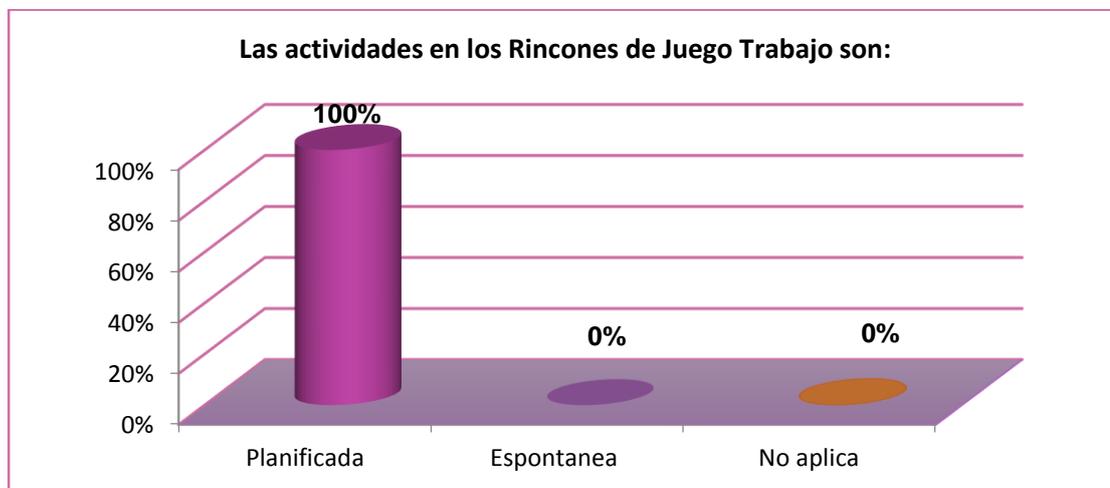
5. ¿De qué manera aplica las actividades en sus rincones de Juego Trabajo?

CUADRO N° 5

INDICADOR	f.	%
Planificada	3	100%
Espontanea	-	0%
No aplica	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que planifica las actividades en sus Rincones de Juego Trabajo.

Planificar es anteponerse a la acción a desarrollar, decidir, es pensar en la respuesta a estas preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué? Cuando la maestra parvularia realiza la planificación del Período de Juego – Trabajo con el grupo debe tener criterios para llevarla a cabo, es decir, que sirva, que sea aprovechable para el grupo y para ella y por sobre todas las cosas que sea un momento placentero, sin olvidarse que planificar forma parte de una propuesta lúdica.

Requisitos para la Planificación: La maestra no debe elegir por el niño. No debe armar los grupos de juego. No debe obligar a jugar o permanecer en el

lugar elegido si no lo desean. No debe imponer compañeros de juego. Crear un clima placentero y tranquilo sin imposiciones ni ansiedad.

A los cinco años: los niños y niñas están en condiciones de contestar a todas las preguntas: qué, cómo, con qué, con quién, dónde y para qué; se fomenta un verdadero diálogo, con intercambio de ideas. A esta edad se disfruta realmente de la posibilidad de pensar acerca de las cosas que van a suceder, se podría decir que están “entrenados” para hacerlo.

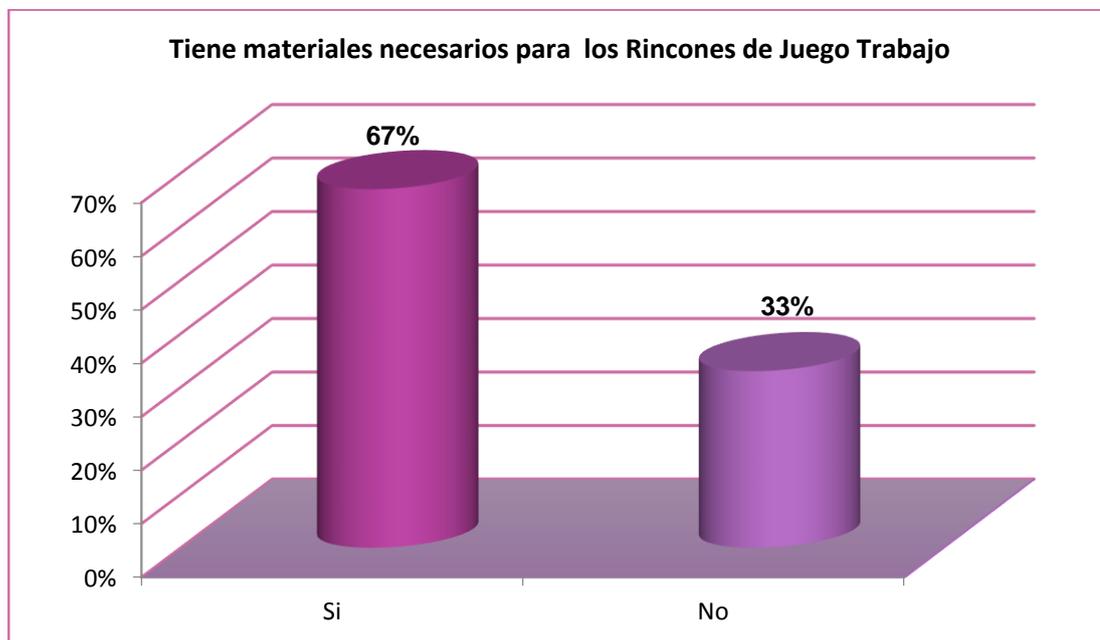
6. ¿Cuenta con materiales necesarios para cada uno de los Rincones de Juego Trabajo?

CUADRO N° 6

INDICADOR	f.	%
Si	2	67%
No	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que si cuentan con recursos necesarios para cada uno de los Rincones de Juego Trabajo y el 33% no.

Los materiales de los Rincón de Juego Trabajo deben ser los necesarios de acuerdo a cada rincón. Será variado y con diferentes posibilidades, cuando más variados sean, mayores serán las posibilidades de desarrollar diferentes destrezas y capacidades; cada rincón tendrá su sitio y los materiales deberán estar en perfectas condiciones y guardados los que no se vayan a utilizar, debemos sacar los materiales según las necesidades y posibilidades manipulativas y cognoscitivas de los niños y niñas.

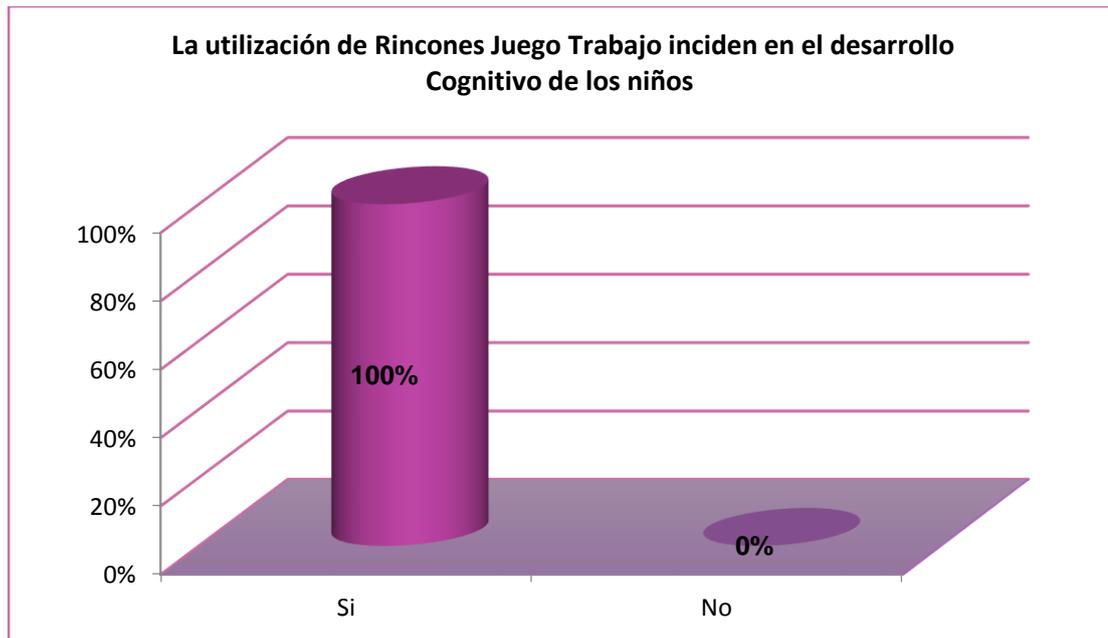
7. ¿Considera usted que la utilización de Rincones Juego Trabajo inciden en el desarrollo Cognitivo de los niños?

CUADRO N° 7

INDICADOR	f.	%
Si	3	100%
No	-	0%
A veces	-	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta Aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que la utilización de Rincones Juego Trabajo si inciden en el desarrollo Cognitivo de los niños.

La utilización de los Rincones de Juego Trabajo ayuda al Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas, poco a poco construyen su propio pensamiento y la resolución de problemas ante situaciones cotidianas. La resolución de problemas permite que los parvularios pongan en juego variadas capacidades, que sin duda son las que los ayudarán a desenvolverse en su vida posterior. Por ello, es importante saber que la resolución de problemas es un procedimiento cognitivo y conductual, que ante una situación problemática le permite elaborar una amplia variedad de alternativas de respuesta, aumentando la probabilidad de dar con la respuesta más eficaz entre las diversas alternativas posibles.

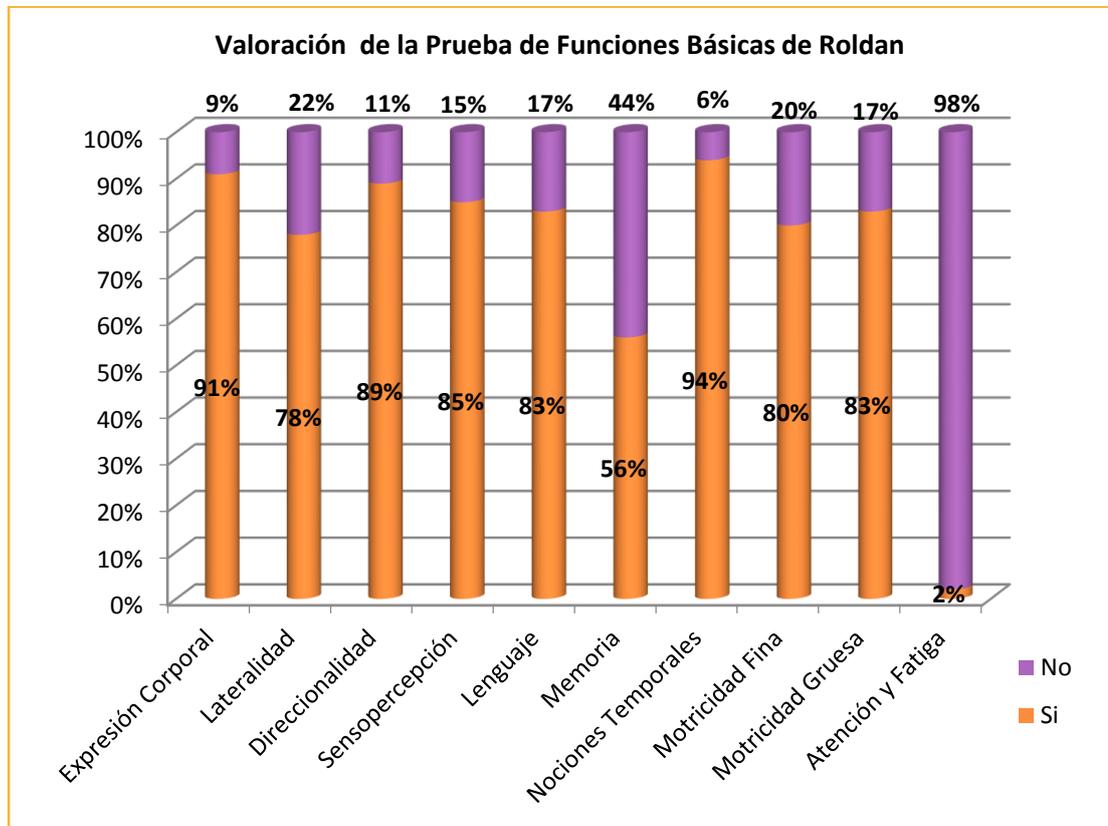
RESULTADOS DE LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICA DE ROLDAN APLICADA A LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PARA EVALUAR EL DESARROLLO COGNITIVO.

CUADRO N° 8

Nº	Áreas	Si		No	
		f	%	f	%
1.	Expresión Corporal	49	91%	5	9%
2.	Lateralidad	42	78%	12	22%
3.	Direccionalidad	48	89%	6	11%
4.	Sensopercepción	46	85%	8	15 %
5.	Lenguaje	45	83%	9	17%
6.	Memoria	30	56%	24	44%
7.	Nociones Temporales	51	94%	3	6%
8.	Motricidad Fina	43	80%	11	20%
9.	Motricidad Gruesa	45	83%	9	17%
10.	Atención y Fatiga	1	2%	53	98%

Fuente: Prueba de Funciones Básicas de Roldan Aplicada a los niños y niñas de Primer Grado de E. G. B.
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 94% de niños y niñas investigadas tiene desarrollada el área de Nociones Temporales y el 6% no; el 91% si tiene desarrollada la Expresión Corporal y el 9% no; el 89% si tiene desarrolla la Direccionalidad y el 11% no; el 85% si tiene desarrollada la Sensopercepción y el 15% no; el 83% sí tiene desarrollado el Lenguaje y el 17% no; el 83% si tiene desarrolla la Motricidad Gruesa y el 17% no; el 80% si tiene desarrolla la Motricidad Fina y el 20% no; el 78% si tiene establecida la lateralidad y el 22% no; el 56% si

tiene desarrollada la Memoria y el 44% no; y el 2% si tiene desarrollada el área de Atención y Fatiga y el 98% no.

El Esquema Corporal.- Es el concepto e imagen que el individuo tiene en su cuerpo y de sus diferentes partes e imagen en cuanto es la perfección subjetiva de su propio cuerpo y sus sentimientos respecto a él. Es importante que los niños y niñas conozcan su esquema corporal (es decir todas las partes de su cuerpo) como sus manos, pies, nariz, oídos, boca, ojos, dedos, cejas, etc. Para que con el pasar del tiempo puedan reconocer y ubicar cada una de ellas sin olvidarse de ninguna. El niño o niña que conoce su esquema corporal tiene un desarrollo cognitivo de forma progresiva. Los problemas más comunes que se producen por no conocer su esquema corporal son el no diferenciar entre derecha e izquierda; el arriba del abajo; problemas en la lectura; tiende a confundir las letras las más comunes son la **b** con la **d**; **p** con la **q**, también los números el **6** con el **9**; el **73** con el **37** lo más grave que ocurriría es el bajo rendimiento escolar como también el fracaso en toda su vida.

Lateralidad.- Se entiende por lateralidad al predominio del individuo de un hemisferio cerebral sobre el otro. Está definida a los seis años. La lateralidad es el proceso de maduración mediante el cual los niños y niñas desarrollan su preferencia lateral. Este proceso de lateralización está íntimamente relacionado con el desarrollo del esquema corporal y la toma de conciencia del

propio cuerpo, así como con la progresiva diferenciación de izquierda-derecha y percepción espacial.

Direccionalidad y Noción Espacial.- Es la proyección de la lateralidad en el espacio se la adquiere a partir de los seis años. El espacio es, el producto de una interacción entre el organismo y el medio, en la que no se podría dissociar la organización del universo percibido y la de la actividad propia. Las nociones espaciales reflejan sensaciones corporales y estados emocionales. Las elecciones al representar responden a una forma de sentir y de vincularse con los elementos, las personas y con el propio cuerpo.

Sensopercepciones.- Es la reproducción de las sensaciones o representaciones que configuran una totalidad, una unidad armónica y equilibrada; se evalúa la discriminación y memoria visual a través de las nociones de forma, tamaño, color, cantidad y la discriminación y memoria auditiva a través de la identificación de los sonidos diferentes. El desarrollo de la sensopercepción en los niños y niñas da a conocer la evolución del desarrollo de los sentidos y el proceso de percepción, que se convierten en la relación física y social del niño con el entorno.

Lenguaje.- El desarrollo del lenguaje aparece a tempranas edades con sonidos guturales y labiales, posteriormente imitación de sonidos para luego pasar a la palabra frase y a continuación la oración. El lenguaje es un arte y como tal se requiere escuchar, hablar, leer y escribir. Los niños y niñas a

partir de los 6 años amplían notablemente su ámbito de acción y de experiencia, esto viene acompañado de un incremento de sus posibilidades comunicativas. El lenguaje se hace necesario como instrumento de pensamiento, herramienta reguladora de la propia conducta y de intercambio social. Ahora no solo asocian sonidos con palabras, sino que asocian el sonido con la palabra y el grafema (símbolo de escritura).

Memoria.- Es una auxiliar del aprendizaje, es recordar aquello aprendido anteriormente. Tiene cuatro funciones aprehensión, conservación, evocación y reconocimiento. En esta intervienen los procesos de abstracción, análisis, síntesis y comprensión. La memoria organiza los datos provenientes de la percepción, por lo tanto es el mecanismo perceptivo-cognitivo por el que el niño y niña recuerda acontecimientos, pensamientos, ideas o sentimientos que en alguna ocasión percibió, aprendió o sintió.

Nociones Temporales.- Este aprendizaje está muy ligado a la organización espacial y este representa el principio y el fin que separa dos puntos. Al referirse al tiempo hay que hacerlo con la noción del intervalo, ya que es concebido por algo antes, ahora y después. Las actividades de las nociones temporales ayudan a determinar lo que puede saber a propósito de un determinado objeto: sus propiedades sensoriales (forma, color etc.), su utilidad, su origen, sus relaciones. Esto permite el desarrollo del pensamiento lógico en el niño.

Motricidad Fina.- Es la destreza que tiene un niño o niña para realizar movimientos con su mano y dedos, esta es necesaria para la inicialización de la escritura también se considera la coordinación viso motora que requiere el niño para poder realizar todas las actividades en donde interviene el ojo y la mano. El desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas.

Motricidad Gruesa.- Es el movimiento coordinado de los miembros superiores e inferiores de forma independiente y simultánea. Dentro de esta está la coordinación estática, equilibrio y rítmica. Se refiere a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, girar, saltar, caminar, correr, bailar, gatear... juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño a nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y la creatividad del niño.

Atención y Fatiga.- Es fijar la psiquis en un determinado estímulo por un tiempo determinado a menor atención menor aprendizaje. La atención es la antesala de la concentración. Este es un elemento indispensable para que

inserte un punto en cada cuadrado y que se proporcione al niño de un marcador.

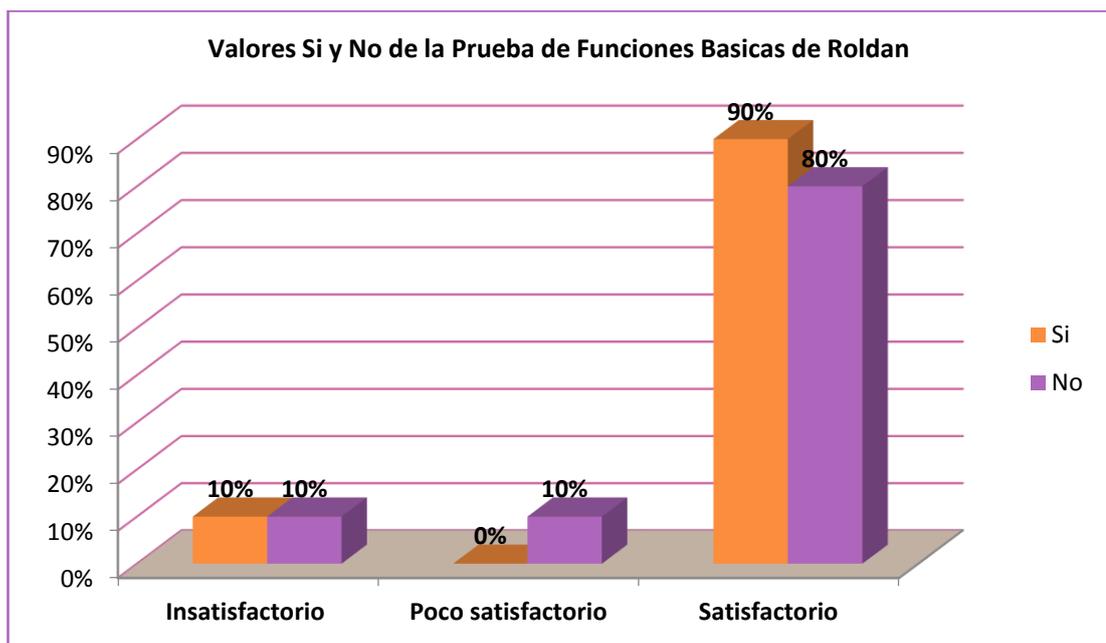
RESUMEN DEL CUADRO DE PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS DE ROLDAN

CUADRO N° 9

VARIABLES		f	%	CALIF
SI	Entre 0 y 25%	1	10%	Insatisfactorio
	Entre 25 y 50%	0	0%	Poco satisfactorio
	Más del 50%	9	90%	Satisfactorio
NO	Entre 0 y 25%	8	80%	Satisfactorio
	Entre 25 y 50%	1	10%	Poco satisfactorio
	Más del 50%	1	10%	Insatisfactorio

Fuente: Prueba de Funciones Básicas de Roldan Aplicada a los niños y niñas de Primer Grado de E. G. B.
Responsable: Mary Erlinda Cuenca Vélez

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 90% de niños y niñas investigados presenta la variable sí con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio y el 10% presenta la variable sí entre 0 y 25%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. EL 80% presenta la variable no con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo no Satisfactorio; el 10% presenta la variable no entre 25 y 50% equivalente a un Desarrollo Cognitivo Poco Satisfactorio; y, el 10% presenta la variable no con más de 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio.

Los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” tienen un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio; que está determinado por las experiencias del ambiente que le permite razonar, pensar y define cómo solucionar los problemas a la medida que se le van presentando, gracias a la estructura intelectual asimila y hace posible los cambios de las estructuras. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de evidenciar el objetivo planteado para el presente trabajo investigativo, se recolectó información a través de una encuesta aplicada a las Maestras Parvularias de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” para obtener información sobre los Rincones de Juego Trabajo que utilizan en su jornada diaria de trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas. De la encuesta aplicada se consideró la pregunta 4. **¿Con qué frecuencia utiliza los rincones de juego trabajo en el aula?** El 100% de Maestras Parvularias encuestadas contestaron que utilizan los Rincones de Juego Trabajo en el aula dos veces por semana.

La frecuencia de la utilización de los Rincones Juego Trabajo por parte de la maestra es de dos veces por semana, relaciona el rincón a utilizar con el tema y objetivos de aprendizaje para evaluar los logros aprendidos y las dificultades presentadas mediante la observación directa hacia las actividades que el niño y niña debe realizar en el rincón previamente seleccionado. Es importante que la maestra tome en consideración la edad de los niños y niñas para que establezca con cuantos Rincones de Juego Trabajo se debe trabajar y la frecuencia de utilización en su jornada de trabajo.

De la Prueba de Funciones Básicas de Roldan aplicada a los niños y niñas de Primer Grado, se obtuvieron los siguientes resultados: el 90% presenta la variable sí con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio y el 10% presenta la variable sí entre 0 y 25%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. EL 80% presenta la variable no con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo no Satisfactorio; el 10% presenta la variable no entre 25 y 50% equivalente a un Desarrollo Cognitivo Poco Satisfactorio; y, el 10% presenta la variable no con más de 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio.

Los niños y las niñas del Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” tienen un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio; que está determinado por las experiencias del ambiente que le permite razonar, pensar y define cómo solucionar los problemas a la medida que se le van presentando, gracias a la estructura intelectual asimila y hace posible los cambios de las estructuras. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de las Maestras Parvularias del Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” utilizan los Rincones de Juego Trabajo en el aula dos veces por semana. La utilización que realizan las maestras es muy corta, ellas deben hacer una sesión diaria de una hora con la finalidad de aprovechar esta alternativa metodológica que hace posible la participación activa de los niños y niñas en la construcción de sus conocimientos. En los rincones se planifica un contenido, un tiempo, un espacio y unos recursos que le confieren una categoría tan primordial como la de cualquier otra actividad que se realice a lo largo de la jornada escolar.
- El 90% de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” presenta la variable sí con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Satisfactorio y el 10% presenta la variable sí entre 0 y 25%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. EL 80% presenta la variable no con más del 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo no Satisfactorio; el 10% presenta la variable no entre 25 y 50% equivalente a un Desarrollo Cognitivo Poco Satisfactorio; y, el 10% presenta la variable no con más de 50%, equivalente a un Desarrollo Cognitivo Insatisfactorio. Lo que se evidencia que en la función de Atención y fatiga solamente una niña logro cumplir el parámetro evaluado, por tal razón se debe destinar

Rincones de Juego Trabajo con actividades para que el niño y niña tenga habilidad y destreza referente a la atención, actividades participativas que estimulen la concentración, que sean enriquecedoras, activas para evitar la fatiga en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

i. RECOMENDACIONES

- A las Maestras Parvularias de Primer Grado de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” deben utilizar con los niños y niñas varios Rincones de Juego Trabajo, como son: Lógico Matemática, Expresión Plástica, Experimentación, Dibujo Libre, Expresión Lingüística, Grafismo y Dramatización. Distribuyendo el espacio en los rincones antes señalados y hacer una sesión diaria de una hora de lunes a jueves, los viernes se puede dedicar a la Dramatización, Grafismo y a trabajar la expresión lingüística. La metodología utilizada en estos rincones trata al niño desde el punto de vista individual, se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje, propicia las reacciones espontáneas en la que las necesidades e intereses sean el motor del aprendizaje del niño; tratando de lograr el desarrollo integral del niño. Es por ello que la actividad docente en el aula puede desarrollarse en el juego trabajo por rincones.
- A las Maestras Parvularias de Primer Grado, deben aplicar diferentes actividades en su jornada de trabajo tratando de desarrollar habilidades en la atención que ejerce un importante papel para el aprendizaje del niño y niña, ya que se debe seleccionar aquellos estímulos que son relevantes para el proceso de enseñanza aprendizaje influenciados por la cantidad de esfuerzo requerido para resolver la tarea. Deben ser diferentes actividades para desarrollar la atención selectiva, dividida, sostenida, involuntaria, voluntaria; al no ser desarrolla, los parvularios

seguirán presentando limitaciones para el desarrollo de su aprendizaje, como la centralización, que significa dirigir la atención en un solo aspecto de la situación e ignorar lo demás.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **ATLADILL, Cintia. V. / LAGUÍA José.** (2008) “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Editorial Grao
- **DELGADO Inmaculada.** (2011) “El juego infantil y su metodología” España. Paraninfo, S. A.
- **FERNÁNDEZ, E.; QUER, L. Y SECURUM, R.M.** (2006) Rincón a rincón. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 6 años. MEC. Madrid.
- **GARCÍA Carlos/ARRANZ María.** (2011). “Didáctica de la educación infantil”. España. Ediciones paraninfo, S. A.
- **GERVILLA Ángeles.** (2006) “Didáctica Básica de la Educación Infantil”. Madrid. Narcea
- **GUÍA METODOLÓGICA.** Paginitas para mí. Apuntes. Revistas. Educación Pre- escolar.
- **KAIL. R.V. /CARAVANAUGH, J. C.** (2006). Desarrollo humano. Una perspectiva del ciclo vital.
- **LAGUÍA, M.J. y VIDAL, C.** (2001). “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Barcelona. Grao
- **LAGUÍA, M. J Y VIDAL, C.** (2003) Rincones de actividad en la escuela infantil: 0-6 años). Graó. Barcelona.
- **LANGUÍA María/ VIDAL Cinta** (2008) “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Barcelona. Editorial GRAÓ
- **MORRISON George S.** (2005) “Educación Infantil” España. Editorial Pearson Prentice Hall. Novena Edición

- **MOYLES, J.M.** (1990). “El juego en la educación infantil y primaria”. Madrid, Morata- MEC.
- **MORRISON, S. G.** (2005) Educación infantil.
- **ORTEGA, Rosario.** (1990). “Jugar y aprender” Editorial Diada Sevilla.
- **PALACIOS Jesús.** (2004) “Desarrollo Cognitivo y educación”. Madrid. Morata. Quinta Edición.
- **PRUANO, Ana M.** (2012) “Educación infantil, Método pedagógico, los rincones
- **PZELLINSKY DE REICHMAN, Mónica G. y otros** (1982) “La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes” Editorial Ediciones Pae. Buenos Aires – Argentina.
- **REVISTA DIGITAL CIENCIA Y DIDÁCTICA.** Nº 4 15/12/2008. Editorial Enfoques Educativos, S. L. págs. 113 -112
- **REVISTA ENFOQUES EDUCATIVOS.** Nº 21 1/09/2008 págs. 50- 55
- **ROMERA MORRÓN, Mª M y MARTÍNEZ CÁRDENAS, O.** (2008). “Los rincones: propuestas para jugar y aprender en el aula”. Madrid, SM.
- **RODRÍGUEZ T. Javier.** “Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas” Revista Docencia e Investigación. Nº 21. 2011. ISSN: 1133-9926
- **RODRÍGUEZ Raquel/ FERNÁNDEZ Maximina** (1997) “Desarrollo Cognitivo y aprendizaje temprano” Universidad de Oviedo
- **SENSAT, R. (2006).** “Materiales para la acción educativa. ‘Rincón a rincón’. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años”. Barcelona. Asociación de Mestres Rosa Sensat.

Páginas web:

- TEORÍA COGNOSCITIVA DE JEAN PIAGET, Fuente: J. De Ajuria Guerra. (1993) Estadios del desarrollo según Jean Piaget en: Manual de Psiquiatría Infantil.
- Barcelona/Mexico,p.2429<http://amapsi.org/distancia/mod/wiki/view.php?id=349&page=Teor%C3%ADa+cognoscitiva+de+Jean+Piaget>
- <http://carolinayrosaagazzi.blogspot.com/>; Las Hermanas Agazzi. Noviembre del 2010
- <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=350>; Método Montessori. Octubre del 2003
- <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/marmnie/files/2012/05/educacion-infantil-metodo-pedagogico-rincones-34517-completo.pdf>
- <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7002.pdf>
- <http://teoriasdeaprendizajeconstructivista.blogspot.com/2011/06/aplicaciones-de-su-teoria.html>
- http://www.enfoqueseducativos.es/ciencia/ciencia_4.pdf
- <http://rinconesdeaprendizaje.weebly.com/hojas-de-trabajo.html>
- <http://www.horizontedocente.com.ar/Areas/inicial/Inicial1.htm>

PROPUESTA

TALLER DIRIGIDO A LAS MAESTRAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, SOBRE LA INSERCIÓN DE ACTIVIDADES EN LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO.

TÍTULO

**LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN EL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

INTRODUCCIÓN

De las Maestras Parvularias de Primer Grado, depende en gran medida, que el alumno sienta la escuela como el lugar armónico, dinámico, agradable y afectuoso que necesita para desarrollar sus conocimientos en un entorno favorecedor, la finalidad es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas en un entorno agradable para el niño.

Se expone una orientación e ideas que ayuden a las maestras en la organización de los distintos rincones de juego trabajo para que los utilicen en la jornada diaria de trabajo. Los rincones juego trabajo a ser implementados corresponden de acuerdo a la edad del niño es decir, de 6 años para cada rincón se estableció los objetivos, el material necesario y algunas actividades que la maestra puede realizar con los niños y niñas.

OBJETIVO GENERAL:

Concientizar a las Maestras de Primer Grado de Educación Básica sobre la importancia que tiene los Rincones de Juego Trabajo para el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas.

Objetivos Específicos:

- ❖ Brindar orientaciones metodológicas para la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo.

- ❖ Orientar la organización de los Rincones de Juego Trabajo en el aula.

CONTENIDOS

La organización de los Rincones de Juego Trabajo

La organización del aula por rincones de juego trabajo es una estrategia pedagógica, que tiene como objetivo la participación activa del niño y niña en la construcción de sus conocimientos. Se fundamenta en la libertad de elección, en el descubrimiento y en la investigación.

De forma general, potencia la posibilidad de diferenciar ritmos y niveles de aprendizaje, estimular el trabajo autónomo, el asesoramiento y ayuda individual, el desarrollo de la cooperación entre iguales. Con respecto a los contenidos, cada rincón de trabajo debe diferenciarse de forma disciplinar, ya que lo que lo configura el propio concepto de rincón de trabajo y depende, en gran medida, de los materiales que se propongan en cada uno de ellos, de acuerdo con Laguía – Vidal, 2001, la propuesta de materiales debe ser:

- ❖ Tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas.
- ❖ Ser asequible a los niños. Eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición.
- ❖ Favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos, etc., con las fotografías, símbolos y dibujos correspondientes.
- ❖ Conservar y reponer el material deteriorado.
- ❖ Valorar que el material sea estéticamente vistoso y agradable y que cumpla las condiciones de seguridad.

Con respecto a su puesta en práctica se pueden considerar dos bien delimitadas. (Gervilla Castillo, 1995)

- a) Como complemento de la actividad del aula, esto es, no modifica la organización, ni el horario y beneficia a los alumnos más rápidos y capaces en el aprendizaje.
- b) Como contenido específico, supone una organización horaria y mecanismos organizados por el docente, para que todos los niños y niñas puedan acceder a cada uno de los rincones de trabajo y sus propuestas.

RINCONES DE JUEGO TRABAJO

La metodología del trabajo en rincones de juego trabajo trata al niño desde el punto de vista individual, se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje, propicia las reacciones espontáneas en la que las necesidades e intereses sean el motor del aprendizaje del niño. Tratando de lograr el desarrollo integral del niño.

Esta forma de organización se apoya en un principio metodológico, el cual, explica que la actividad creadora y lúdica del niño es la base del aprendizaje significativo.

Las capacidades que se logra desarrollar con la utilización de los Rincones de Juego Trabajo:

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer y apreciar algunas de sus características y costumbres y participar activamente, de forma gradual, en actividades sociales y culturales del entorno.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas.

- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

En la utilización de los Rincones de Juego Trabajo como actividad docente está basado en los siguientes fundamentos teóricos:

- Proceso del desarrollo del niño, basado en el principio de globalización.
- La afectividad y confianza, sus necesidades e intereses se toman como punto de partida para su desarrollo y conocimiento.
- Estimulación de la autonomía a partir de la libertad de elección.
- Respeto y estimulación de su capacidad creadora a través de la libertad de expresión.
- Posibilidad de trabajo en grupos pequeños que potencian una mayor comunicación.
- Papel vital del juego, principal forma de conocimiento del niño en la etapa de escolar.
- Estimulación equilibrada y dirigida a todas las áreas.

El papel de la maestra parvularia, es el de crear un ambiente, que sea estimulador del aprendizaje, ser regulador de la actividad, orientador en la solución de conflictos y evaluador del proceso.

OBJETIVOS DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

Se resumen en tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Dentro de los campos de la conducta se explicita de la siguiente manera:

En lo Social: que el niño y niña pueda dentro de una situación de juego:

- Compartir materiales
- Formar hábitos de orden y cuidado del material.

En lo Emocional: que el niño y niña pueda dentro de una situación de juego:

- Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- Aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
- Sensibilizarse estéticamente.
- Adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño y niña pueda dentro de una situación de juego:

- Explorar, experimentar, investigar.
- Organizar la realidad.
- Adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño y niña pueda dentro de una situación de juego:

- Desarrollar la psicomotricidad.
- Adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO

Los Rincones de Juego Trabajo tiene, como todas las actividades un planeamiento previo y un tiempo de concreción: el tiempo en que el grupo lo desarrolla.

Los momentos de la utilización de los Rincones de Juego Trabajo comúnmente son: Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden.

Los cuatro momentos fundamentales deben existir, en el orden que la maestra considera oportuno, pero no olvidando que cada subtiempo (en sí mismo) es una estructura dinámica que incluye a las demás.

La Planificación

Planificar es anteponerse a la acción a desarrollar, decidir qué es lo que una tiene ganas de hacer, es pensar en la respuesta a estas preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué?

Cuando la maestra realiza la planificación del Rincón de Juego Trabajo con el grupo debe tenerse reales criterios para llevarla a cabo, es decir que sirva, que sea aprovechable para el grupo y para ella y por sobre todas las cosas que sea un momento placentero, sin olvidarse que planificar forma parte de una propuesta lúdica.

Requisitos que se tienen en cuenta en el momento de la Planificación:

- No debe armar los grupos de juego.
- No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean.
- No debe imponer compañeros de juego.

La Planificación de rincones de juego trabajo se lo debe empezar a realizar desde los tres años para llevar una consecución de logro en las habilidades y destrezas en cada etapa de su edad cronológica.

¿Qué es Planificar para un niño y niña de cinco años?

A los cinco años: los niños están en condiciones de contestar a todas las preguntas: qué, cómo, con qué, con quién, dónde y para qué. Durante el tiempo destinado a planificar se da un verdadero diálogo, con intercambio de ideas. Crean entre ellos mismos nuevas motivaciones de juegos. Aparece un verdadero diálogo intergrupar, a diferencia de los grupos de cuatro años, donde el intercambio se da entre cada niño y la maestra.

Es a los cinco años cuando se disfruta realmente de la posibilidad de pensar acerca de las cosas que van a suceder, se podría decir que están “entrenados” para hacerlo. Estas consideraciones acerca de cada edad deben ser adaptadas a la modalidad de planificación que adopte la maestra, teniendo en cuenta, además de la edad de su grupo, las características particulares del mismo, sin olvidarse del nivel alcanzado por cada uno de sus miembros, para dosificar lo que pretende de este subtiempo.

El Desarrollo

Hablar del desarrollo de los Rincones de Juego – Trabajo:

- Es hablar del juego en sí mismo.
- Es la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo en que el juego sufre una transformación creciente.
- Es el centro sobre el que giran los demás subtiempos.

- Es el núcleo de la estructura dinámica mencionada, el eje a partir del cual existen los otros subtiempos.

El desarrollo es la realización de lo planificado y es el antecedente de la evaluación; ya que no se puede evaluar lo que no se hizo, a lo sumo se puede evaluar “qué no se hizo”.

El mismo grupo tiene una forma variable de juego, día a día. El grupo es una estructura humana (niños) y por ende dinámica, por esto no puede repetir una modalidad de desarrollo exactamente igual en cada Rincón de Juego Trabajo.

La Evaluación

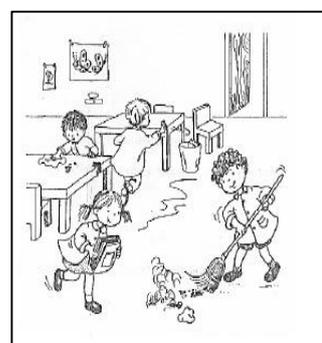
Comúnmente se evalúa, una vez realizado el ordenamiento del salón; hecho que implica desarmar algunos productos, guardar otros, reintegrar los elementos de trabajo a los estantes, cambiar la ubicación de las mesas y las sillas y armar un espacio donde se reúne el grupo para conversar acerca de lo que sucedió “antes de ordenar”.

Evaluar implica reactualizar lo pasado y si esto requiere un cierto grado de abstracción ya dificultoso para los niños de primer grado, mucho más difícil resultará hacerlo en un ambiente donde ya no quedan “rastros” de lo que ocurrió durante el juego.

Por esta razón, se ubica el subtiempo de la evaluación antes del de orden y respetamos la postura de ordenar antes de evaluar si el objetivo es evaluar únicamente el orden. El niño seguramente podrá evaluar mejor su actividad si se observa simultáneamente.

El Orden

Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde, logrando armonía y buena disposición entre ellas.



Ordenar implica la formación de hábitos (orden, higiene, cuidado de los materiales, etc.). No es un momento de juego, por lo tanto no consideramos válida la propuesta de presentar la opción de ordenar como una actividad lúdica. Puede resultar placentero para el grupo siempre que se realice brevemente y con una actitud flexible.

Los Rincones de Juego Trabajo son una nueva forma, estimulante, flexible y dinámica, de organizar el trabajo personalizado. Responden a una concepción de la educación en la que el niño y la niña son el referente principal. En unos espacios delimitados de la clase, los niños y las niñas, de manera individual o en pequeños grupos, llevan a cabo simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje, lo que permite dar una respuesta adecuada a las diferencias, intereses y ritmos de cada cual.

Es importante que la maestra implemente en cada rincón de juego trabajo cada uno de los momentos citados anteriormente además que debe utilizarlos diariamente con una duración de una hora en su jornada de trabajo.

IMPLEMENTACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN

La Dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas; es una herramienta educativa que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación. El rincón de Dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. En este Rincón se sugiere actividades que motiven la expresividad de los niños y las niñas.

Función:

- En el Rincón de Dramatización, los niños y las niñas encuentran el lugar y los materiales perfectos para representar situaciones de la vida



diaria. Por ejemplo: imitar el comportamiento de un familiar, jugar a ser doctor del centro de salud, actuar como la maestra.

- En esta área, a través del juego, niños y niñas encuentran un espacio para recrear su mundo imaginario y situaciones de su vida personal. Asimismo, proyectan su percepción del mundo.
- Es un espacio de libertad en el cual se crean situaciones, se plantean problemas y se buscan soluciones.

Objetivos Educativos:

- Imitar modelos simples de juego.
- Desarrollar un juego socializado.
- Convertir el juego colectivo en una actividad placentera y divertida.
- Imitar y dramatizar roles.
- Adquirir capacidad para imitar y simbolizar.
- Aprovechar el empleo de la dramatización, dada su síntesis expresiva.
- Utilizar el recurso de la dramatización como un juego simbólico generador de procesos de autoconocimiento, interrelación y resolución.

Materiales:

- Disfraces, sombreros, carteras, micrófonos de juguete, alfombra o estera, telas de distintos colores y tamaños, collares, pulseras, aretes, peinillas, bastones, espejos.

- Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos.
- Tienda: Cajas o envases de productos, canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa.
- Otros: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, accesorios de médico, carpintero, etc.

Actividades de aprendizaje:

- Vivenciar situaciones simbólicas en las que actúen distintos personajes.
- Dramatizar un cuento o una historia.
- Dramatizar los oficios y profesiones en cuentos cortos y creativos para establecer la diferencia entre ellos.
- Dramatizar las normas de convivencia del aula y la familia.
- Dramatizar los valores: solidaridad, el respeto, el compañerismo etc.
- Dramatizar la educación vial (señales de tránsito, el semáforo)

RINCÓN DE EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA

Es el rincón de leer, escribir, hablar y escuchar, debe convertirse en un lugar de expresión divertido. Este sector está destinado a las diversas formas de comunicación oral o escrita.

Objetivo educativo:

- Favorecer la expresión oral del niño/a a través de imágenes, cuentos, marionetas. De este modo, desarrollan su lenguaje y su comunicación con los demás.
- Fomentar el espíritu de observación del niño/a, su descubrimiento. Los títeres y marionetas estimulan el intercambio oral y el lenguaje, fomentando la participación.



Materiales:

Tarjetas de vocabulario, revistas y periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanza, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, lápices.

Actividades de aprendizaje:

- Se colocará un espacio cálido y confortable, con una alfombra grande para estar cómodos o sentados en la silla formando un círculo.
- Se debe trabajar tanto de manera individual como en grupo.
- Representaciones a partir de la lectura de imágenes.

- Utilizar los pictogramas para motivar el interés por la lectura.
- Formar grupos pequeños para realizar conversaciones cortas entre pares.
- Pedir al niño o niña contar un cuento.
- Inventar cuentos o cambiar el final de un cuento con la colaboración de los niños y niñas.
- Los niños y niñas reciten pequeños poemas a partir de una imagen como clave para el desarrollo del poema.
- Hacer escuchar a los niños y niñas sonidos para que los identifiquen, se pueden realizar álbumes de fotografías.

RINCÓN DIBUJO LIBRE

Rincón orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño.

Objetivo educativo:

Dejar totalmente libre la creatividad y la imaginación.



Materiales:

Témperas, pinturas, crayolas, cartulina, papel crepe, cartón, tizas, 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.

Actividades de aprendizaje:

- La maestra debe orientar como utilizar los materiales, cuidarlos y darles un buen uso; guiar en la utilización de las técnicas gráficas plásticas; y, jamás debe proporcionarle copias de dibujos, ni indicarle que puede hacer esto limita la creatividad y ya no sería el dibujo libre, la elección de lo que decida hacer el niño o niña debe ser espontánea y libre para que utilice lo que desea solo así se podrá evaluar la creatividad de crear algo y desarrollar la capacidad intelectual.
- Dibujar libremente, utilizando la imaginación y creatividad.
- Para dar un sentido más propio y de más libertad a este rincón tienen 'la caja de dibujo libre' con los materiales que necesitan: hojas, papeles varios para hacer collage, rotuladores.
- Cogen libremente las tijeras, los punzones, la cola de pegar.
- Dibujar, pintar, plegar, rasgar, pinchar, recortar, enganchar,... disfrutando y sin preocuparse por los resultados.
- Cada uno de ellos/as cuando termina decide qué hace con su producción sin tener que dar explicaciones: regalarla a alguien de la escuela, llevársela a casa.

RINCÓN DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

Éste rincón debe ofrecer a los niños/as todos aquellos materiales transformables a partir de la manipulación. Es un rincón muy importante, puesto que contribuye al desarrollo de la expresión artística y creatividad.

Objetivo educativo:

Crear hábitos de limpieza, respetar las producciones propias y las de los demás, desarrollar la sensibilidad artística y la creatividad.

Favorecer la coordinación óculo-manual.

Materiales:

- Pinceles, brochas, tijera, regla.
- Hojas de papel.
- Lápices, marcadores, acuarelas, témperas.
- Crayones de madera, de cera, pastel.
- Algodón, lana, goma.
- Barro, plastilina, arena.
- Cartón, cartulinas, papel lustre, papel de china.
- Pañuelos de colores, máscaras, títeres, revistas y periódicos.



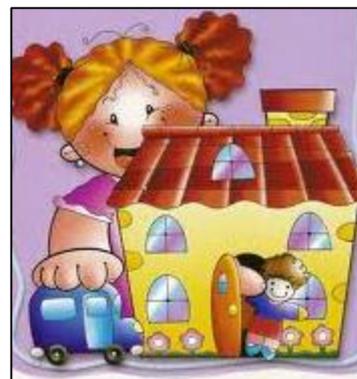
- Hojas secas, aserrín, viruta, cáscaras, tela, pastas, semillas, plumas, paletas.

Actividades de aprendizaje:

- Los niños deben modelar masa de harina en color natural y de varios colores para diseñar alguna figura
- Diseñar distintas figuras con la plastilina de forma libre o bien para reforzar el contenido recién aprendido. Por ejemplo si se aprendió el color azul se puede hacer una ballena y objetos o cosas que representen el color azul.
- Manipular varios elementos de diferentes texturas.
- Mezclar colores con las temperas, acuarelas, plastilina, pintura de dedo.
- Crear otros objetos a partir de lo existente.

RINCÓN DE LÓGICA-MATEMÁTICA

En éste rincón, los niños/as van construyendo el pensamiento matemático a partir de la manipulación, la observación y la experimentación de los materiales. Contribuye al fomento de las matemáticas e inicio de las habilidades numéricas básicas.



Debe ser un espacio grande y, en la medida de lo posible, casi cerrado para evitar que los materiales se expandan por el aula. Los materiales se cambiarán o intercambiarán, evitando el exceso de materiales que bloquea y agobia al niño.

La distribución y recogida de materiales será una de las mejores actividades de este rincón. La ordenación, etiquetado y distribución adecuada del material facilitará los ejercicios continuos de clasificación.

Objetivos educativos:

- Conocer, identificar y asimilar conceptos básicos de cantidad y volumen, descubrir las propiedades de los objetos, facilitar la aproximación a las cantidades...etc.
- Desarrollar las habilidades lógico matemáticas a través de la manipulación de los objetos y el establecimiento del mayor número de relaciones entre ellos.

Materiales:

- Puzzles, regletas, bloques lógicos, dominó, juegos de mesa, juegos de asociación, balanza,...etc.
- Siluetas de animales.
- Rompecabezas con diferente cantidad de piezas.

- Dominó de forma, color, tamaño.
- Lotería de nociones de tamaño, de posición, de longitud.
- Cajas, envases plásticos, botes.
- Lotería de puntos, dados o números.
- Trozos de madera para elaborar torres o construcciones.
- Lotería de figuras geométricas o del cuerpo humano.
- Seriación por tamaño (3 piezas)
- Seriaciones por color
- Temperas, acuarelas
- Tarjetas con objetos en diferentes posiciones.
- Clasificación de material concreto.
- Material para encajar por forma, color y tamaño.
- Botones, tapaderas, pajillas, semilla y piedras de diferentes tamaños.
- Material para clasificaciones de forma, tamaño y color.
- Tacos de madera en diferente tamaños y formas geométricas
- Bloques de diferentes medidas.
- Clasificaciones de combinaciones de: color-forma, color-tamaño, tamaño-forma, tamaño-grosor.
- Clasificaciones de figuras geométricas.

Actividades de aprendizaje:

- Resolución de problemas de lo sencillo a lo difícil.
- Nociones de cantidad, tamaño, forma, color.

- Clasificación de elementos.
- Comparación entre dos o más objetos.
- Agrupación de objetos.
- Seriación de varios elementos.
- Clasificamos por color las pelotas o mostramos las bandejas con colores mezclados y les pedimos que quiten las que no están en su sitio y que las lleven a su lugar.
- Clasificamos pinzas en los botes de colores.
- Emparejamos pinzas atendiendo al criterio del color.
- Jugamos con los puzzles y encajes.
- Armar rompecabezas de pocas y muchas piezas para aumentar la dificultad en el armado.

RINCÓN DE LAS EXPERIENCIAS

Explora los objetos a través de los sentidos, produciendo cambios y transformaciones y observamos los resultados; practicando el ensayo-error experimental (investigando).



Está basado fundamentalmente en el material que facilite para experimentar “Aprender es realizar experiencias y resolver problemas”. El niño en este rincón investiga, hace descubrimientos. Los niños recogen materiales e

informaciones sobre ellos, los clasifica y realiza actividades que va verbalizando con un lenguaje lógico. Comprueba resultados.

Objetivo educativo:

- Despertar la actividad científica del niño y niña mediante un enfoque del proceso experimental; los niños actúan sobre los objetos, los manipulan, los transforman y aprecian los efectos que producen en ellos y los efectos que provocan en otros.
- Conocer cómo están hechas las cosas y cómo funcionan. Las actividades que aquí se realicen deben ser productivas.
- Desarrollar actitudes para la conservación y defensa del medio ambiente

Materiales:

El material de apoyo de este rincón estará accesible a los niños y las niñas. Tendrá que ser seguro y fácil de manejar. Es necesario que se coloque una mesa grande, de una altura adecuada, donde las y los menores manipulen y observen lo nuevo e interesante para ellos y ellas.

- Recipientes pequeños de plásticos.
- Lija, tapitas
- Rompecabezas de animalitos y otros
- Espejo
- Algodón, jabón líquido o detergente

- Vejigas para ejercicios de respiración
- Marcadores
- Grabadora y cd
- Tarjeta de rimas
- Teatrino
- Objetos de interés o desconocidos, lupas, telescopio, microscopios.

Actividades de aprendizaje:

- Manipular objetos así los niños y niñas podrán conocer todas las características de varios objetos.
- Enseñar al niño y niña darle un uso adecuado al objeto que no conocían.
- Los materiales se acerquen a lo cotidiano.
- Los niños y niñas realizan un esfuerzo intelectual al comunicar sus experiencias y los descubrimientos que hacen con los objetos.
- Brindar al niño y niña el acceso a desmontar, manipular, transformar objetos de forma diferente a como lo hacen en su casa.
- Adquieren habilidad manual.
- La maestra, haciéndoles preguntas, suscita la observación y la experimentación y conduce a los niños a emitir hipótesis, que sometidas a un proceso en el que experimentan con los objetos, les lleva a comprobar y demostrar los resultados.

RINCÓN DE GRAFISMO

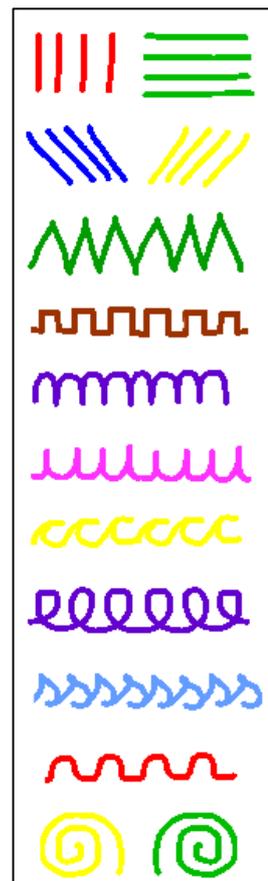
En este rincón se trabaja la coordinación visor-motora y el trazo. Los niños/as deben ejercitar una serie de trazos que les permita aprender a escribir la grafía de los números y de las letras, en letra de palo o en letra ligada. Las posibilidades y los materiales que utilizan deben ser variados.

Objetivo educativo:

- Obtener herramientas que orienten y avalen a un punto de vista a favor o en contra del elemento gráfico analizado.
- Mejorar la coordinación óculo-manual.
- Compilar orientaciones de grafo motricidad para que las maestras apliquen en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Materiales:

Lápices, pinceles, témperas, pinturas, tizas, palos de diversos tamaños, hojas, cartulinas, plastilina, acuarelas,



Actividades de aprendizaje:

- Dibujar en el piso con cintas, tiza o carbón la línea o trazo a ser enseñado.
- Hacer caminos con pinturas de dedo o con pinceles.
- Trazar grafismos con el dedo en el aire, sobre una mesa, en la pared, en el suelo o espalda del compañero y que este adivine lo que realizó su compañero.
- Dibujar con marcadores caminos a la pizarra.
- También hacer cenefas con plastilina, ceras, acuarelas, rotuladores,...

Procedimiento para la aplicación de grafismos

Las bases para el trabajo específico del grafismo serán.

- Manejo de espacio.
- Control del cuerpo.
- Educación de la mirada.
- Afinamiento de la motricidad manual.

La maestra establecerá algunas pautas:

- La ejecución a modo de juego, en el patio y en la sala con consignas claras y estimulantes.
- La verbalización de lo que se hizo.
- Ejecución del trabajo en el aire, en el suelo, sobre la mesa.
- Graficación en el pizarrón.

- Grafismos en la hoja.

Ejemplos:

- Recorrer senderos en el patio; buscar el camino más corto entre dos puntos determinados (compararlos con sogas).
- Dramatizar reglas simples de tránsito.
- Realizar juegos libres de expresión corporal: imitar el movimiento de las olas, con brazos y mano, la caída de la lluvia con los dedos.
- Describir curvas en el aire, con los ojos abiertos y cerrados.
- Hacerlo siguiendo una melodía, acostados en el piso, con un pie, con el otro. Sentados y alternando las manos, con ambas, manos simultáneamente con movimientos convergentes y divergentes.
- Trabajar en el pizarrón: trazar líneas rectas, verticales y horizontales.

¿Cómo realizarlo?

- Se presentará el grafismo con una "buena motivación" que lleve al niño a realizar espontáneamente el movimiento propuesto
- El movimiento se realizará en el patio, en el suelo, en el pizarrón o en la arena con algún elemento que deje la marca, ya que de esta manera el niño necesita menos coordinación por la utilización de un espacio más amplio y libre.
- Pasará a la hoja tamaño oficio lisa, utilizando lápiz negro o fibra.

- Se tendrá en cuenta la direccionalidad siempre de izquierda a derecha.

Para presentar a los niños el grafismo, se deben seguir los siguientes pasos:

- Marcar los grafismos en la hoja para el niño los remarque.
- Marcar los grafismos con líneas de punto que el niño las una.
- Imitación directa en presencia del modelo para que el niño lo copie.
- El niño lo realiza solo sin ayuda del modelo utilizando la canción o el ritmo, dejándolo que cubra la página o lo que desee por vez (esto estimula el desarrollo de la memoria visual).

Observaciones.

- La ejercitación del grafismo permitirá al niño tener un mayor control motriz, adquirido y afirmado.
- Es importante que los grafismos tengan continuidad para que su resultado sea efectivo.
- Deberá tenerse en cuenta que en la ejecución de cada grafismo siguiente, el niño tendrá que haber superado el anterior.

Ejemplo de actividades:

Todo el grupo salta como ranas, luego un grupo salta y el otro no. Seguir los pasos hasta llegar a la hoja.



Canto barquito, barquito, navega despacito.



Hacer picar la pelota. Canto Aserrín- aserrán, los maderos de San Juan.



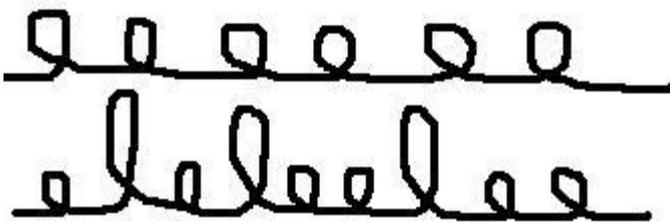
Saltar a la viborita.



Canto arroz con leche.



Canto; Oh!!! Lindo mar, mar, mar, las olas que vienen, las olas que van.



Graduación para seguir con los senderos.

- La maestra marcará en el piso senderos, los niños deberán caminar, correr por ellos a través de diversos juegos y luego seguirá los pasos previstos anteriormente hasta llegar a la hoja.

- Unir dos figuras significativas con una línea tal como el niño pueda trazarla. Ejemplo. Gato-----Plato.
- Los senderos Horizontales:
- Los senderos verticales:
- Rectos y quebrados:
- Curvos.
- Curvos y quebrados.
- Combinados Curvos, rectos quebrados.
- La maestra trazará una línea en el patio, los niños harán equilibrio, luego trazarán varias líneas, los niños correrán cuando encuentren una línea deberán hacer equilibrio.

Graduación para el trazado de líneas.

- Líneas rectas sin punto de partida ni de llegada.
- Líneas con punto de partida y llegada.
- Líneas entre dos puntos, primeros horizontales y luego verticales.
- Líneas rectas oblicuas en quebradas.
- Líneas continuas con curvas hacia bajo y luego hacia arriba, preparan para la letra **m** y **u**
- Líneas curvas de doble giro preparan para la letra **v, w, r**.
- Espirales que preparan para la **a** y **o**
- Bucles para arriba, preparan para la **l, h**
- Bucles para abajo, preparan para la **f, g, j, q**.

- Por último **s**.
- Para todos estos ejercicios, es importante tener en cuenta que el niño **no debe levantar el lápiz**.
- Estas son solo algunas de las actividades (grupales) que se pueden realizar en el jardín, no debemos olvidar todas las demás como:
 - Actividades pre- numéricas.
 - Las que aportan al lenguaje oral.
 - Experiencias científicas.
- Lo más importante es establecer un perfecto equilibrio entre las actividades grupales, las actividades libres y las actividades de juego-trabajo.

MATRIZ DE ACTIVIDADES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Los Rincones de Juego Trabajo en el Primer Grado de Educación General Básica				
CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Rincones de Juego Trabajo Importancia La organización Capacidades a desarrollar	Palabras de Bienvenida Desarrollo de las actividades: Explicar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Que son los Rincones de Juego Trabajo ○ Organización de los R. de Juego Trabajo ○ Consideraciones generales de las materiales a utilizar en cada R. de Juego Trabajo ○ capacidades que se desarrolla con la utilización de los R. J. T. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Show ▪ Diapositivas ▪ Computador 	10/03/2014 13:30 – 10 min. 13:40 – 1h.	Rectora Lcda. Mary Cuenca
Objetivos de los R. de Juego Trabajo Orientaciones metodológicas	Brindar una orientación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sobre los objetivos R. de Juego Trabajo ○ Orientaciones metodológicas ○ Momentos de la utilización de los R. J.T. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Show ▪ Diapositivas ▪ Computador 	11/03/2014 13:30 – 30 min. 14:05 – 25 min. 14:35 - 20 min.	Lcda. Mary Cuenca
Rincones de Juego Trabajo a utilizar en el Primer grado de E.G.B.	Orientar metodológicamente para la utilización de los R.J.T. en la jornada diaria de trabajo: R. J.T.: Dramatización Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón R. J.T.: Expresión lingüística	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Show ▪ Diapositivas ▪ Computador 	12/03/2014 13:30 – 40 min. 14:10 – 40 min.	Lcda. Mary Cuenca

	Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón			
R. de Juego Trabajo	<p>R. J.T.: Dibujo Libre Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón</p> <p>R. J.T.: Expresión Plástica Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón</p> <p>R. J.T.: Lógica Matemática Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Show ▪ Diapositivas ▪ Computador 	<p>13/03/2014 13:30 – 30 min.</p> <p>14:00 – 30 min.</p> <p>14:30 – 30 min.</p>	Lcda. Mary Cuenca
R. de Juego Trabajo	<p>R. J.T.: Experiencias Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón</p> <p>R. J.T.: Grafismo Objetivos educativos a lograr Material necesario para el rincón Propuesta de actividades para el rincón Agradecimiento por la participación del Taller</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Show ▪ Diapositivas ▪ Computador 	<p>14/03/2014 13:30 – 35 min.</p> <p>14: 05 – 30 min.</p> <p>14:40 – 10 min.</p>	Lcda. Mary Cuenca

j. BIBLIOGRAFÍA

- **FERNÁNDEZ, E.; QUER, L. Y SECURUM, R.M.** (2006) Rincón a rincón. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 6 años. MEC. Madrid.
- **GERVILLA CASTILLO, A.** (1995). Metodología en la educación infantil (3-6 años). Madrid, U.N.E.D.-M.E.C.
- **GUÍA METODOLÓGICA.** Paginitas para mí. Apuntes. Revistas. Educación Pre- escolar.
- **RODRÍGUEZ T. Javier.** “Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas” Revista Docencia e Investigación. Nº 21. 2011. ISSN: 1133-9926
- **LAGUÍA, M.J. y VIDAL, C.** (2001). “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Barcelona. Grao
- **LAGUÍA, M. J Y VIDAL, C.** (2003) Rincones de actividad en la escuela infantil: 0-6 años). Graó. Barcelona.
- **PZELLINSKY DE REICHMAN, Mónica G. y otros** (1982) “La Metodología Juego – Trabajo en el Jardín de Infantes” Editorial Ediciones Pae. Buenos Aires – Argentina.
- **REVISTA DIGITAL CIENCIA Y DIDÁCTICA.** Nº 4 15/12/2008. Editorial Enfoques Educativos, S. L. págs. 113 -112
- **REVISTA ENFOQUES EDUCATIVOS.** Nº 21 1/09/2008 págs. 50- 55
- **ROMERA MORRÓN, Mª M y MARTÍNEZ CÁRDENAS, O.** (2008). “Los rincones: propuestas para jugar y aprender en el aula”. Madrid, SM.

- **SENSAT, R. (2006).** “Materiales para la acción educativa. ‘Rincón a rincón’. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años”. Barcelona. Associació de Mestres Rosa Sensat.

Páginas web:

- http://www.enfoqueseducativos.es/ciencia/ciencia_4.pdf
- <http://rinconesdeaprendizaje.weebly.com/hojas-de-trabajo.html>
- <http://www.horizontedocente.com.ar/Areas/inicial/Inicial1.htm>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y
SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA
PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA
DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”.**
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Proyecto de Tesis previa a la obtención del
grado de Licenciada en Ciencias de la
Educación, mención Psicología Infantil y
Educación Parvularia.

AUTORA

MARY ERLINDA CUENCA VÉLEZ

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA

“LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

En la actualidad son muchos los problemas que atraviesan las escuelas aunque el Gobierno Ecuatoriano ha dado prioridad en algunos ámbitos para el desarrollo del país y uno de ellos es la educación, este apoyo resulta limitante porque las escuelas presentan más necesidades que deben ser resueltas como es el espacio físico de las aulas del primer grado. Por la falta de espacio físico el escenario educativo resulta muy pequeño, lo que contribuye para que no se organicen los Rincones de Juego de Trabajo. Esto hace que las clases a veces se vuelvan monótonas y los niños se estresan, perjudicando a la participación activa del niño y niña en la construcción de sus conocimientos. Se debe construir los rincones de juego de trabajo para fundamentar la libertad de elección, en el descubrimiento y en la investigación; potenciar la posibilidad de diferenciar ritmos y niveles de aprendizaje, estimular el trabajo autónomo, el asesoramiento y ayuda individual, el desarrollo de la cooperación entre iguales.

Al no tener rincones de juego de trabajo se está perjudicando al Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas; los educandos no podrán aplicar su conocimiento en el entorno que les rodea, no desarrollaran sus capacidades básicas para la adaptación y la organización; cuando a esta edad es primordial que se trabaje en el proceso de conocimiento para que los niños logren un desarrollo integral; sean seres creativos, investigativos que encuentren por ellos mismos la solución a los problemas que día a día

deben enfrentar, las maestras deben aplicar herramientas de gran utilidad para dinamizar el trabajo en el aula con la construcción metodológica basada en la utilización de los rincones de juego de trabajo.

Esta realidad no es ajena a la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza, provincia de Zamora Chinchipe que se encuentra ubicada en la calle 22 de Noviembre y General Rumiñahui. El Primer Año de Educación General Básica cuenta con 54 niños y niñas al cual se le realizó un sondeo encontrando las siguientes dificultades en los parvularios: falta de concentración, su proceso mental es bajo no relaciona objetos por sus características (forma, tamaño y color), no establecen semejanzas y diferencias entre objetos.

Son muchos los factores que comprende el desarrollo cognitivo; por lo tanto, una dificultad en cualquiera de estos componentes representará una interferencia en el camino de adquisición de conocimientos de los pequeños.

Teniendo en cuenta los problemas observados se plantea el Problema de Investigación en los siguientes términos: ¿DE QUÉ MANERA INCIDE LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO CON EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS” DE LA CIUDAD DE YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE. PERIODO LECTIVO 2013-2014”?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja forma profesionales altamente competitivos y críticos en las diferentes ramas del saber académico, como es la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia inmersa en nuestra formación, faculta el deber de involucrarnos en la investigación para dar cumplimiento a su misión a través de las soluciones en el contexto educativo de los niños y niñas ecuatorianas.

El presente proyecto es de suma importancia ya que contribuirá para que las Maestras Parvularias organicen adecuadamente los Rincones de Juego de Trabajo, los más importantes por el poco espacio físico que tienen y de esta manera potencializar para que los parvularios perciban, piensen, entiendan, aprendan jugando, dejando sitio a la creatividad y la imaginación lo cual contribuirá al Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la escuela “María Paulina Solís” no se debe olvidar que el primer grado es el pilar y sustento para la educación posterior.

Este proyecto es pertinente y factible de desarrollar, pues cuento con la formación académica obtenida a lo largo de mis estudios realizados, con la colaboración de las autoridades, maestras, niños y niñas de la escuela “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe; los recursos económicos necesarios y la logística para terminar con el trabajo de investigación.

El presente trabajo justifica su aplicación por el apoyo de la Escuela, cuento con una bibliografía sustentada en bases científicas que permite concretar el proceso de investigación para contribuir a mejorar la utilización de los Rincones de Juego de Trabajo por los maestros del Primer Grado de Educación Básica para el Desarrollo Cognitivo en los niños y niñas de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís”. En tal virtud, el presente trabajo será fruto de la dedicación y esfuerzo mediante los cuales pondré de manifiesto los conocimientos teóricos y prácticos obtenidos, de manera que los resultados que se obtengan del mismo, lleguen a constituirse en una fuente de consulta para posteriores investigaciones.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Verificar si la utilización de los rincones de Juego Trabajo tiene relación con el desarrollo Cognitivo en los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza. Provincia de Zamora Chinchipe. Año Lectivo 2013-2014.
- Evaluar el desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la escuela “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe. Periodo Lectivo 2013-2014.
- Elaborar Lineamientos Alternativos que permitan a las maestras de Primer Grado de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza implementar en su planificación diaria rincones de juego trabajo.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEORICO

CAPÍTULO I

RINCONES DE JUEGO TRABAJO

- Definición
- Origen de la Propuesta de Trabajo en Rincones
- Metodología de los Rincones de Juego Trabajo
- Características de los Rincones
- Objetivos de Trabajar por Rincones
- Dinámicas de los Rincones
- Ventajas e inconvenientes de los Rincones
- Clasificación de Rincones
- Organización de los Rincones
- Importancia de los rincones de Juego de Trabajo
- Desarrollo de Rincones en el Aula

CAPITULO II

DESARROLLO COGNITIVO

- Definición
- Funciones Cognitivas
- Teoría de Piaget del Desarrollo Cognitivo
- Etapas del Desarrollo Cognitivo
- Estadios del Desarrollo Cognitivo
- Función simbólica
- Inteligencia pre – operatoria
- Operaciones concretas
- El desarrollo cognitivo según Lev Vygotsky
- La perspectiva sociocultural de Vygotsky

MARCO TEORICO

CAPITULO I

LOS RINCONES DE JUEGO DE TRABAJO

DEFINICIÓN

Los rincones de juego de trabajo es una estrategia metodológica que ofrece espacios equipados con variedad de materiales que promueven el tanteo, la experimentación y las relaciones entre coetáneos y adultos Vygotsky (1979) y también favorecen la zona de desarrollo próximo. (LANGUÍA María/ VIDAL Cinta, 2008, Pág. 19)

Los rincones son una propuesta de estrategia que ayuda a alternar el trabajo organizado con el trabajo libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que en ellos encontrará el niño y niña hacen posible una interacción entre él/ella y su entorno, y eso, hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que el niño y la niña posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa. (PRUANO, A, 2012, pág. 3)

ORIGEN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO EN RINCONES.

Es necesario mencionar que los indicios de esta metodología se dieron durante el auge de la Escuela Nueva (primer tercio del siglo XX), ya que es en su apogeo donde se empieza a hablar de métodos, materiales y actividades diferentes a las tradicionales. Son expresamente los modelos pedagógicos que aportaron de una o de otra manera al enriquecimiento de la metodología en rincones. (ARAVENA A, 2009)

A continuación, se sintetiza las contribuciones de estos autores:

Heinrich Pestalozzi: La metodología vislumbra un acercamiento a los rincones de actividad, se empieza a ver al educando con otra perspectiva, ahora le pertenece a él la oportunidad de construir sus aprendizajes con libertad y en un entorno natural, en el que no se limita su desarrollo solo al aula, sino también al compartir con la naturaleza y aprehender de ella. Se propone la utilización de materiales concretos que permitirían a los niños y niñas lograr una experiencia sensorial a través de la percepción de las formas, números y nombres de los objetos que les rodeaban y de esta manera construir un aprendizaje natural y espontáneo.

Pestalozzi afirma que se debe basar en lo que el niño o la niña conocen de su entorno inmediato, natural y cultural, enfatizando en la formación mental,

integral, fomentada en actividades básicas: la vida moral; y, el trabajo manual - la vida práctica.

Friedrich Fröebel: Su énfasis está dirigido para los niños y niñas de preescolar, a él se le atribuye la creación del Jardín de niños o Kindergarten. Este pedagogo es uno de los pioneros en fusionar juego y trabajo como una metodología aplicable en la enseñanza. Las actividades que Fröebel propone para el Jardín de infantes son:

- **Los Juegos:** para exteriorizar y disciplinar la actividad: Juegos imitativos con cantos adaptados, y juegos de movimiento.

- **Las Ocupaciones:** contacto con la naturaleza (jardinería), con materiales como arena.

- **Con los “dones.** Los denominados dones los concebía de la siguiente manera:
 - **1^{er} don:** busca la estimulación de los sentidos, como la vista, el tacto, kinestésia, así como habilidades intelectuales. Consiste en un conjunto de esferas ordenadas desde la más grande a la más pequeña, de diversos colores y texturas.

 - **2^o don:** desarrolla la percepción de formas geométricas y busca ocupar al niño en construcciones y comparaciones con objetos de la

naturaleza. Consiste, entonces, en figuras geométricas diversas, en plano y en volumen.

- **3^{er} al 6^o dones:** desarrollan habilidades intelectuales y expresivas, de lenguaje y cálculo, así como la capacidad de compartir y cooperar con otros. Consisten en pequeños mosaicos elaborados con cubos, paralelepípedos, algunos divididos por la diagonal.
- **7^o don:** es un mosaico de figuras geométricas planas, que busca objetivos similares a los dones anteriores, pero enfatizando ahora ciertas capacidades de abstracción.
- **8^o don:** consiste en un conjunto de listoncillos y círculos de tamaños diversos, que representan líneas rectas y curvas y que permiten ejercitaciones lógico/matemáticas diversas.
- **9^o don:** círculos de tamaños diversos en los que es posible encajar palitos de tablas perforadas en las que estos mismos palitos se ensartan para efectuar dibujos.
- **10^o don:** dos cajas de clasificación de semillas y otros elementos pequeños, que sería posible agrupar por color, tamaño, forma, etc.”

Entonces los dones serían una serie de elementos geométricos cuya función primordial era la de estimular y desarrollar varias habilidades en los educandos, basándose en la utilización de los mismos y sus efectos en la percepción, puesto que se da mucha importancia al desarrollo sensorial y de los sentidos pues son los que permiten establecer contacto con el exterior y experimentar con lo que nos

rodea, construyendo así aprendizajes trascendentales y que sirvan para la vida.

Ovidio Decroly: Es uno de los precursores de la Educación Parvularia, puesto que presta una particular atención hacia los infantes, expresando que tienen la necesidad de vivenciar diversas experiencias que les permitan desarrollar sus habilidades y destrezas a través de distintas actividades de acuerdo a su edad, siendo el juego una de ellas, esto son:

- De 3 a 4 años: juegos de observación concreta, asociación y expresión libre.
- De 4 a 6 años: juegos para desarrollar la percepción (colores, formas y direcciones), la noción del tiempo (secuencias) e iniciación a la lectura y al cálculo.

Decroly manifiesta que hay cuatro necesidades humanas básicas que se pueden desarrollar en los centros de interés:

- Necesidad de alimentación: alimentos, respiración, etc.
- Necesidad de luchar contra la intemperie: frío, calor, humedad, vientos, etc.
- Necesidad de defensa contra peligros y enemigos diversos: limpieza, higiene, lucha contra las enfermedades, precauciones contra accidentes, etc.

- Necesidad de actuar, de trabajar solidariamente, de descansar, de divertirse y desarrollarse.

Con estas necesidades básicas a desarrollarse a través de actividades tanto de observación, expresión y recreación, Decroly plasma la idea de un aprendizaje no solo integral, sino de un aprendizaje participativo en el que se toman en cuenta las opiniones de los educandos respecto a lo que les interesa y motiva, respetando sus particularidades y diferencias; formulando así un nuevo esquema de trabajo en el aula.

Hermanas, Rosa y Carolina Agazzi: aportaron a la educación parvularia el interesante método Agazziano en el que se puede notar claramente la formulación de los rincones de actividad. El método Agazziano consiste en la realización de actividades cotidianas empezando desde la higiene personal hasta el juego libre con materiales del entorno. Todas estas actividades pretenden el desarrollo integral del educando, preparándolo para su vida futura. Para ellas es muy importante dejar a los educandos que aprendan por sí mismos, respetando su individualidad y necesidades, de manera que puedan construir sus aprendizajes de forma natural, espontánea y libre, enriqueciéndose constantemente del contexto que les rodea.

El juego de rincones se palpa concretamente en la metodología de las hermanas Agazzi, puesto que las actividades que plantean son diversas e implican una distribución y organización del espacio propios de los rincones.

En cuanto a la organización de los rincones que propusieron las hermanas Agazzi, podemos iniciar desde la posición circular de los pupitres y las mesas en el aula de clases, en las que todos los educandos podían observarse e interactuar entre sí. Durante el juego libre, el espacio se adecuaba dependiendo de la actividad que se quería realizar, debido a que este tipo de juego presenta varias opciones, por ejemplo: “juegos sociales como la casa, el almacén, museos”, por lo tanto, los materiales utilizados en cada rincón eran apropiados para desarrollar una actividad específica, resaltando que los objetos de cada área de juego eran extraídos del contexto cotidiano de los infantes.

María Montessori: Su labor como docente e investigadora ha trascendido hasta la actualidad. María Montessori apoya su método pedagógico en la psicología y antropología, especialmente en la evolutiva, para conocer el desarrollo de los niños y niñas y respetar sus procesos naturales. Su trabajo estuvo dedicado, primeramente, a niños con necesidades educativas especiales, y planteó ciertos principios entre ellos el principal es la disciplina y libertad, sin utilizar castigos físicos ni psicológicos, para que los educandos se den cuenta de sus propias posibilidades y así disponer de sí mismos.

Con los principios se marcan claramente las actividades que se deben desarrollar en cada uno de ellos, logrando así un aprendizaje integral, participativo, activo y valioso, puesto que a través de actividades cotidianas,

los educandos aprenden haciendo y viviendo determinadas situaciones. Según Oscar Zapata, los principios que fundamentan el Método Montessori se resumen en cuatro solamente:

- El principio de libertad.
- El principio de la actividad.
- El principio de la vitalidad.
- El principio de la individualidad

Cabe mencionar que al realizar estas actividades en el aula, se sugiere una necesidad de organizar el espacio de acuerdo a cada actividad, de tal forma que los educandos trabajen simultáneamente en diversas áreas, dándonos una idea precisa de la propuesta de rincones en el método Montessori.

Célestin Freinet: Valoriza la educación por el trabajo, en la que el trabajo manual va junto con el trabajo cognitivo. Enfatiza en actividades que desarrollen la lectura, comunicación, socialización, por medio de técnicas que les permitirán aprender para la vida con cuestiones prácticas y útiles.

Para este pedagogo es muy valioso partir desde los intereses, gustos y necesidades de los educandos, porque ningún educando es igual, siempre le acompaña determinado bagaje cultural, social, contextual, por lo tanto, propicia un ambiente de cooperación y participación en el aula y, por extensión, para la vida. (FREINAT, C, 2008)

Cabe recalcar que Freinet establece varias técnicas utilizadas en su propuesta, él no las denomina métodos, puesto que son una pauta para los demás docentes que se interesen en el aprendizaje cooperativo:

- **Correspondencia escolar:** los educandos redactan cartas, en las que se exponen las vivencias, sentimientos o sucesos de cualquier índole con los que se trata de desarrollar la investigación, comunicación y socialización de los niños y niñas, procurando que el ejercicio sea recíproco.
- **Diario escolar:** los educandos escriben lo que ha sucedido en el día, de acuerdo a la lista de asistencia, es decir, que cada día lo hace un estudiante diferente; también se pretende que los padres de familia lo hagan en los fines de semana, para que un educando lo lea en el aula de clases. Esto permite mejorar la escritura, lectura, redacción y expresión oral.
- **Imprenta Escolar:** es un periódico de la escuela, elaborado por los educandos o el docente para luego ser fotocopiado y así leerlo, analizarlo y corregirlo por todos los alumnos.
- **Rincón de avisos:** es un panel a modo de cartelera ubicado al lado del pizarrón, en el que todos los educandos escriben un anuncio, ya sea real o ficticio, sobre una actividad que se vaya a realizar, luego es corregido por los demás.
- **Correspondencia Interescolar:** se refiere a la redacción de cartas, tal cual se manifestó anteriormente, pero esta vez, se pretende enviarlas

fuera de la institución hacia otra escuela o comunidad, para darles a conocer su modo vida, historias, tradiciones, es decir, sobre su cultura y demás tópicos que los den a conocer.

- **Asamblea Escolar:** consiste en una reunión informativa sobre un tema del que los educandos deben saber con anticipación, preparándose para el día mismo de la asamblea, los educandos eligen un moderador y un secretario que debe narrar o dibujar sobre los comentarios que hicieron sus compañeros sobre el tema central, al término de la asamblea es preciso que el secretario explique lo que anotó sobre la misma. El tiempo utilizado en la asamblea se determina de acuerdo a la edad del grupo.

- **Los Rincones:** aunque no es una propuesta netamente suya, el propone el uso del rincón de juego, rincón de lectura, rincón vivo, rincón de limpieza; en los cuales los educandos participan, de acuerdo a sus intereses o tema del que se esté tratando en el aula. Se observa la propuesta de trabajo con rincones, tanto de juego como de trabajo.

- **Dibujo libre:** se refiere a la elaboración de dibujo que el educando desee realizar, una vez terminado, niños y niñas comparten sobre el contenido y significado del dibujo.

- **Texto Libre:** es un texto que el educando redacta tomando en cuenta sus intereses y experiencias de vida, tanto en familia como en su comunidad. Es sumamente importante, no es una simple redacción. Para ello, el texto se redacta en el pizarrón y es revisado y corregido colectivamente.

- **Cálculo Vivo:** las matemáticas siempre están aplicadas a la vida diaria, es por eso que su uso es más frecuente y por ello más fácil de interiorizar, entonces lo que se procura con el cálculo vivo es que los educandos sean capaces de plantear una solución a un problema práctico, como conocer el peso de los objetos, el dinero a pagar en determinada situación, etc.
- **Conferencia:** consiste en la explicación de un tema de interés por parte de un experto, el cual dispone de la información y materiales convenientes para la profundización de dicho tema. Para esto, se nombra a un educando que es el experto y tiene la responsabilidad de prepararse para la conferencia, después, viene la conferencia y, posteriormente, se abre un espacio de preguntas por parte de los educandos y del expositor, si fuera necesario.

Freinet menciona al juego – trabajo como la actividad que le concierne por esencia al infante, puesto que experimenta, corre, salta, se esconde, comparte, es decir, aprende jugando; es por eso que es necesario establecer espacios de juego que sean llamativos e interesantes, propiciando así, experiencias de aprendizaje creativas y espontáneas.

John Dewey: Propone que la educación es una actividad social, puesto que se involucra la experiencia de los individuos y las Interacciones sociales que se realizan mediante la comunicación. Es importante partir desde los intereses y necesidades de los educandos, para poder potenciarlos, sin

intervenir demasiado, porque de esta manera, la construcción de aprendizajes no sería natural y, mucho menos, integral; es de vital importancia lograr un espacio en el que se pueda aprender a partir de lo diferente, del otro, en conclusión, un aprendizaje colectivo y participativo.

En muchas de las metodologías citadas, se puede notar la postura con la que se observa al educando, un educando diferente al de la escuela tradicional, que se hace partícipe de su propio proceso de aprendizaje, que aprende con su contexto, que desarrolla nuevas actitudes y habilidades, fruto de una enseñanza diferente, que sigue rompiendo esquemas y barreras de tiempo y espacio.

METODOLOGÍA DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

La metodología activa pone de manifiesto los rincones de actividad; organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la existencia de integrar actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño. Es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos.

Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que efectúan simultáneamente actividades diferentes:

- Se permite que los niños escojan las actividades que requieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades con los demás.
- Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño.
- Se considera el niño como un ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. (GERVILLA Ángeles, 2006, pág. 37)

La metodología por rincones es la forma de organizar pequeños grupos delimitados que efectúan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje y que resulta el complemento perfecto a las actividades difíciles que se proponen.

Se aprecia claramente que los rincones de actividad, están llenos de acción y juego, que constituyen la esencia misma de los niños y niñas, lo que contribuye al desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes y demás aspectos entendidos como aprendizaje. La distribución del espacio en áreas que brinden la posibilidad de que los educandos se desplacen a determinado lugar que sea de su interés, nos indica que se toman en cuenta las particularidades de cada educando, formando espacios en los que pueden construir aprendizajes con total autonomía y deleite.

El trabajo por rincones es el correcto uso de los materiales, partir desde los intereses, nociones, gustos, preferencias, diferencias, particularidades,

necesidades y contexto de los educandos, atribuyéndole otro sentido al juego, promoviendo el trabajo colectivo, tanto como el individual, logrando así un aprendizaje participativo, activo, autónomo e integral.

CARACTERÍSTICAS DE LOS RINCONES

Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- El rincón debe ser atractivo.
- Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- Que favorezca la autonomía.
- Que desarrolle la creatividad.
- Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- Que podamos cambiarlo a lo largo del curso al menos trimestralmente.
- Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- Que sea fácilmente evaluable.
- Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo.

Requisitos para poder llevar esta Metodología

- Hay que ser consciente que los rincones no son solo una distribución del espacio, sino que conllevan un enfoque diferente de la educación infantil.

- Es conveniente elaborar un proyecto previo teórico-práctico que deje poco espacio a la improvisación y donde se recoja con claridad lo que queremos hacer y cómo lo vamos a hacer.
- La puesta en marcha de esta dinámica se verá favorecida con la estabilidad en el centro y en el aula, así como con disponibilidad de recursos y materiales, aunque esto no es imprescindible.
(<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7002.pdf>)

OBJETIVOS DE TRABAJAR POR RINCONES

- Dar la posibilidad a los niños de desarrollar todas sus facetas intelectuales, afectivas y sociales.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño.
- Perder el miedo a equivocarse.
- Estimular el razonamiento lógico y la deducción a partir de la experimentación.
- Encontrar diferentes soluciones para resolver un problema.
- Conseguir más autonomía en la realización de las tareas.
- Adquirir experiencias directas.

DINÁMICAS DE LOS RINCONES

Lo primero será establecer un número adecuado de rincones en función del grupo y de los recursos de nuestra aula.

En tres años, los rincones que se pueden distribuir son:

- Construcciones.
- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cuanto a la distribución en el tiempo, en tres años tendrán una sesión diaria de rincones de una hora aproximadamente, al rincón accederán libremente y podrán repetir varias veces a la semana. Las normas a seguir serán, no cambiarse de rincón durante la sesión y no trasladar material de un rincón a otro. El resto del tiempo lo dedicarán a sesiones de psicomotricidad, cuentos, canciones, juegos en común, etc.

En cuatro años, pueden trabajarse hasta cinco rincones:

- Juegos lógico-matemáticos y ordenador.
- Lenguaje.
- Construcciones.
- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cuatro años, se mantendrán una sesión diaria de rincones, distribuyendo el espacio en cinco rincones, cada día de la semana los alumnos irán a uno diferente que elegirán libremente, no podrán repetir, el control lo hacen los propios alumnos y alumnas. Las actividades que complementan la jornada serán las mismas que en tres años, pero además se incorporará unos

cuadernillos de conceptos que trabajaremos dos veces por semana y las tardes se dedicarán a talleres.

En cinco años, trabajaremos hasta con ocho rincones:

- Experimentación.
- Construcciones.
- Audiovisual.
- Ordenador.
- Juegos lógicos.
- Lecto-escritura.
- Juego simbólico.
- Actividad plástica.

En cinco años, distribuiremos el espacio en ocho rincones, se harán dos sesiones diarias de una hora de lunes a jueves, los viernes los dedicaremos a psicomotricidad, iremos a la sala de audiovisuales y las tardes se dedicarán a talleres y a trabajar la escritura desde el enfoque constructivista.

VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LOS RINCONES

En cuanto a las ventajas señalamos las siguientes:

- Facilita la autonomía.
- Proporciona un aprendizaje lúdico y significativo.
- Favorece la creatividad.

- Desarrolla la observación, manipulación e investigación.
- Multiplica las relaciones sociales.
- Aumenta considerablemente las experiencias de los alumnos.
- Permite la atención y el apoyo individual.
- La propia dinámica de rincones lleva implícitos conceptos espaciotemporales, colores, números, etc., por lo que se trata de aprendizajes bastantes significativos.

En cuanto a dificultades destacamos:

- La simultaneidad de actividades que dificulta la evaluación de todas ellas.
- Necesita mucha preparación del trabajo.

Los instrumentos utilizados para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la metodología son:

- Observación y análisis de la actividad en cada rincón.
- Estudio detallado de las elecciones reflejadas en las hojas de autocontrol.
- Diario de clase.
- Reuniones de los profesionales de la educación.

CLASIFICACIÓN DE RINCONES

En el aula de educación infantil se divide en zonas diferentes. En a la zona dedicada al juego, el aula se estructura en distintos rincones. Crear rincones

con espacios diferenciados para la realización de distintas actividades, según una metodología activa y participativa en grupo o de modo individual. Los rincones pueden clasificarse según distintos criterios, según su frecuencia de uso puede ser:

- Rincones básicos: en los que se realizan las actividades diarias.
- Rincones complementarios a las actividades de clase, no se visualizan todos los días.

Según las actividades que se realicen en ellos los rincones pueden ser:

- **Rincón de trabajo:** para el aprendizaje de contenidos curriculares.
- **Rincón de juego:** Estos a su vez se clasifican según el grado de protagonismo del educador respecto al niño (libre o dirigido), según su temática (la casa, la biblioteca, la enfermería), según las actividades que se realicen en ellos (pintura, arena, plastilina) y según el tipo de juego que en él se desarrolle (juego simbólico, juego de construcción, juego didáctico)

(DELGADO, 2011, pág. 114)

ORGANIZACIÓN DE LOS RINCONES

La organización de los rincones de actividad es muy importante cuando se hace referencia a esta metodología, pues es preciso distribuir tanto el tiempo

como el espacio del aula para llevar a cabo satisfactoriamente las actividades que pretendamos elaborar en los rincones; optimizando tiempo y recursos, para que todos los educandos tengan la oportunidad de trabajar y jugar en cada rincón.

- La distribución de las aulas se hace por "zonas" cada uno de los espacios fijos en que dividimos el aula; esta distribución espacial proporciona una mejor estructuración de los materiales, una mayor organización y variedad de las propuestas así como un entorno físico rico en estímulos, oportunidades y posibilidades de acción. Dicha distribución del espacio es muy trascendental, ya que debe permitir el trabajo de varios grupos de niños y niñas, en distintas áreas, simultáneamente. Y para ello, es necesario que la organización sea precisa y planificada con anterioridad, para que ningún educando coarte su aprendizaje. (RODAS, U, 1999).
- La cantidad de rincones varía de acuerdo a los objetivos educativos que se planteen los docentes.
- Los materiales deben estar al alcance de los niños y niñas que los vayan a utilizar, es decir, deben estar en un estante o armario a su altura, para que puedan manipularlos cada vez que lo requieran.
- El lugar no debe estar sobrecargado con materiales, pues esto da un indicio de desorden y puede saturar al educando, a la vez que puede alterar la percepción de lo que realmente quiere hacer en ese momento.

- La duración del juego por rincones será de acuerdo a la edad y necesidades de los educandos, puede ser semanal, quincenal, mensual; se debe establecer un horario de uso, pero este es flexible, procurando que todos los educandos hayan ocupado los rincones que han sido determinados para trabajar.
- Los infantes deben ir por todos los rincones durante la jornada o el tiempo determinado. Se deberán idear varias estrategias para que los niños y niñas se den cuenta que deben seguir a la siguiente actividad, por ejemplo:
 - Los rincones de juego y de trabajo, deben organizarse de acuerdo a los intereses y necesidades de los educandos, por lo tanto, ese sería el punto de partida de la formación de los rincones que se pretendan utilizar.
 - En el uso de los rincones es indispensable la organización y planificación del docente, pues de él depende, en cierto modo, que las condiciones de aprendizaje sean enriquecedoras y que respondan a las necesidades de cada educando.

La metodología se lleva a cabo de la siguiente manera:

- Los niños y niñas escogen el rincón en el que quieren jugar según sus gustos, intereses y necesidades.

- Es necesaria la planificación docente acorde a los contenidos, destrezas o aprendizajes que deben desarrollar los educandos, por lo tanto, se adecuarán los rincones y sus materiales de manera pertinente.
- Es posible que el juego en rincones se lleve a cabo sin una planificación previa por parte del docente, procurando variar los materiales de cada rincón, para que el trabajo no se vuelva monótono ni rutinario; sino, que sea fuente de experiencias motivadoras para los educandos.
- La metodología por rincones debe ser aplicada por lo menos dos veces a la semana. Generalmente, escogiendo para ello la última hora de clases, debido a que esta actividad debe procurarse en un espacio y tiempo de tranquilidad y esparcimiento.
- Es preciso que los educandos jueguen en todos los rincones, de esta manera pueden conocer sus destrezas, habilidades, limitaciones, desarrollar su imaginación, trabajar en grupo, trabajar individualmente; fortaleciendo su construcción como sujeto activo dentro de un grupo.
- Es necesario establecer previamente reglas sobre las actividades a realizarse en cada rincón, para que los niños y niñas puedan conducirse dentro de un margen de control, pero impuesto por ellos mismos.
- El juego – trabajo se manifiesta a través de cuatro momentos dinámicos denominados: planificación, desarrollo, evaluación y orden.
- La evaluación del trabajo en los rincones por parte de los docentes, permite observar los logros, fracasos y obstáculos que presentan los educandos en cuanto a su desarrollo y adquisición de diversas habilidades sociales, motoras, cognitivas, entre otras.

- El docente no debe intervenir en el juego de los educandos, pues detiene la espontaneidad que conlleva esta actividad, solo cuando observe que el gusto por el juego ha declinado, de esta manera, el infante podrá reorientar sus intereses y motivaciones hacia otro rincón.

Es de gran ayuda para el desarrollo de los niños y niñas establecer un período de tiempo posterior al juego en rincones, porque de esta manera podrán dar a conocer las actividades que realizaron, sus gustos, preferencias, resolución de problemas, a la vez que aprenden a escuchar, a dar importancia al otro, a reconocer otro punto de vista, en fin, a construir aprendizajes de manera colectiva e integradora.

Rincón de trabajo:

Dentro de los rincones de trabajo o juego – trabajo se pueden señalar:

- “**Grafismo:** en este rincón se trabaja la coordinación viso-motora y el trazo. Los niños y niñas ejercitan una serie de trazos que les permitirán aprender a escribir la grafía de los números y de las letras, en letra manuscrita y letra imprenta.
- **Rincón de la lógico - matemática:** la finalidad de este rincón es que los niños y niñas a través de experiencias perceptivas directas manipulativas, asimilen conceptos de cualquier aprendizaje. En este

lugar se utiliza: metro, vasos, botellas, rompecabezas, envases, etc. En dicho rincón el alumnado hará clasificaciones, seriaciones, entre otras actividades.

- **La Expresión Oral:** se trabaja en grupos reducidos permitiendo una participación más activa de todos los niños y niñas. A menudo consiste en conversaciones a partir de una temática de interés, lectura de cuentos, representaciones, juegos, rimas, trabalenguas, canciones, rondas, etc.
- **Dibujo libre:** tiene como finalidad dejar totalmente libre la creatividad y la imaginación. Los niños y niñas cogen libremente las tijeras, los punzones, la goma, dibujan, pintan, pliegan, rasgan, pinchan, recortan, enganchan; disfrutando y sin preocuparse por los resultados.
- **Rincón de las construcciones:** mientras los niños y niñas juegan en este rincón tienen la posibilidad de introducirse en el conocimiento del espacio y desarrollar el lenguaje y el pensamiento matemático.
- **Rincón de la expresión plástica:** este espacio debe ofrecer a los educandos todos los materiales transformables a partir de la manipulación. Lo importante de este rincón es potenciar al máximo la creatividad y la expresión libre de los niños y niñas.

- **Rincón de las experiencias:** este rincón tiene el fin de despertar la capacidad científica mediante un enfoque del proceso experimental. Los educandos actúan sobre los objetos, los manipulan, los transforman y aprecian los efectos que producen en ellos y los efectos que provocan en otros.
- **Rincón de la naturaleza viva:** en el espacio de animales y plantas los infantes van observando elementos de su entorno, forma unos esquemas de conducta que le facilitan la inserción y el respeto por el mundo físico y social.
- **Rincón del lenguaje:** el rincón de leer y escribir, de hablar y escuchar, debe convertirse en un lugar de expresión divertida. Deberá ser un lugar tanto para el trabajo individual como para el trabajo en equipo y deberán sentirse en él en un ambiente propicio y agradable. Los materiales del rincón se colocarán dependiendo del espacio y mobiliario que tengamos, pero lo más importante es que los materiales estén siempre en el mismo sitio.”

Las actividades que podemos realizar en cada rincón, dependen de la naturaleza en sí de cada área, dependiendo también de los elementos que complementen determinado espacio.

RINCÓN	MATERIALES	ACTIVIDADES
Grafismo	Lápices, pinceles, témperas, pinturas, tizas, palos de diversos tamaños, hojas, cartulinas, plastilina, acuarelas,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dibujar con un palo sobre la arena. ○ Trazar caminos con pinturas o con los dedos. ○ Dibujar con tizas libremente en el pizarrón. ○ Diseñar distintas cenefas con plastilina.
Lógica – Matemática	Palos, tillos, botones, lenteja, maíz, fréjol, fideos, cubos, cajas, juegos de encaje, dominó, bingo, rompecabezas, barajas, botellas, vasos, cinta métrica, envases, cajas, figuras en miniatura,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Resolución de problemas. ○ Nociones de cantidad, tamaño, forma, color. ○ Clasificación de elementos. ○ Comparación entre dos o más objetos. ○ Agrupación de objetos. - Seriación de varios elementos.
Expresión Oral	Cuentos, imágenes, objetos del hogar, juguetes.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Representaciones a partir de la lectura de imágenes. ○ Conversaciones. ○ Contar cuentos. ○ Inventar cuentos ○ Recitar pequeños poemas.
Dibujo Libre	Hojas, papelotes, cartulinas de colores, papel crepé, papel brillante, pinturas, témpera, crayones, tizas	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dibujar libremente, utilizando la imaginación y creatividad.

Construcción	Bloques plásticos o de madera, piedras, palos, trozos de madera, papel de todo tipo, cajas de cartón de varios tamaños, tubos de cartón, envases y tarrinas plásticas, legos, cubetas, rosetas.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Construir diversos objetos. ○ Inventar juguetes o figuras de acción. ○ Representar situaciones como: ser arquitectos, pilotos, robots, etc.
Expresión Plástica	Plastilina, masa, moldes, rodillos, pinturas, témperas, cartulinas, hojas, tablas para moldear, sellos, pegamento, tijeras, alambre,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Modelar masa. ○ Diseñar distintas figuras. ○ Manipular varios elementos de diferentes texturas. ○ Mezclar colores. - Crear otros objetos a partir de lo existente.
Experiencias	- Objetos de interés o desconocidos, lupas, telescopio, microscopios.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Manipular objetos. - Conocer todas las características de varios objetos. ○ Darle un uso a un objeto que no conocían.
Naturaleza Viva	- Objetos de su entorno, animales, plantas, piedras.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Acercarse a su entorno inmediato. ○ Cuidar su medio natural. ○ Observar y conocer objetos de su entorno natural. ○ Manipular objetos. - Conocer la utilidad de los objetos.

Rincones de Juego:

Es un rincón que no debe faltar en ningún aula ya que permite escenificar de múltiples formas distintas situaciones cotidianas y ofrece muchas posibilidades de juego que les permiten trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida. Este presenta una serie de características: desarrolla la capacidad de representar una cosa por medio de otra, los niños y niñas se comunican de distintas formas, e incluso sirviéndose de aprendizajes no verbales, los educandos viven la fantasía y la realidad, representan roles semejantes a los de los adultos, simulan situaciones experimentadas, expresan sentimientos e ideas comunicándose por medio del lenguaje oral.

- **Tienda:** Un lugar adecuado con todo lo necesario para poder vender y comprar en diferentes referentes de medidas, como: balanza, cinta métrica, metros, tazas, cucharas, paletas, etc. Deberán haber varios recipientes con productos como: cereales secos, arroz, fideos, botellas, telas, cintas, sogas, etc.
- **Movimiento y drama:** Un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse. Puede ir implementado con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios (collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, etc.), un espejo grande, etc.

- **La casita:** Es el espacio designado para recrear actividades del hogar. Puede haber: un comedor con tazas, platos, cubiertos, etc.; una cocina con ollas, cucharones, fogón, etc.; un planchador con ropa, plancha, etc.
- **Oficios:** Un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, etc. Puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar, etc.
- **Arenero y agua:** Implementar un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes, etc.; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.”

Todos estos rincones son de actividad libre, aunque también se realizan experiencias dirigidas y acompañadas. Los educandos tienen la posibilidad de manipular objetos que conocen, herramientas y objetos que tienen en casa.

Los materiales que se utilizan de acuerdo a cada rincón se establecen de acuerdo a las actividades y a la condición de determinado rincón.

Rincón	Materiales	Actividades
Juego Simbólico	Juguetes, carros, pelotas, muñecas, figuras de animales, cajas, botellas, envases, todo tipo de papeles, carteras, palos, frascos, disfraces.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Representar distintas situaciones de la vida cotidiana con total libertad. ○ Representar situaciones imaginaria y de fantasía.
Tienda	Balanza, cinta métrica, tazas, cucharas, envases, botellas, cereales secos, arroz, fideos, recipientes, telas.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizar herramientas para pesar distintos objetos. ○ Representar situaciones en las que se vendan y compren productos.
Movimiento y drama	Disfraces, sombreros, carteras, micrófonos de juguete, alfombra o estera, telas de distintos colores y tamaños, collares, pulseras, aretes, peinillas, bastones, espejos.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vivenciar situaciones simbólicas en las que actúen distintos personajes. ○ Dramatizar un cuento o una historia.
La casita	Mesa, anaqueles, camas, comida de juguete, tazas, utensilios, ollas, cobijas, almohadones, teléfono, manteles, televisión.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Representan actividades cotidianas que se realizan en su hogar. ○ Recrear situaciones de conflictos o de fantasía.
Oficios	Juguetes de plástico referentes a los oficios: estetoscopio, inyecciones, mandiles, gorros, regaderas, flores de plástico, brochas, frascos.	<ul style="list-style-type: none"> ○ - Representar libremente los oficios que deseen. - Personificar distintas profesiones.
Arenero y agua	Arena, palas, envases de plástico, botellas, embudos, agua, moldes, frascos, tarrinas, juguetes pequeños de personas.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Formar distintas figuras en arena. ○ Exponer las obras que se realizan con los niños y niñas.

Según María Sol Rodríguez, pedagoga argentina, el trabajo en rincones se hace llevadero si es que se ha planificado en la mayoría de ocasiones, puesto que existen actividades que funcionan y se adaptan para ciertos educandos, pero para los demás no, por lo tanto, es preciso ser un fiel observador de la naturaleza infantil, para darnos cuenta sobre lo resulta mejor para cada niño y niña y aplicarlo.

Para esta actividad, las salas de Jardín se organizan de un modo peculiar: los materiales se clasifican por zonas de tal modo que, todo el material disponible para dibujar, modelar... se encuentra en un rincón, sector o “armario”; los juguetes y disfraces para dramatizar, se encuentran en otro... y así sucesivamente.

Es importante reflexionar sobre el tiempo de verdadero juego que le otorgamos a los niños en la actividad cotidiana del jardín y que es necesario enriquecer los momentos lúdicos no solo a través de los materiales sino enseñando a jugar, porque a jugar también se aprende.

Consideraciones generales a tener en cuenta en la organización de los rincones

Respecto de la organización del aula por rincones, se puede establecer a grandes rasgos, dos líneas bien diferenciadas:

- Los rincones, entendidos como complemento de la actividad del grado

- Los rincones, entendidos como un contenido específico.

La primera forma de organizar implica que los niños van a los rincones en ratos libres que les quedan cuando acaban la labor que el maestro ha puesto; el segundo supone un tiempo y unas connotaciones precisas, así como la posibilidad de que todos los niños mediante un mecanismo pueda acceder ellas.

¿Qué hay que tener en cuenta?

- ✓ Cada rincón ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limita la actividad lúdica y son motivo de disputas.
- ✓ El material ha de ser asequible a los niños; eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición.
- ✓ Para favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificadas: cajas, cestos,... con los símbolos, fotografías y dibujos correspondientes.
- ✓ Es imprescindible la tarea de conservación del material deteriorado. Es triste ver muñecas sin brazos, cuentos sin hojas, coches sin rueda, rompecabezas a los que le faltan piezas .etc.
- ✓ El material será estéticamente vistoso y agradable y cumplir unas mínimas condiciones de seguridad: limar maderas, listones etc., para evitar astillas; comprobar que los bordes de los botes de lata no corten;

emplear pintura no toxica; no dejar al alcance del niño aquellos objetos muy pequeños o peligrosos, si el maestro no puede contralar directamente la activad.

La clase, el aula ha de ser un lugar vivo que ha de ir cambiando en función de los intereses y necesidades a largo del grado. Mediante la observación, el maestro vera que rincones pierden interés, para renovarlos o sustituirlos por otros. El tiempo dedicado a realizar la actividad por rincones varía según el criterio del maestro, pero ha de quedar muy claro que debe tener una presencia permanente en el horario. (GERVILLA A, 2006 págs. 38, 39)

IMPORTANCIA DE LOS RINCONES

La propuesta del trabajo por rincones es importante porque permite descubrir una forma innovadora e integral de construir aprendizajes, de tal manera que los educandos tengan la libertad de aprender y desarrollarse a partir de las experiencias que le brinda cada rincón. Se detallara el por qué es importante:

- ✓ Se respetan los ritmos de aprendizaje de cada individuo, puesto que todos somos diferentes y tenemos diversas necesidades e intereses, asimismo, aprendemos de diferente manera y a un ritmo que nos es propio.

- ✓ Se respeta la opinión del educando, en el momento en el que él decide qué hacer y cómo hacerlo, tomando en cuenta la individualidad y libertad del educando.
- ✓ Es una metodología integral, es decir, que complementa trabajo y juego, los educandos pueden satisfacer sus demandas de acción, movimiento, manipulación, descubrimiento, conocimiento, es decir, características que les son naturales a los niños y niñas.

Es preciso fomentar una vivencia agradable mediante los rincones de actividad, porque en ellos los educandos aprenden y desarrollan un sinnúmero de habilidades y destrezas, porque las actividades que realizan en ellas también dependen de su accionar, tomando conciencia del entorno que les rodea.

Finalmente, cito en palabras de Janett Herrera que sintetizan la importancia de esta metodología: Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Los educandos aprenden simultáneamente cuando juegan, saltan, bailan, descubren, manipulan, gritan, ríen, experimentan.

La propuesta de trabajo en rincones es un experiencia enriquecedora para los educandos, ya que da apertura a que se desarrollen los procesos de enseñanza–aprendizaje de una manera individual, pero a la vez cooperativa,

partiendo desde los intereses y necesidades particulares de cada individuo, y que mejor que haciéndolo a través del juego, puesto que las actividades lúdicas son una oportunidad de crecimiento y aprendizaje.

DESARROLLO DE RINCONES EN EL AULA

La idea de trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas.

Para los más pequeños, hasta los 6-7 años de edad, los rincones de juego son los más adecuados, ya sea individual o grupal. Para los niños y niñas de mayor edad se pueden organizar los rincones de trabajo, donde se mantienen actividades recreativas o lúdicas pero con un objetivo predeterminado, esto es, apoyar e incentivar el desarrollo de destrezas desde formas de trabajo diferentes a las aplicadas regularmente en el aula. Los rincones, sean de juegos o de trabajo, son estrategias de organización en base a los distintos intereses que puedan tener los niños o niñas.

En cada rincón el profesor pondrá fichas de trabajo con actividades a resolver, donde el menor puede o no hacer uso de ellas para trabajar. Es decir, si el menor decide ir al rincón de lectura únicamente a leer, lo puede hacer si así lo desea, sin que esto implique que deba resolver una ficha de trabajo con respecto a su lectura. Recuerde que las opciones de fichas para

trabajar deben ser amenas, diferentes, retadoras, atractivas, de tal manera que despierte la curiosidad y las ganas de solucionar cada reto.

Cómo trabajar en el aula

- Si bien los niños y niñas elijen libremente el rincón al que quieren ir, sí es conveniente poner un límite de participantes por rincón. Es necesario idearse una forma en la que cada día algunos niños y niñas tengan la prioridad de elegir y los otros se ubiquen en aquellos rincones que disponen de cupo.
- De ser necesario, el profesor intervendrá con aquellos menores que no varían de rincón y sólo se mantienen en uno. De manera convincente tendrá que acercarse al menor para proponerle y motivarle a conocer las otras posibilidades de rincones.
- Hay que establecer normas claras y sencillas para mantener el orden, la limpieza y la responsabilidad con respecto al material y espacios que utilicen. Los pequeños siempre deben dejar el lugar ordenado y no estropear aquellos materiales que utilicen.
- Es muy importante, respetar el ritmo de trabajo del niño/a. El adulto a cargo del grupo, debe estar pendiente de las actividades que realiza el educando sin forzarle en su desarrollo.

También es importante llevar un control de evaluación de las actividades de rincones, no con el fin de imponer una calificación sino con el

propósito de visualizar logros, fracasos y/o tropiezos durante su participación.

- Es necesario incentivar y apoyar de manera permanente, pero dar el espacio suficiente para fomentar la autonomía y el control en la solución de problemas o necesidades.
- Hay que observar el desarrollo de destrezas en las coordinaciones óculo-manual, motricidad fina, motricidad gruesa, discriminaciones sensoriales, etc.
- Hay que trabajar la tolerancia, el respeto, la solidaridad, etc., entre los participantes. El desarrollo de las relaciones sociales es muy importante. El adulto es un modelo, hay que cuidar expresiones y manera de actuar.
- Apoyar siempre al desarrollo del vocabulario, adecuada pronunciación y expresión.
- Posibilitar las formas de expresión por medio de la improvisación o invención en diferentes áreas, como la música, el modelado, la dramatización, la gimnasia, la danza, etc.
- Recuerde, es importante variar los rincones, que no siempre estén los mismos. Pueden realizarse cambios periódicos o alternar los espacios por días o, los rincones se pueden crear según las necesidades que demande la ejecución de un proyecto.

Los rincones permitirán introducir el juego como una parte fundamental del currículo y no como premio para unos pocos. Éstos, son compensatorios en la medida que ofrecen múltiples posibilidades de materiales y situaciones de

aprendizaje que pueden contribuir a paliar diferencias y por último la diversidad de experiencias y estímulos contribuye sin duda a incrementar las conexiones cerebrales. Estos planteamientos nos llevan a la necesidad de darle un giro importante a nuestra forma de trabajar en el aula. Lógicamente la implantación de los rincones en el aula lleva consigo el seguimiento de unas determinadas fases. Éstas son:

1ª Fase de formación: esta fase se fundamenta en los siguientes artículos y libros referentes al tema rincones, como por ejemplo:

- Hohmán M. y otros. “Niños pequeños en acción”. Ed. Trillas.
- Laguia M. J. “Rincones de actividad en la Educación Infantil. Ed. Grau.
- Sausis N. “Actividades en talleres para guardería y preescolar” Ed. Cincel.

2ª Fase de elaboración del proyecto de aula: análisis de nuestra aula: espacio y recursos y posibles rincones y su distribución temporal.

3ª Fase de puesta en marcha de manera gradual de la actividad por rincones: comenzamos con tres rincones y durante sólo media hora diaria.

4ª Fase de revisión y perfeccionamiento de la metodología: consideramos fundamental establecer un sistema de evaluación en el quehacer educativo, independientemente de la metodología que se lleve a

cabo, que permita retroalimentar nuestro trabajo en el aula para ir corrigiendo y reajustando continuamente.

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNITIVO

DEFINICIÓN

Para Piaget el desarrollo cognitivo es el desarrollo intelectual que el niño organiza para adaptarlo a las experiencias del ambiente en donde razona, piensa y define cómo solucionar los problemas a la medida que se le van presentando, gracias a la estructura intelectual asimila y hace posible los cambios de las estructuras. (RODRÍGUEZ R, FERNÁNDEZ M, 1997 pág. 24)

FUNCIONES COGNITIVAS

Memoria: La neuropsicología y la ciencia cognitiva han hecho imprescindible la ampliación de la definición de memoria. En ella se debe incluir todo el conocimiento adquirido, recuperado y utilizado sin el uso de la conciencia. Además, debe incluir las destrezas motoras así como el conocimiento perceptivo, la mayoría de la cual se utiliza inconscientemente. En resumen, la memoria incluye un enorme trasfondo de experiencia que el organismo ha almacenado a través de su vida en el sistema nervioso para adaptarse al medio, ya sea si este es consciente o no.

Atención: En el caso de la atención, su característica fundamental es la asignación de recursos neuronales en el procesamiento de información. La focalización, la selectividad y la exclusividad son atributos de la atención que se logran gracias a la activación de ciertas redes neuronales dentro de una mirada de conexiones que se entrecruzan y se superponen. La asignación selectiva de estas redes permite analizar un estímulo discreto de relevancia biológica. Por lo tanto, la atención está implicada directamente en la recepción activa de la información, no sólo desde el punto de vista de su reconocimiento, sino también como elemento de control de la actividad psicológica.

Lenguaje: El lenguaje en sentido amplio incluye un léxico (capacidad semántica) y una sintaxis (un sistema formal para manipular símbolos). Es considerado el “espejo de la mente” y se basa en una gramática combinatoria diseñada para comunicar un número ilimitado de pensamientos. No existe una operación mental que el lenguaje no pueda reflejar. Se utiliza en tiempo real mediante la interacción del examen de la memoria y la aplicación de reglas. Se implementa en una red de regiones del centro del hemisferio cerebral izquierdo, que debe coordinar la memoria, la planificación, el significado de las palabras y la gramática.

Léxico y memoria de trabajo: De acuerdo con Joaquín Fuster, el significado de la expresión del lenguaje, al igual que la ejecución de una acción dirigida por una meta, está precedido por la formulación mental de un

plan o de un esquema más amplio que la intención destinada, por más que sean simples o mal definidos. Tal plan está hecho por componentes léxicos de unidades cognitivas ejecutivas, en particular verbos. Lo que quiere decir que el cerebro del parlante debe tener la posibilidad de acceder a un léxico y tener la capacidad de memoria de trabajo. La dinámica cortical de la sintaxis requiere la participación de estos dos mecanismos neuronales que se encuentran en el lóbulo frontal del cerebro. Sin ellos, la capacidad de organizar palabras con significado sería nula y la funcionalidad sintáctica del lenguaje se perdería. La incapacidad de acceder a la red cortical que contienen los componentes léxicos ejecutivos hace imposible la expresión de un lenguaje con significado.

Percepción: Las sensaciones más relevantes a los intereses del individuo, en un momento dado, son comparadas con experiencias anteriores y procesadas de forma más compleja. El resultado del procesamiento de la sensación es que los neurocientíficos denominan percepción. La percepción, es el proceso que transforma la sensación en una representación capaz de ser procesada cognitivamente.

Según Fuster, cada percepción es un evento histórico y la categorización de una impresión sensorial actual estaría enteramente determinada por memorias previamente establecidas. Este punto de vista es mucho más plausible si aceptamos que todas las sensaciones, aun las más elementales

son la recuperación de una forma de memoria ancestral, memoria filogenética o memoria de la especie.

Inteligencia: En el caso de la inteligencia humana, Fuster opina que es la culminación de la evolución de un mecanismo cerebral dedicado a la adaptación del organismo a su ambiente. Su evolución ha ocurrido en un continuo evolutivo de los medios para adaptarse al mundo. En humanos, la adaptación al mundo involucra e incluso requiere la persecución de metas que trasciendan al individuo. Estas metas están basadas en el procesamiento de una gran cantidad de información que se extienden sobre grandes expansiones de tiempo y espacio. Por lo tanto, en principio, el desarrollo de la inteligencia humana es el desarrollo de redes cognitivas y de la eficiencia con que éstas procesan la información. Fuster hace hincapié en señalar que, si la inteligencia es el procesamiento de información cognitiva tocante a metas comportamentales o cognitivas, el grado de inteligencia es la "eficiencia con la cual puede ser procesada esta información".

Al igual que en el aprendizaje, la diferencia entre conocimiento y memoria es muy sutil. Fuster explica que, fenomenológicamente, el conocimiento es la memoria de hechos y la relación entre estos hechos, los cuales al igual que la memoria se adquieren a través de la experiencia. Una distinción entre la memoria autobiográfica y el conocimiento reside simplemente en la presencia o ausencia de una limitación temporal; el contenido de la memoria tiene esta limitación, mientras que el conocimiento no. La memoria nueva

tiene fecha y se somete a un proceso de consolidación antes de ser almacenada permanentemente o convertirse en conocimiento. El conocimiento establecido es sin tiempo, aunque su adquisición y contenido pueda ser fechado. El conocimiento, para ser utilizado posteriormente, se ha de almacenar en el sistema cognitivo, donde sus funciones comparten el mismo sustrato celular así como sus conexiones neuronales.

¿Cuáles son las teorías que explican el desarrollo cognitivo?

- La perspectiva Piagetana – Explica como el niño interpreta el mundo a edades diversas.
- La perspectiva sociocultural de Vygotsky – Explica los procesos sociales que influyen en la adquisición de las habilidades intelectuales.

LA TEORIA DE JEAN PIAGET DEL DESARROLLO COGNITIVO

El objetivo de Piaget es de conocer el origen del conocimiento, de ahí que a su obra se la denomina como "Epistemología Genética". MORRISON, G. (2005) Coherente con su búsqueda inicia su investigación a partir del nacimiento del niño para analizar desde el principio mismo de la existencia el desarrollo cognitivo del ser humano.

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye al conocimiento en su interacción con el medio.

Piaget (1992) afirma que el conocimiento no es absorbido pasivamente del ambiente y tampoco es procesado en la mente del niño ni brota cuando el madura, sino que es constituido por el niño a través de sus interacción de sus estructuras mentales con el medio ambiente, más concretamente, podemos decir que el conocimiento se construye según Piaget (1992) de manera activa a partir de la acción que el sujeto realiza sobre el objeto de conocimiento ,entendiendo lógicamente a esta, como una acción física y también mental dependiendo de la estructura cognitiva de conjunto que entre en juego.

Para Piaget en (1997) el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: el proceso comienza con una estructura o una forma de pensar propia de un nivel .algún cambio externo o cambios en la forma ordinaria de pensar crean conflictos cognitivos y desequilibrio, la persona compensa esta confusión y resuelve el conflicto mediante sus propias actividades intelectual ;de todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas ,una nueva comprensión y por tanto ,la vuelta al estado de equilibrio.

Según Piaget el desarrollo cognitivo depende de la maduración biológica del sujeto, de su experiencia física y social, así como un proceso de equilibración permanente entre el sujeto y su realidad dicho proceso de equilibración en el factor fundamental en el desarrollo intelectual y exige la puesta en marcha de dos invariantes funcionales, la organización y la

adaptación las cuales a su vez posibilitan los procesos de aprendizaje en el ser humano.

La organización se refiere a la capacidad que tiene la mente pensante para organizar el conocimiento de sí mismo y del mundo en esquemas de acción y representación, tales esquemas se diversifican a medida que el sujeto actúa sobre los diferentes objetos de conocimiento, formando así progresivas y complejas estructuras mentales que serán dentro de un marco evolutivo, las que determinaran las posibilidades del pensamiento.

Simultaneo a la organización, se desencadena el proceso de adaptación a través de un proceso de asimilación y acomodación entre el sujeto y el objeto de conocimiento. La asimilación se refiere al proceso mediante el cual el sujeto incorpora nuevo conocimiento a los esquemas previos que ya posee, y acomodación, se refiere a la necesidad de crear nuevos esquemas de conocimientos.

Piaget (1997) ha sido uno de los pocos teóricos que ha caracterizado de manera extraordinaria los diferentes estadios evolutivos cognitivo, identificando las características particulares que presenta cada uno de ellos .estos estadios resultan fundamentales para el diseño curricular, pues caracteriza lo que el sujeto puede o no puede aprender en determinada etapa de su desarrollo permite comprender como se puede favorecer el aprendizaje en cada una de ellas. En este sentido Piaget (1997) distingue los siguientes estadios en el desarrollo cognitivo.

(<http://teoriasdeaprendizajeconstructivista.blogspot.com/2011/06/aplicaciones-de-su-teoria.html>)

Principios del aprendizaje, según Piaget.

- Principio de organización: Organiza el proceso de aprendizaje.
- Principio de adaptación: herencia adaptarse a su ambiente mediante la asimilación y acomodación.
- Principio de la equilibración: Los cambios en el pensamiento tiene lugar mediante el proceso de equilibrio: la búsqueda de balance.

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Adaptación:

Estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es decir, entre la adecuación del ambiente al individuo, y la adecuación del individuo a la influencia ambiental, respectivamente. Cuanto más equilibrio exista entre asimilación y acomodación, tanto mejor adaptado estará el individuo. La adaptación es, junto a la organización una de las dos invariantes funcionales. Piaget distingue una adaptación orgánica y una adaptación funcional, constituyendo la adaptación inteligente el ejemplo más evolucionado de ésta última.

- **Asimilación.-** Utilizar los esquemas que poseemos para dar sentido a los acontecimientos del mundo, incluyendo el intento de entender algo nuevo y ajustarlo a lo que ya conoce.
- **Acomodación.-** Cuando una persona debe cambiar los esquemas para responder a una nueva situación.
- **Equilibrio.-** Los seres humanos tendemos a la búsqueda del equilibrio: integración de las nuevas experiencias en nuestros esquemas (nuestra forma de relacionarnos con las ideas y el entorno).

Organización:

La organización "es el proceso en virtud del cual la inteligencia como un todo se relaciona internamente con sus partes" y estas, a su vez, llamadas 'esquemas' también lo hacen combinándose mediante asimilación recíproca.

La adaptación es un concepto propio de la biología. En el origen de todo proceso adaptativo siempre hay algún cambio, y lo que Piaget sostendrá, siguiendo los lineamientos teóricos de la biología, es que tales cambios ocurren siempre en el organismo y en el ambiente: si se produce una alteración ambiental, el organismo deberá también cambiar para adaptarse a dicha alteración (esto último se llama acomodación), y viceversa, una alteración en el organismo se compensará con un cambio ambiental (esto último se llama asimilación). De aquí que acomodación y asimilación sean los dos procesos inseparables que constituyen el mecanismo adaptativo, pudiendo predominar uno u otro según cada situación particular.

Desde este sentido constructivista se entiende que la teoría atiende a diferentes etapas, pues no existe una construcción uniforme, sobre este concepto constructivista Piaget elaboró su teoría del desarrollo cognitivo.

ESTADIOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO

Piaget (1997) distingue los siguientes:

5. **La inteligencia sensorio – motriz:** comienza con el nacimiento a partir de los reflejos incondicionados es inmediato, pues trata directamente con los objetos y su tendencia es el éxito de la acción este periodo culmina alrededor de los dos años cuando aparece el lenguaje.
6. **El estadio pre operacional:** implica un nivel cualitativamente superior en el desarrollo de las estructuras intelectuales. El pensamiento preoperatorio abarca desde los 2 años hasta los 7 años aproximadamente y se caracteriza por ser un pensamiento pre conceptual intuitivo, egocéntrico, muy influido por la percepción, y donde el niño se encuentra todavía centrado en su punto de vista.
7. **El pensamiento operatorio concreto:** comprende desde los 7 u 8 años hasta los 11 o 12 años y conlleva un importante avance en el desarrollo del pensamiento infantil .aparecen por primera vez operaciones mentales aunque referidas o ligadas a objetos concretos .entre las principales operaciones compendiadas en este estadio, se señala la clasificación, la seriación, la conservación y otras. El estadio de las operaciones concretas se caracteriza por la capacidad de enfrentarse

eficazmente con los conceptos y operaciones concretos, es decir el sistema cognitivo es capaz de asimilar información, cuando esta es manipulable, y no así cuando se trata de operaciones u conceptos abstractos.

8. **El estadio de las operaciones formales:** brinda la posibilidad de manejar eficazmente conceptos abstractos y aplicar las habilidades de razonamiento hipotético- deductivo y de solución de problemas a contextos diferentes de aquellos en los que se ha adquirido. a partir de los 11 o 12 años el pensamiento formal se hace posible, justamente porque las operaciones lógicas empiezan a ser traspuesta del plano de la manipulación concretas al de las meras ideas, expresadas en cualquier tipo de lenguaje (palabras, símbolos matemáticos, etc.)

FUNCIÓN SIMBÓLICA

Origen y Desarrollo

"Al término del período senso-motor, hacia el año y medio o dos, aparece una función fundamental para la evolución de las conductas ulteriores, y que consiste en poder representar algo (un "significado" cualquiera: objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etc.) por medio de un "significante" diferenciado y que sólo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc."

Piaget, sostiene que antes del segundo año, no se observa una conducta en el niño, que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso-motores ignoran la representación. Toda actividad cognoscitiva y motriz, desde la percepción y el hábito al pensamiento conceptual y reflexivo, consiste en vincular significaciones, y toda significación supone una relación entre un significante y una realidad significada. Pero, en el caso del índice, el significante constituye una parte o un aspecto objetivo del significado; existe una relación de causa-efecto entre el signo y el referente. Por ejemplo: el humo es índice del fuego, el extremo visible de un objeto casi enteramente oculto es, para el bebé, el índice de su presencia.

De la misma forma la señal, aunque provocada artificialmente por el experimentador, constituye para el sujeto un simple aspecto parcial del acontecimiento que enuncia (en una conducta condicionada, la señal se percibe como un antecedente objetivo). Por ejemplo: desde los trabajos de Pavlov, la campana es señal de comida.

Los símbolos son representaciones sobre representaciones. El niño, a través de sus acciones y de su lenguaje representa sus esquemas y conceptos. Las acciones simbólicas y las palabras remiten a algo que no son ellas mismas. Piaget define al símbolo como una relación de semejanza entre el significante y el significado, mientras que el signo es "arbitrario" y reposa necesariamente sobre una convención. El signo requiere de la vida social para constituirse, mientras que el símbolo puede ser elaborado por el individuo solo.

Aparición de la Función Semiótica.

A partir del segundo año aparece un conjunto de conductas que implica la evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente, lo cual supone la construcción o el empleo de significantes diferenciados.

Al menos cinco de esas conductas pueden distinguirse:

- **Imitación Diferida.**- Se inicia en ausencia del modelo. El autor nos cita el ejemplo de una niña que ve a un amiguito tener un berrinche (lo cual es nuevo para ella), pero un par de horas después de su marcha, imita la escena riéndose; esta imitación diferida constituye un comienzo de representación, y el gesto imitador, un inicio de significante diferenciado.
- **Juego Simbólico.**- En el caso del juego simbólico, o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es, un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.
- **El Dibujo.**- La imagen gráfica es un intermediario entre el juego y la imagen mental; no aparece antes de los dos o dos años y medio.
- **Imagen Mental.**- Aparece como una imitación interiorizada.
- **El Lenguaje.**-El lenguaje naciente permite la evocación verbal de acontecimientos no actuales. Cuando el niño dice "guau", sin ver al perro, existe una representación verbal además de imitación.

En cuanto a los símbolos, Piaget dice que son "motivados" porque pueden ser contruidos por el individuo solo, más allá de que existan símbolos

colectivos. "La imitación diferida, el juego simbólico, la imagen gráfica o mental dependen entonces directamente de la imitación, no como transmisión de modelos exteriores dados (ya que hay una imitación de sí misma igual que de otros) sino como paso de la pre-representación en acto a la representación interior o pensamiento".

El signo, sin embargo, es convencional; necesariamente debe ser colectivo. El niño lo recibe por el canal de la imitación, pero lo adquiere de modelos exteriores, únicamente lo acomoda a su manera.

Los Símbolos:

Según Ángel Reviere, los símbolos son, en su origen, acciones significantes que remiten a ciertos significados "ausentes". Y las acciones significantes son, por lo tanto, formas elaboradas de interacción comunicativa. Aunque no son las primeras actividades comunicativas que realiza el niño; desde el 1er. año de vida aparecen pautas claras de comunicación intencional que tienen un carácter pre-simbólico.

Entre los 8 y 12 meses el niño comienza a señalar con el dedo determinados objetos o situaciones que le interesan, realiza gestos y vocalizaciones que pueden tener una función proto-declaratoria (compartir la experiencia) o proto-imperativa (conseguir algo a través del otro).

Estas acciones están al borde de la función simbólica aunque no lo son. Sin embargo, los gestos pre-simbólicos y vocalizaciones pre-verbales que hace el niño de alrededor de 1 año, presentan una limitación: su referente tiene que estar necesariamente presente.

Para que el niño pueda realizar las funciones comunicativas cuando el referente está ausente, se hace necesario representar al referente a través de una acción simbólica. "Originariamente, los símbolos nacen como resultado de la necesidad de comunicarse acerca de objetos – referentes con los demás, por la vía de los símbolos, la comunicación se trastocará en conciencia reflexiva, la cual tiene en sí misma una naturaleza simbólica o "semiótica".

Desarrollo Simbólico:

Los sistemas simbólicos, se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución. En el desarrollo de todos los sistemas simbólicos participan determinados vectores evolutivos: descentración, diversificación, complicación estructural, integración y sobre todo el de interiorización. "Los símbolos, a lo largo del desarrollo, se interiorizan y se convierten en recursos de la propia conducta, y no sólo de la conducta de los demás; en sistemas de relación con nosotros mismos."

INTELIGENCIA PRE – OPERATORIA

El período pre-operatorio se extiende desde los dos a los siete años de edad. En la etapa anterior aparecen los símbolos, mientras que en ésta se afianza la función simbólica. El niño pasa de la inteligencia práctica, basada en el ejercicio (coordinación y organización de esquemas de acción realmente ejecutados), a la inteligencia representativa, basada en esquemas de acción internos y simbólicos a través de los signos, símbolos, imágenes, conceptos, etc.

Según Piaget existe continuidad (a nivel funcional) entre los dos tipos de inteligencia: los mismos mecanismos de asimilación y acomodación buscando constantemente el equilibrio siguen operando aunque lo hagan ahora sobre esquemas representativos y no prácticos.

El período pre-operatorio no abarca un verdadero estadio, sino que el autor lo considera un sub-estadio; período de preparación de las operaciones concretas, o sea el que marca la llegada de estas operaciones.

Diferencias entre inteligencia pre-operatoria e inteligencia senso-motora

- La inteligencia senso-motora relaciona las diferentes acciones o percepciones de una en una, la pre-operatoria, gracias a su capacidad

simbólica es capaz de abarcar simultáneamente diferentes acontecimientos y situaciones.

- La inteligencia pre-operatoria es reflexiva, persigue el conocimiento como tal, o sea buscar el comprobar un fenómeno, clasificarlo; la senso-motora no es reflexiva, ni busca comprobar nada.
- La inteligencia senso-motora, por su naturaleza misma, tiende a la satisfacción práctica, al éxito de la acción pero no al conocimiento como tal.
- La inteligencia senso – motora trabaja sobre los objetos y situaciones mismas (por intermedio de acciones y percepciones), la pre – operatoria sin embargo actúa de manera mediada sobre la realidad (a través de signos y símbolos).

En este período de preparación que va desde la aparición de la función simbólica a la constitución de las operaciones concretas, Piaget distingue dos etapas: la que corresponde al pensamiento simbólico y conceptual, y la del pensamiento intuitivo.

Características de la Etapa Pre – Operatoria

- **Experiencia mental:** Piaget ha caracterizado el pensamiento pre-operatorio como una verdadera experiencia mental. Es representativo, es una forma de aprehender la realidad que tiende a estar más cerca de las acciones y de sus resultados que de construcciones más abstractas y esquemáticas (como lo serán las operaciones).
- **Centración:** La tendencia a centrarse en algunos de los aspectos de la situación, dejando de lado otros aspectos y provocando así una deformación del razonamiento, constituye una de las características más importantes del pensamiento pre – operatorio. El niño en esta etapa tiene dificultad para considerar dos dimensiones diferentes a la vez.
- **Irreversibilidad:** Una cognición es reversible si es capaz de proseguir un cierto camino en un sentido, y hacerlo luego en sentido inverso para conectarse nuevamente con el punto de partida. Las cogniciones pre – operatorias, al estar próximas a las acciones y a la realidad concreta y al ser una serie de experiencias sucesivas con dificultad de una organización de conjunto, no tienen la movilidad propia de los actos mentales reversibles.
- **Estatismo:** El pensamiento pre – operatorio tiende a fijarse en los estados más que en las transformaciones. Esta imposibilidad de

considerar los cambios fue desarrollada por Piaget en el estudio de imágenes mentales, el cual demuestra la dificultad que tienen los niños de 4 a 6 años para representar las transformaciones.

- **Egocentrismo:** Se refiere a la tendencia que tiene el niño en esta etapa a tomar su punto de vista como único, desechando a los demás. Es una centración excesiva en las acciones y representaciones propias del sujeto.

OPERACIONES CONCRETAS

Las operaciones concretas se consolidan entre los 6 a 7 años y entre los 11 y 12 años. En esta etapa evoluciona la inteligencia representativa. El paso del pensamiento intuitivo al operatorio supera el carácter cambiante, inestable y subjetivo del pensamiento pre-operatorio en el sentido de una mayor estabilidad, coherencia y movilidad. El pensamiento se vuelve verdaderamente lógico.

Según Piaget existe una continuidad funcional: la inteligencia sigue siendo una marcha progresiva hacia una mayor adaptación, en la que la asimilación y la acomodación juegan un papel primordial en el intercambio entre el sujeto y el entorno.

La intuición es una acción interiorizada. Progresivamente las acciones interiorizadas que permanecían aisladas en la etapa anterior se integran en sistemas de acciones, en el sentido de que una acción puede compensar o anular a otra anteriormente ejecutada. Esta propiedad de poder integrarse en un sistema concede al pensamiento operatorio un equilibrio que está ausente en el pensamiento intuitivo, el cual se caracteriza por un equilibrio inestable.

Estructura Organizativa: Para Piaget la operación va siempre integrada en un sistema de otras operaciones, y es precisamente porque es susceptible de agruparse por lo que la intuición se vuelve operación. Esta agrupación entre operaciones posee cinco propiedades cognitivas que corresponden a cinco propiedades lógicas propias de una estructura lógica que Piaget denomina "agrupamiento":

- Dos acciones sucesivas pueden coordinarse en una sola (composición)
- La acción se vuelve reversible (reversibilidad)
- Un mismo resultado puede alcanzarse por dos caminos diferentes (asociatividad)
- El retorno al punto de partida permite encontrar lo idéntico a sí mismo (identidad)
- Reunir una clase consigo misma conduce a obtener la misma clase, mientras que añadir una unidad a una cantidad conduce a un nuevo resultado.

Descentración, Conservación y Reversibilidad: Esta tendencia de las operaciones a ser solidarias unas con otras se expresa por una característica global propia de la inteligencia operatoria: la descentración. Lo propio del pensamiento intuitivo es que es un pensamiento que traduce al mismo tiempo una asimilación de la realidad al punto de vista del sujeto (egocentrismo), y una acomodación excesiva y cambiante según las apariencias de la realidad (centración perceptiva). Por el contrario, lo propio del pensamiento operatorio es poder seguir las transformaciones sucesivas de la realidad a través de todos los caminos posibles, y en vez de proceder de un punto de vista único, llegar a coordinar los diferentes puntos de vista.

Por las mismas razones las acciones adquieren una propiedad importante a los ojos de Piaget, propiedad que marca una clara diferencia con las formas anteriores de inteligencia: la reversibilidad, mientras que las intuiciones, rígidas y centradas, se desenvuelven en sentido único; lo propio de las operaciones es poder desenvolverse de manera reversible por inversión o reciprocidad.

Desfases: Las operaciones concretas están ligadas al presente inmediato, por tanto dependen de la acción y de la particularidad de las situaciones. Según la realidad que estructuren, su constitución será más o menos difícil. Así es que Piaget puso de manifiesto una serie de desfases temporales al estudiar la estructuración de nociones diferentes.

El caso más claro es el de la conservación, ésta se logra en momentos diferentes según el contenido de que se trate. A través de diferentes estudios se ha llegado a la conclusión de que en términos generales, la conservación de las cantidades aparece hacia los 7 – 8 años, la del peso hacia los 9 – 10 años y la del volumen hacia los 11 – 12 años. Además, entre los diferentes tipos de cantidades, también se observan ligeros desfases llamados "desfases horizontales".

La adquisición de los conocimientos no se corresponde necesariamente con las edades que maneja Piaget en las diferentes etapas del desarrollo cognitivo, pues éstos dependen de circunstancias socio – culturales; sí debemos recalcar que el orden de adquisición de los conocimientos se mantiene invariable.

EL DESARROLLO COGNOSITIVO SEGÚN LEV VYGOTSKY

Vygotsky considera cinco conceptos que son fundamentales: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido, se explica cada uno de estos conceptos.

Funciones Mentales:

Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, estas funciones están determinadas por la forma de ser de esa sociedad. Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente. El comportamiento derivado de Las funciones mentales superiores está abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas. Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

Naturales:

- Inferiores- Genéticas
- Limitadas

Funciones Mentales de interacción:

- Superiores- Específicas
- Mediadas culturalmente

Habilidades Psicológicas:

Para Vygotsky, las funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. Por lo tanto “sostiene que en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. Primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapsicológica). Afirma que todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos”.

Cuando un niño llora porque algo le duele, expresa dolor y esta expresión solamente es una función mental inferior, es una reacción al ambiente. Cuando el niño llora para llamar la atención ya es una forma de comunicación, pero esta comunicación sólo se da en la interacción con los demás; en ese momento, se trata ya de una función mental superior interpsicológica, pues sólo es posible como comunicación con los demás. En un segundo momento, el llanto se vuelve intencional y, entonces, el niño lo usa como instrumento para comunicarse. El niño, con base en la interacción,

posee ya un instrumento para comunicarse; se trata ya de una función mental superior o las habilidad psicológica propia, personal, dentro de su mente, intrapsicológica.

La Zona de Desarrollo Proximal

Vygotsky considera que en cualquier punto del desarrollo hay problemas que el niño está a punto de resolver, y para lograrlo, sólo necesita cierta estructura, claves, recordatorios, ayuda con los detalles o pasos del recuerdo, aliento para seguir esforzándose y cosas por el estilo. Desde luego que hay problemas que escapan a las capacidades del niño, aunque se le explique con claridad cada paso. La zona de desarrollo proximal es “la distancia entre el nivel real de desarrollo – determinado por la solución independiente de problemas – y el nivel del desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o la colaboración de otros compañeros más diestros”.

Dentro de la zona de desarrollo proximal encontramos dos importantes implicaciones: la evaluación y la enseñanza.

Evaluación:

Casi todas las pruebas miden únicamente lo que los estudiantes hacen solos, y aunque la información que arrojan puede ser útil, no indica a los padres o maestro cómo apoyar a los estudiantes para que aprendan más.

Una alternativa puede ser la evaluación dinámica o la evaluación del potencial de aprendizaje. Para identificar la zona de desarrollo proximal, estos métodos piden al niño que resuelva un problema y luego le ofrecen apoyos e indicaciones para ver como aprende, se adapta y utiliza la orientación. Los apoyos se aumentan en forma gradual para ver cuánta ayuda necesita y cómo responde. El maestro observa, escucha y toma notas cuidadosamente acerca de la forma en que el niño emplea la ayuda y el nivel de apoyo que necesita. Esta información servirá para planear agrupamientos instruccionales, tutoría entre compañeros, tareas de aprendizaje, trabajos para casa, etc.

Enseñanza:

Otra implicación de la zona de desarrollo proximal es la enseñanza, pero éstas muy relacionada a la evaluación. Los estudiantes deben ser colocados en situaciones en las que si bien tienen que esforzarse para atender, también disponen del apoyo de otros compañeros o del profesor. En ocasiones, el mejor maestro es otro estudiante que acaba de resolver el problema, ya que es probable que opere en la zona de desarrollo proximal del primero. Vygotsky propone que además de disponer el entorno de forma que sus alumnos puedan descubrir por sí mismos, los profesores deben guiarlos con explicaciones, demostraciones y el trabajo con otros estudiantes que haga posible el aprendizaje cooperativo.

Herramientas Psicológicas:

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean interpsicológicas o intrapsicológicas.

Tal vez la herramienta psicológica más importante es el lenguaje. Inicialmente, usamos el lenguaje como medio de comunicación entre los individuos en las interacciones sociales. Progresivamente, el lenguaje se convierte en una habilidad intrapsicológica y por consiguiente, en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento.

El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de lo demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene conciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia.

La Mediación:

Cuando nacemos, solamente tenemos funciones mentales inferiores, las funciones mentales superiores todavía no están desarrolladas, a través con la interacción con los demás, vamos aprendiendo, y al ir aprendiendo, vamos desarrollando nuestras funciones mentales superiores, algo completamente diferente de lo que recibimos genéticamente por herencia, ahora bien, lo que aprendemos depende de las herramientas psicológicas que tenemos, y a su vez, las herramientas psicológicas dependen de la cultura en que vivimos, consiguientemente, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, nuestras intenciones y nuestras acciones están culturalmente mediadas.

Desarrollo Cognitivo:

Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

La corriente de la psicología encargada de la cognición es la psicología cognitiva, que analiza los procedimientos de la mente que tienen que ver con el conocimiento. Su finalidad es el estudio de los mecanismos que están involucrados en la creación de conocimiento, desde los más simples hasta los más complejos.

Se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en

sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

El Aprendizaje:

Para Vygotsky, “el aprendizaje es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible, no sólo es un proceso individual de asimilación. La interacción social es el origen y el motor del aprendizaje”.

El aprendizaje depende de la existencia anterior de estructuras más complejas en las que se integran los nuevos elementos, pero estas estructuras son antes sociales que individuales. Vygotsky cree que el aprendizaje más que un proceso de asimilación-acomodación, es un proceso de apropiación del saber exterior propio de la personalidad de cada ser humano.

Principios Básicos del Aprendizaje:

Se puede considerar que Vygotsky a diferencia de otros autores, le da gran importancia a las relaciones interpersonales y al medio (mediante objetos culturales), esto le valió para rodearse de un entorno polémico, dada la naturaleza de sus ideas, que no eran del todo compartidas, y que discrepaban en algunos aspectos con otras ideas, como las de Piaget.

Sobre estos principios es que se da el aprendizaje en los individuos desde corta edad, en las relaciones que éste establece con sus padres, que son las

personas más cercanas a él, por otra parte también están los compañeros con los que también interactúa.

LA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

El Papel de la Cultura en el Desarrollo de la Inteligencia:

En definitiva el papel que cumple la cultura en el desarrollo de los seres humanos es muy importante ya que se desenvuelve dentro de ella. Los seres humanos, al nacer, poseen funciones mentales elementales que luego sufren cambios debido a las diferentes culturas, es por ello que; si tenemos dos niños, uno de occidente y otro de oriente, nos será posible observar que presentan distintas formas de aprendizaje que los llevarán a desarrollar sus funciones mentales superiores.

Al hablar de culturas, por lo tanto, nos estaremos refiriendo a una variedad de ellas y a diferencias entre ellas por lo que el desarrollo de la inteligencia no será un mismo producto en todo sentido.

Orígenes sociales de las primeras competencias cognoscitivas:

Los niños pequeños son exploradores curiosos que participan de manera activa del aprendizaje y descubrimiento de nuevos principios. Sin embargo Vygotsky otorga menor importancia al descubrimiento auto iniciado debido a que hacía hincapié en la relevancia de las contribuciones sociales al crecimiento cognoscitivo.

Muchos de los “descubrimientos” importantes que realizan los niños ocurren dentro del contexto de diálogos cooperativos, o colaborativos, entre un tutor experimentado, que modela la actividad y transmite instrucciones verbales, y un discípulo novato que primero trata de entender la instrucción del autor y con el tiempo internaliza esta información usándola para regular su propio desempeño.

La función del lenguaje y el habla privada:

El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo. Proporciona el medio para expresar ideas y plantear preguntas, las categorías y los conceptos para el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Al pensar un problema, por lo general pensamos en palabras y oraciones parciales. Vygotsky destacó la función del lenguaje en el desarrollo cognitivo, ya que consideraba que bajo la forma de habla privada (hablarse a uno mismo) el lenguaje orienta el desarrollo cognoscitivo.

Además es posible encontrar relación entre el pensamiento lógico y la capacidad lingüística, puesto que el desarrollo lingüístico no está al margen de, por ejemplo; representaciones abstractas. Esta relación servirá para la internalización de operaciones lógicas, lo que permitirá entender y manipular otras relaciones de carácter abstracto.

El habla privada y el aprendizaje:

Puesto que el habla privada ayuda a los a los estudiantes a regular su pensamiento, tiene sentido permitir e incluso alentar su uso en la escuela. Insistir en que se guarde absoluto silencio cuando los jóvenes estudiantes resuelven problemas difíciles puede hacer que el trabajo les resulte todavía más arduo.

La auto instrucción cognoscitiva es un método que enseña a los estudiantes la forma de hablarse a sí mismos para dirigir su aprendizaje. Por ejemplo, aprenden a recordarse que deben trabajar con calma y cuidado. Durante las tareas “se habla continuamente” diciendo cosas como “Bueno, ¿qué tengo que hacer ahora?...Copiar el dibujo con líneas diferentes. Tengo que hacerlo despacio y con cuidado.” El habla interior no sólo resulta importante en la edad escolar sino que de hecho “el niño en edad preescolar dedica horas enteras al lenguaje consigo mismo. Surge en él nuevas conexiones, nuevas relaciones entre las funciones, que no figuraban en las conexiones iniciales de sus funciones”.

METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre, permitirá organizar los recursos disponibles, con los cuales se alcanzó los objetivos que se han planteado. Partiendo desde la observación empírica del campo problemático, delimitación del mismo, seleccionar el tema, planteamiento de objetivos, fundamentación teórica.

INDUCTIVO.- El método Inductivo es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método Inductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO.- El método Deductivo es aquel que aspira demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a

partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones. Servirá para partir de una teoría general acerca de los Rincones de Juego Trabajo y su relación con el Desarrollo Cognitivo.

ANALÍTICO.- Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Se lo utilizará para la descomposición de cada variable para analizarlas en forma individual.

SINTÉTICO.- El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve. La síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades; ayudará en los resultados que se obtendrá de los instrumentos aplicados para llegar a las conclusiones y recomendaciones.

DESCRIPTIVO: Es aquel que permite identificar, clasificar, relacionar y delimitar las variables que operan en una situación determinada, siendo imprescindible en la investigación para describir la problemática, con rigor

científico y objetividad; es utilizado para puntualizar los Rincones de Juego Trabajo y su relación con el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas investigadas. En la presente investigación guiará la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; la recolección de datos, posibilitará la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de la encuesta dirigida a las maestras parvularias; y, la prueba de Funciones Básicas se Roldan dirigida a los niños y niñas a investigar, personalizando en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Estará dirigida a las Maestras Parvularias de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "María Paulina Solís", para establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "María Paulina Solís" de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe. Año Lectivo 2013-2014.

LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICA DE ROLDAN: Se la aplicará a los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “María Paulina Solís” de la ciudad de Yantzaza, Provincia de Zamora Chinchipe, para evaluar el Desarrollo Cognitivo.

POBLACIÓN:

ESCUELA FISCAL “MARÍA PAULINA SOLÍS”				
PARALELOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL	MAESTRAS
“A”	12	8	20	1
“B”	12	4	16	1
“C”	10	8	18	1
TOTAL	34	20	54	3

Fuente: Registro de matrículas Escuela “María Paulina Solís”
Investigadora: Mary Cuenca Vélez.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

DETALLE	VALOR
Material de Consulta	180.00
Digitación del texto	100.00
Internet	60.00
Material de Escritorio	100.00
Material Bibliográfico	100.00
Copias de Reproducción	180.00
Empastado y Anillado	80.00
Tramites	220.00
Imprevistos	150.00
Transporte	200.00
Total	1370.00

FINANCIAMIENTO: Los gastos que se presenten en el desarrollo de la presente investigación serán cubiertos totalmente por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ATLADILL, Cintia. V. / LAGUÍA José.** (2008) “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Editorial Grao
- **DELGADO Inmaculada.** (2011) “El juego infantil y su metodología” España. Paraninfo, S. A.
- **GARCÍA Carlos/ARRANZ María.** (2011). “Didáctica de la educación infantil”. España. Ediciones paraninfo, S. A.
- **GERVILLA Ángeles.** (2006) “Didáctica Básica de la Educación Infantil”. Madrid. Narcea
- **LANGUÍA María/ VIDAL Cinta** (2008) “Rincones de actividad en la escuela infantil”. Barcelona. Editorial GRAÓ
- **MORRISON George S.** (2005) “Educación Infantil” España. Editorial Pearson Prentice Hall. Novena Edición
- Kail. R.V. /Caravanaugh, J. C. (2006). Desarrollo humano. Una perspectiva del ciclo vital.
- **MOYLES, J.M.** (1990). “El juego en la educación infantil y primaria”. Madrid, Morata- MEC.
- Morrison, S. G. (2005) Educación infantil.
- **ORTEGA, Rosario.** (1990). “Jugar y aprender” Editorial Diada Sevilla.
- **PALACIOS Jesús.** (2004) “Desarrollo Cognitivo y educación”. Madrid. Morata. Quinta Edición.
- **PRUANO, Ana M.** (2012) “Educación infantil, Método pedagógico, los rincones

- **RODRÍGUEZ Raquel/ FERNÁNDEZ Maximina** (1997) “Desarrollo Cognitivo y aprendizaje temprano” Universidad de Oviedo

PAGINAS WEB

- TEORÍA COGNOSCITIVA DE JEAN PIAGET, Fuente: J. De Ajuriaguerra. (1993) Estadios del desarrollo según Jean Piaget en: Manual de Psiquiatría Infantil.
- Barcelona/Mexico,p.2429<http://amapsi.org/distancia/mod/wiki/view.php?id=349&page=Teor%C3%ADa+cognoscitiva+de+Jean+Piaget>
- <http://carolinayrosaagazzi.blogspot.com/>; Las Hermanas Agazzi. Noviembre del 2010
- <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=350>; Método Montessori. Octubre del 2003
- <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/marmnie/files/2012/05/educacion-infantil-metodo-pedagogico-rincones-34517-completo.pdf>
- <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7002.pdf>
- <http://teoriasdeaprendizajeconstructivista.blogspot.com/2011/06/aplicaciones-de-su-teoria.html>

j. ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA
CARRERA PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA
ENCUESTA A MAESTRAS PARVULARIAS**

Estimada Maestra.

Reciba un cordial saludo, a su vez le pido de la manera más comedida se digne a contestar las siguientes preguntas, las mismas que servirán para establecer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo en la jornada diaria de trabajo.

1. ¿Cuenta Usted con Rincones de Juego Trabajo en el Aula?

Si ()

No ()

2. ¿Considera Usted que son importantes los rincones de Juego trabajo en el aula?

Siempre ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. ¿De los siguientes rincones de juego trabajo, con cuáles cuenta en su aula?

Rincón Lógico Matemático ()

Rincón de la Expresión Plástica ()

Rincón de la Biblioteca ()

- Rincón de Ciencias Naturales ()
Rincón de Arena y Agua ()
Rincón de Higiene ()
Otros rincones ()

4. ¿Con que frecuencia utiliza los Rincones de Juego Trabajo en el aula?

- Una vez por semana ()
Dos veces por semana ()
Nunca ()

5. ¿De qué manera aplica las actividades en sus rincones de Juego Trabajo?

- Espontanea ()
Planificada ()
No aplica ()

6. ¿Cuenta con materiales necesarios para cada uno de los Rincones de Juego Trabajo?

- Si ()
No ()

7. ¿Considera usted que la utilización de Rincones Juego-Trabajo inciden en el desarrollo Cognitivo de los niños?

- Si ()
No ()
A veces ()

Gracias por su colaboración.

PRUEBAS DE FUNCIONES BÁSICAS DE ROLDAN

ESCUELA:.....

NOMBRE:.....

AÑO DE BÁSICA:.....

FECHA:.....

1. ESQUEMA CORPORAL.

a. Señale las partes de su cuerpo.

ESTRUCTURA

SI	NO
----	----

PRETEST	SI	NO	POSTES	SI	NO
Cabeza			Cejas		
Ojos			Pestañas		
Nariz			Mejillas		
Boca			Quijada		
Oreja			Dientes		
Pelo			Lengua		
Brazos			Hombro		
Mano			Cuello		
Dedos			Codo		
Barriga			Muñeca		
Piernas			Cadera		
Pies			Cintura		
			Rodillas		
			Tobillos		
			Talón		

b. Armar el rompecabezas de la figura.

--	--

c. Señalar las partes del cuerpo de otra persona.

TOTAL

--

OBSERVACIONES: _____

2. LATERALIDAD

D	I
---	---

- a) Coger la pelota con una mano.
- b) Mirar a través de un tubo / rollo.
- c) Escuchar por un teléfono manual.
- d) Patear una pelota.
- e) Recoger hojas con una mano.
- f) Mirar a través de la cerradura de la puerta.
- g) Escuchar a través de la puerta.
- h) Saltar en una pierna – pie.

TOTAL

OBSERVACIONES

3. DIRECCIONALIDAD Y NOCIÓN ESPACIAL

Evaluar en base a:

- Relación del niño
- Relación niño - objeto
- Relación objeto – objeto

	NIÑO		NIÑO/OBJETO		OBJETO/OBJETO	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
a. Delante- detrás						
b. Izquierda- derecha						
c. Cerca- lejos						
d. Entre						
e. Adentro- afuera						
f. Sobre- abajo						
g. Arriba- abajo						
h. Junto- separado						
TOTALES						

OBSERVACIONES: _____

4. SENSOPERCEPCIONES:

Evaluar en base a:

- Forma
- Tamaño
- Color
- Cantidad

4.1 Percepción y discriminación visual

	SI	NO
a) Agrupar figuras – objetos / misma forma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Agrupar figuras – objetos/mismo tamaño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Agrupar figuras = objetos/ mismo tamaño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Agrupar grupos que contengan la misma cantidad de figura-objeto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL	<input type="checkbox"/>	

OBSERVACIONES: _____

4.2 Percepción y discriminación auditiva

	SI	NO
a. Identificar sonidos fuertes/ tambor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a) Identificar sonidos débiles/ triángulos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL	<input type="checkbox"/>	

OBSERVACIONES: _____

5. LENGUAJE.

- a) Canción

Me dice mi abuelita y mi despertador: hay que ir a la escuela ¡levántate mi amor! El gato dice miau, miau; el sapito croc, croc, croc; Canta el gallo qui, quiri, qui

	SI	NO
¿Qué animalitos había en la canción y cómo hacen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El niño pronuncia bien las palabras de la canción	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL	<input type="checkbox"/>	

OBSERVACIONES: _____

6. MEMORIA

- a. Colocar varios objetos 10 sobre la mesa, pedir que los observe por un tiempo determinado 0,6 segundos; reiterarlos y solicitar que nombre los que se acuerde:

	SI	NO
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES: _____

7. NOCIONES TEMPORALES

	SI	NO
a. En estas tarjetas hay actividades que realizas cada mañana. Ordénalas de acuerdo al momento en que lo haces. Anexo 1 A-B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Coloca el sol o la luna como corresponde. Anexo 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL	<input type="checkbox"/>	

OBSERVACIONES: _____

8. MOTRICIDAD FINA

	SI	NO
a. Rasgado de papel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Ensartado de fideos en un hilo, lana, etc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Movimiento de los dedos alternadamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

d. Recorte de figuras rectas. Anexo 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Recorte de figuras onduladas. Anexo 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Recorte de figuras alternadas. Anexo 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OBSERVACIONES: _____

9. MOTRICIDAD GRUESA

➤ Caminar en una superficie plana

	SI	NO
a) Hacia delante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Hacia los lados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

➤ cruzando los pies

d) Hacia delante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Hacia los lados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

➤ Punta talón

g) Hacia delante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Hacia atrás	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Hacia los lados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Pararse en un pie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

k) Caminar con los ojos abiertos en una recta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l) Caminar con los ojos cerrados en una recta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL

INSTRUCTIVO DE LAS PRUEBAS DE FUNCIONES BÁSICAS

Las pruebas de funciones básicas tienen como objetivo el valorar el nivel de madurez de las niñas y niños al iniciar el aprendizaje formal y a la vez establecer las áreas de las funciones básicas que se encuentran deterioradas o que están por desarrollarse y que afectan la adquisición y aprendizaje de la lectoescritura en forma exitosa.

Esta prueba fue elaborada para medir no solo las deficiencias de las destrezas de los niños sino también para que los docentes detecten en las áreas que los alumnos requieren refuerzos en años superiores de la educación básica. En la actualidad esta prueba ha sido aplicada en varias escuelas rurales del país y ha sido modificada de acuerdo a las demandas y necesidades de los educandos pasando a ser sustituto de la prueba de madurez aplicada por el ministerio de educación.

Este instructivo tiene como propósito, dar una guía a los maestros sobre la aplicación de la prueba de funciones básicas que cuenta con: ejercicios correctivos obtenidos del libro Si Se Puede Manual II

ESQUEMA CORPORAL.

Es el concepto e imagen que el individuo tiene en su cuerpo y de sus diferentes partes e imagen en cuanto es la perfección subjetiva de su propio cuerpo y sus sentimientos respecto a él.

LITERAL A.

Objetivo: definir la estructura del esquema corporal en sí mismo o en sí mismo.

Valores: Si el niño reconoce y conoce 10 de las 12 pares esenciales de su cuerpo tiene un esquema corporal estructurado.

LITERAL B

Objetivo: reconocer las partes de su cuerpo proyectada a una imagen

Valores: La niña o niño debe armar correctamente el rompecabezas de siete piezas.

LITERAL C

Objetivo: reconocer las partes de su cuerpo en otras personas.

Valores: Niña/o de 6-7 años deben reconocer al menos 10 partes esenciales y la niña o niño de 8 a 10 años debe reconocer y conocer al menos 12 partes esenciales y 10 de las partes específicas del cuerpo humano.

LATERALIDAD

Se entiende por lateralidad al predominio del individuo de un hemisferio cerebral sobre el otro. El izquierdo es en los diestros y el derecho en los zurdos. Está definida a los seis años.

OBJETIVO: definir si el hemisferio cerebral es.

- Homogéneo cuando el dominio de uno de los hemisferios se da a los 3 niveles (ojo, mano, pie).
- Cruzada: cuando se combina el predominio hemisferial mano derecha – pie izquierdo ojo derecho mano izquierda.
- Ambidiestra: no hay predominio hemisferial, generalmente la mayoría de los ambidiestros son zurdos.
-

VALORES: Se marca con una x de acuerdo al predominio de la niña o niño para definir su predominio cerebral.

DIRECCIONALIDAD Y NOCIÓN ESPACIAL

Es la proyección de la lateralidad en el espacio se la adquiere a partir de los seis años.

OBJETIVO: determinar las posiciones de adelante detrás izquierda derecha cerca lejos entre adentro afuera sobre debajo arriba abajo junto separado junto con respecto al niño, al niño objeto y de objetos.

VALORES: Los niños deben reconocer al menos el literal a, c, e, g, h a los 6 a 7 años.

SENSOPERCEPCIONES

Es la reproducción de las sensaciones o representaciones que configuran una totalidad, una unidad armónica y equilibrada.

OBJETIVO: evaluar la discriminación y memoria visual a través de las nociones de forma, tamaño, color, cantidad y evaluar la discriminación y memoria auditiva a través de la identificación de los sonidos diferentes.

VALORES: La prueba de discriminación visual y memoria visual se lo realiza con los ojos abiertos y utilizando los objetos del medio ambiente escolar. Lo importante es evaluar cada ítems mezclarlo con los otros. La prueba de discriminación y memoria auditiva se lo realizara con los ojos vendados. En caso de que la niña(o) no reconozca los sonidos fuertes y suaves se recomienda realizar otros ejercicios de la misma índole. Además es importante verificar si la niña o niño no padece de alguna deficiencia visual y auditiva ya que el problema en el aprendizaje puede ser originado por esta situación.

LENGUAJE

El desarrollo del lenguaje aparece a tempranas edades con sonidos guturales y labiales, posteriormente imitación de sonidos para luego pasar a la palabra frase y a continuación la oración. El lenguaje es un arte y como tal se requiere escuchar, hablar, leer y escribir.

OBJETIVO: determinar el nivel de pronunciación y comprensión.

VALORES: La niña (o) debe recordar o pronunciar correctamente todos los animales y sonidos que cada uno emite.

MEMORIA

Es una auxiliar del aprendizaje. Es recordar aquello aprendido anteriormente. Tiene cuatro funciones aprehensión, conservación, evocación y reconocimiento. En esta intervienen los procesos de abstracción, análisis, síntesis y comprensión. Hay memoria auditiva.

OBJETIVO: recordar nombre de diez objetos observados por 30 segundos.

VALORES: El niño de 6-7 años debe recordar un mínimo de 6 objetos. Y un niño de 8 a 10 años debe recordar todos los elementos.

NOCIONES TEMPORALES

Este aprendizaje está muy ligado al organizado a la organización espacial y este representa el principio y el fin que separa dos puntos. Al referirse al tiempo hay que hacerlo con la noción del intervalo, ya que es concebido por algo antes, ahora y después.

OBJETIVO: Demostrar las nociones del antes, ahora y después y las nociones del noche y día.

VALORES: El niño debe describir las actividades que realiza diariamente. En esta prueba hay que ser un tanto objetivo ya que en muchos hogares no se bañan todos los días o no desayunan. Lo que se debe evaluar es el orden con el que el niño describe las actividades es decir no puede ir un niño primero a la escuela y luego levantarse.

MOTRICIDAD FINA

Es la destreza que tiene un niño (a) para realizar movimientos con su mano y dedos. Esta es necesaria para inicialización de la escritura. Dentro de esta se considera la coordinación viso motora que requiere el niño para poder realizar todas las actividades en donde interviene el ojo y la mano.

OBJETIVO: determinar el desarrollo, motricidad fina y la coordinación viso motora.

VALORES: El niño debe cumplir cada uno de los ítems correctamente. Lo importante en los ítems a, b es la manera como el niño utiliza la pinza. En, los ítems d, e y f es importante que el niño no solo realice el recorte, si no la manera como el niño coge las tijeras.

MOTRICIDAD GRUESA

Es el movimiento coordinado de los miembros superiores e inferiores de forma independiente y simultánea. Dentro de esta está la coordinación estática, equilibrio y rítmica.

OBJETIVO: realizar movimientos con los miembros inferiores y superiores y determinar si existe coordinación estática y de equilibrio.

VALORES: estos ejercicios se los debe realizar en un lugar seguro para evitar accidentes. Dentro de los ítems a, k el niño debe tener los ojos abiertos, el ítem l el niño debe tener los ojos cerrados. Es importante en todos los ejercicios al trazar las líneas en el piso para evaluar el equilibrio. Los recorridos no serán muy largos, tendrán una distancia de unos 5 metros cada uno.

ATENCIÓN Y FATIGA

Es fijar la psiquis en un determinado estímulo por un tiempo determinado a menor atención menor aprendizaje. La atención es la antesala de la concentración. Este es un elemento indispensable para que inserte un punto en cada cuadrado y que se proporcione al niño de un marcador.

OBJETIVO: evaluar el tiempo de atención.

VALORES: Se da al niño un tiempo de un minuto para inserte un punto en cada cuadrado. Es recomendable que el maestro realice un ejercicio en los tres primeros cuadros y que se proporcione al niño de un marcador. Para evaluar no basta con que el niño haga un punto esos deben mantener un ritmo, es decir de izquierda a derecha llenar todos los cuadrados de la fila.

Todos los ejercicios que se encuentran detallados en cada uno de los ítems evaluativos sirven para desarrollar las funciones básicas en general. Sin embargo las especificaciones que tienen cada uno de los ítems desarrollan esas funciones específicas.

CUADRO RESUMEN DE LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS

ESCUELA.....

AÑO DE BÁSICA.....

FECHA.....

N°	ESQUEMA CORPORAL		LATERALIDAD		DIRECCIONALIDAD		SENSOPERCEPCION		LENGUAJE		MEMORIA		NOCIONES TEMPORALES		MOTRICIDAD FINA		MOTRICIDAD GRUESA		ATENCIÓN Y FATIGA		TOTALES		OBSERVACION
	SI EST	NO EST	D	I	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							
26																							
27																							
28																							
29																							
30																							
31																							
32																							
33																							
34																							
35																							
36																							
37																							
38																							

INDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORIA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	vii
a. Título	1
b. Resumen	2
Summary	4
c. Introducción	5
d. Revisión de Literatura	9
e. Materiales y Métodos	36
f. Resultados	40
g. Discusión	62
h. Conclusiones	64
i. Recomendaciones	66
j. Bibliografía	68
k. Anexos	109
Índice	214