



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TÍTULO**

**LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y  
SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE  
"NIÑO JESÚS" PERIODO 2013 - 2014.**

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

**AUTORA:**

**MARÍA GABRIELA QUICHIMBO CÓRDOVA**

**DIRECTORA DE TESIS:**

**MGS. ROSITA ESPERANZA FERNÁNDEZ BERNAL**

**Loja- Ecuador**

**2014**

## **CERTIFICACIÓN**

Mgs. Rosita Fernández Bernal

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

### **CERTIFICA:**

Haber asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, el desarrollo de la tesis titulada: **LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS" PERIODO 2013 – 2014**, de la autoría de María Gabriela Quichimbo Córdova

Por reunir las condiciones establecidas en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo proseguir con los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, marzo 2014.



Mgs. Rosita Fernández Bernal  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, María Gabriela Quichimbo Córdova, declaro ser autora del presente trabajo de 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.

**Autor:** María Gabriela Quichimbo Córdova

**Firma:**



**Cédula:** 1104747736

**Fecha:** 21 de mayo de 2014

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

Yo, María Gabriela Quichimbo Córdova, declaro ser autora de la tesis titulada: **LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS" PERIODO 2013 – 2014.** 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 las 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 21 días del mes de mayo del 2014.

**Firma:**

**Autora:** María Gabriela Quichimbo Córdova

**Cédula:** 1104747736

**Dirección:** Yaguarcuna 25-62

**Correo Electrónico:** gabrielita1990@hotmail.com

**Teléfono:** 2102189

**Celular:** 0967731625

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

Director de Tesis Mgs. Rosita Fernández Bernal.

**TRIBUNAL DE GRADO**

**Presidente del tribunal:** Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero Mg. Sc.

**Miembro del tribunal:** Dr. Nilo Heradio Aguilar Mg. Sc.

**Miembro del tribunal:** Ing. Wilmer Merino Alberca Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a las docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por impartir sus conocimientos, lo que me ayudó en todo el proceso de formación profesional.

A la Mgs. Rosita Fernández Bernal Directora de Tesis, quien con su paciencia y orientaciones hizo posible llevar a delante el presente trabajo de investigación.

A las autoridades, Personal Docente, niños y niñas, de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús" por haberme permitido realizar este trabajo investigativo.

Mi agradecimiento perdurable a mi esposo, mi madre y mi hermana, por su confianza y motivación firme, para hacer realidad este mi gran sueño de superación.

**La autora**

## DEDICATORIA

A Dios por permitirme llegar a concluir con la Carrera,

A mi esposo por su apoyo incondicional.

A mi madre por su ejemplo y abnegación.

A mi hermana y demás familiares por apoyar mí anhelo.

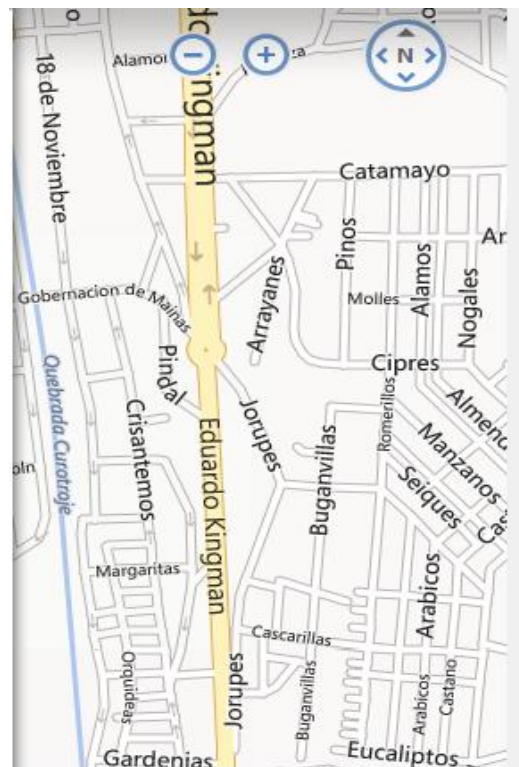
A quienes de una u otra manera fueron partícipes de este sueño.

***María Gabriela***

## ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	María Gabriela Quichimbo Córdova  LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS", PERIODO 2013 - 2014.	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	LA TEBAIDA	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCION: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

## SITUACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN





## ESQUEMA DE TESIS.

- PORTADA
  - CERTIFICACIÓN.
  - AUTORÍA.
  - CARTA DE AUTORIZACIÓN
  - AGRADECIMIENTO.
  - DEDICATORIA.
  - ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN
  - SITUACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN
  - 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. BIBLIOGRAFÍA.
  - k. ANEXOS:
    - PROYECTO DE TESIS.
    - TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
    - ÍNDICE

**a. TÍTULO**

**LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU  
INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS  
NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS",  
PERIODO 2013 - 2014.**

## **b. RESUMEN**

El presente trabajo investigativo se orientó a indagar **LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS", PERIODO 2013 - 2014**; cuyo objetivo general fue Determinar la utilización de los Rincones de Juego Trabajo y su incidencia en el Desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús".

Para la elaboración del presente trabajo investigativo se utilizaron los métodos; el científico, analítico-sintético, inductivo-deductivo; estadístico y bibliográfico. Dentro de la realización de la investigación la técnica utilizada fue: la encuesta que estuvo dirigida a la maestra y la guía de observación que se aplicó para los niños y niñas.

La investigación de campo se desarrolló con un total de 21 niñas, 23 niños y 2 docentes; luego de aplicar los instrumentos y analizar los datos llegamos a la siguiente conclusión: Las maestras para la utilización de los Rincones de Juego Trabajo, los implementan de acuerdo a la necesidad o la planificación que se han propuesto. Además se pudo verificar luego de aplicar las actividades, que los niños se diferencian en el desarrollo de la creatividad en un mínimo porcentaje de las niñas

Con lo que se concluye que los rincones de juego trabajo incide positivamente en el desarrollo de la creatividad debido a las técnicas y estrategias que utiliza la educadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **SUMARY**

This research work was aimed to investigate USE OF THE CORNERS OF GAME WORK AND ITS IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY AND CHILDREN OF INITIAL EDUCATION PRONEPE "NIÑO JESUS" PERIOD 2013 - 2014, whose objective was to determine the overall using Corners Play Work and its impact on the development of creativity of children Education PRONEPE Asking "Niño Jesus".

For the development of this research work methods were used, the scientific, analytic-synthetic, inductive -deductive, statistical and bibliographical. In conducting the research technique used was: the survey was directed to the teacher and guide observation was applied to children.

The field research was developed with a total of 21 girls, 23 children and 2 teachers, after applying the tools and analyze the data arrive at the following conclusion: Teachers for the use of the Game Corners Labour, implemented according the need or planning have been proposed. In addition it was observed after applying activities that children differ in the development of creativity in a small percentage of girls.

Thus it is concluded that the corners of play work positively affects the development of creativity due to the techniques and strategies used by the teacher in the teaching-learning process.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Los rincones de juego trabajo permiten a los niños y niñas realizar actividades de manera espontánea y netamente lúdicas. A través del juego en los rincones de aprendizaje, los niños desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas. En ellos se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje. Estos rincones de juego trabajo puede ser libre o dirigido por la maestra, partiendo de esta premisa se realiza el presente trabajo investigativo: **LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS", PERIODO 2013 - 2014.**

La investigación tuvo como principal propósito determinar la utilización de los Rincones de Juego Trabajo y como inciden en el desarrollo integral de los niños en especial dentro del ámbito creativo.

Esta investigación constituye un aporte al conocimiento de la problemática de la psicología infantil tomando en cuenta que existe la necesidad de canalizar los rincones de juego trabajo de tal manera que favorezca a las niñas y niños en el desarrollo de la creatividad aportando como un medio motivador, significativo y relevante para el desarrollo cognitivo de los párvulos.

Es por ello conveniente analizar el tema antes mencionado dando a conocer que los rincones de juego trabajo son considerados como espacios de aprendizaje, que los educadores deben utilizarlos diariamente como recursos educativos, es por esto que la planificación se las debe realizar en torno a los diferentes tipos de rincones con la

finalidad, de hacer las clases más dinámicas y logren conseguir aprendizajes significativos.

Los rincones de juego trabajo son espacios con fines educativos que motivan a los niños para el aprendizaje y un instrumento de integración ya que de esta forma se les facilitará a las niñas y niños diversas actividades y con diferentes materiales, ofreciéndoles los recursos y condiciones adecuadas para hacerlo de un modo seguro, positivo y placentero.

Para tener una investigación más sustentable se plantearon los Objetivos Específicos los cuales son:

- ✓ Conocer si la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo por parte de las maestras incide directamente en el desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.
  
- ✓ Establecer diferencias en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.

El trabajo investigativo se desarrolló a través de encuesta dirigida a los docentes de Educación Inicial con la finalidad de conocer si la utilización de los rincones de juego trabajo incide directamente en el desarrollo de la creatividad de los Pre-escolares y de la guía de observación se aplicó a los niños y niñas de educación inicial para establecer la diferencia en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo.

Para el desarrollo de la investigación se tomó a consideración las siguientes variables las cuales sirvieron en el desarrollo de toda la investigación.

La primera variable comprende: **LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**, concepto, importancia de los rincones de trabajo, objetivos de los rincones de juego trabajo, organizar el aula, características específicas de los rincones de juego trabajo, el espacio como herramienta metodológica, que son los rincones de actividad, rincones de juego, el papel de la maestra

La segunda variable hace referencia **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**, concepto de creatividad, contextualización de la creatividad infantil, importancia de la creatividad, niveles en la creatividad, dimensiones de la creatividad, capacidades creativas, cómo desarrollar la creatividad en el aula, actitudes y propuestas del profesor para organizar clases creativas y proceso de preparación de clases, procedimientos creativos e interacción con los alumnos

El informe de investigación está estructurado de acuerdo al artículo 151 del Reglamento del Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, por tanto consta de un título, resumen-summary, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

#### **CONCEPTO**

Rodríguez, (2004) expresa que:

“Los rincones de trabajo son una respuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que el niño encontrara en ellos hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que éste posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

El trabajo sensorial, la lógica matemática, el proceso individual de lectura, la observación y la experimentación, las técnicas de expresión plástica, etc, que el docente prepara, ordena y selecciona, hace que los niños puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva”. (, p. 6)

#### **IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE TRABAJO**

(Vázquez, 20 de junio de 2010) en la página electrónica <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2010/06/20/193858.php> manifiesta que:

Hasta los seis años, el juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores. Jugar a las casitas, a los médicos, a las tiendas, entre otras, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico. Tal como afirman María José Laguía y Cinta Vidal, (2008,) en su obra 'Rincones de actividad en la escuela infantil', "el niño no pierde



el tiempo cuando juega" y la organización del aula por rincones de actividades permite que "aprendan de forma espontánea según sus necesidades.

La facilidad para poder atender a la diversidad del aula es uno de los principales beneficios de los rincones

Las autoras apuntan también la facilidad para poder atender a la diversidad del aula como uno de los principales beneficios de los rincones de aprendizaje. Los niños tienen diferentes ritmos de trabajo y distintas necesidades. En este marco, los rincones permiten a los maestros cambiar la estructura tradicional, en la que todos los alumnos realizan las mismas tareas supervisadas por el tutor, por una organización más flexible que ayuda a "potenciar las capacidades de cada uno y a ser sensibles a su necesidad específica. (Vázquez, 20 de junio de 2010)

## **OBJETIVOS DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

Según, Mir, Gómez, Carreras, Valentí, Nadal, (2005). Los objetivos más relevantes son:

1. Motivación para el aprendizaje de la lecto-escritura.
2. Encontrar la funcionalidad de la lectura y la escritura haciendo: recetas de médico, lista de la compra, preparación de la comida, posibilidad de comunicarte a distancia.
3. Hallar la funcionalidad de las matemáticas, hacer cálculos, devolver el cambio, hacer mediciones, marcar números de teléfono, etiquetar precios, clasificar materiales, etc.
4. Adquisición de roles de vida cotidiana y del entorno social: médico, enfermera, paciente, vendedor, comprador, labores caseras (cocinar, poner la mesa, cuidar de las muñecas), cartero (escribir, repartir, leer, contestar... cartas y mensajes).

5. Saber utilizar correctamente el material y al finalizar la actividad dejarlo todo recogido.
6. Aprender a trabajar en equipo.
7. Utilizar un trato afectuoso y cordial entre médico y paciente, vendedor y comprador, etc.

Es función de la maestra comentar a nivel de grupo cómo han transcurrido las distintas actividades: corregir las fichas, enseñar al resto de compañeros los carteles, anuncios, ofertas, precios..., valorar positivamente si han ordenado el rincón y felicitar a los cocineros, carteros, médicos.

Periódicamente, la maestra observará que el material de los distintos rincones esté en condiciones y reponerlo si se ha terminado. (p. 104).

## **CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

Según Vera (1990) Existen características específicas de los Rincones de Juego Trabajo, los mismos que se citan a continuación:

- Materiales bien organizados en el espacio.
- Materiales y organización que inviten al juego libre.
- Materiales y organización provocadora (no es muy provocativa la clase que no ofrece novedades).
- Materiales y organización que permitan actividades individuales y en pequeño grupo (si ya se ha alcanzado el necesario desarrollo social; en caso contrario, la niña y el niño juegan, trabajan al lado de otros, pero no «con» los otros).
- Materiales y organización que permitan actividades que exijan atención y otras propiciadoras de la manipulación o el movimiento

Cada nivel evolutivo reclama unos rincones diferentes. (p. 59)

## TIPOS DE RINCONES

García y Llul, (2009) manifiestan que:

Los rincones de juego más habituales suelen ser los dedicados al juego simbólico, como el rincón de los disfraces, el rincón de la casita, el de la cocina, la tienda, el hospital... ¡la peluquería!

Otros rincones interesantes son los siguientes:

- El rincón de descanso: con cojines, cuentos para leer o música.
- El rincón de construcciones: con cajas, tubos, bloques de madera, etc.
- El rincón de experimentos: con pajitas, botes, pinturas de colores, etc.
- El rincón de juego de mesa.
- El rincón con los materiales para el juego heurístico. (p. 67).

Además para Ribes, M. (2006), la educación infantil se podrá disponer de los siguientes rincones:

- ❖ **Rincón del juego simbólico:** más adecuado para 3-6 años. En el recrean el mundo adulto, interiorizan roles sociales y liberan sus conflictos afectivos a través del juego dramático. Este rincón dispondrá de muñecas, cocinita, cesto de disfraces, espejo con pinturas y cualquier elemento que facilite el juego simbólico.
- ❖ **Rincón de plástica;** es conveniente que disponga de pila de agua corriente y suficiente luz natural. En él se situaran caballetes, ceras, arcilla, plastilina, collages, etc.
- ❖ **Rincón de la tranquilidad:** suele ubicarse alejado de la zona de paso y movimientos. En él se colocan alfombra y cojines, para que los niños puedan sentarse en ellos y leer un cuento, o descansar

simplemente. En este rincón suele ponerse la estantería de cuentos.

- ❖ **Rincón de construcciones:** se sitúan los cubos de construcciones, coches, maderas, etc.
- ❖ **Rincón de experimentación:** es el lugar de plantas y animales.
- ❖ **Rincón de material estructurado:** puzles, dominós de imágenes, autodidácticos, bloques lógicos, imprenta, etc. (p. 262).

## **RINCONES DE ACTIVIDAD**

Vélez y Fernández, (2003) manifestaron que:

Trabajar por rincones supone organizar el aula en zonas en las que se desarrollan actividades de tipo simbólico. Es decir, los niños representan la actividad que realizan, juegan a “como si...”, como si soy la mamá, el papá, la maestra, a cocinar.... Fácilmente se diferencian de la actividad de taller en que en el taller de cocina, por ejemplo, realizan recetas de verdad, con ingredientes reales... y jugar a las cocinitas supone desarrollar unas actividades simbólicas: imitan el hacer la actividad.

Esta metodología permite realizar diferentes tipos de actividades de modo simultáneo, es decir, plantear una propuesta que compatibiliza la existencia de uno o dos rincones, uno o dos talleres, técnicas de proyectos, actividades motrices y actividades individuales (de tipo plástico, gráfico).

En estas zonas los grupos pueden llevar a cabo simultáneamente actividades diferentes. De este modo los niños y niñas van realizando las actividades sucesivamente, según van terminando a su ritmo aquellas que han elegido.

Cada zona requiere del espacio, los materiales y la organización adecuada al tipo de la actividad, y el niño accede y va pasando por cada una de ellas mediante el uso de los indicadores o identificadores de zona que se hayan determinado.

La función del profesor será la de determinar la organización de cada una de las zonas, explicar el funcionamiento de la actividad en cada zona, cómo se accede a las mismas y apoyar y coordinar el desarrollo de la actividad. (p. 87).”

## **LOS RINCONES DEL JUEGO SIMBOLICO**

Según manifiestan Mir, et, al. (2005)

Para que los niños de parvulario accedan al código, a la comprensión y expresión del lenguaje verbal y numérico mediante contextos significativos, se pueden organizar las aulas con rincones, talleres motivadores y próximos a sus intereses mediáticos; estos Rincones son los de vida cotidiana dónde están incluidos los elementos siguientes: casa, supermercado, hospital, televisión y correos.

El medio vehicular de su enseñanza- aprendizaje es el juego que les ayuda a desarrollar el rol de adultos.

Entendemos los Rincones de juego simbólico como la organización del aula en espacios distintos, donde se ubican materiales diversos para que los alumnos puedan realizar actividades que les ayuden en su desarrollo, de manera que cada uno pueda avanzar según su ritmo, intercambiando sus experiencias con el maestro y otros compañeros, facilitando la evaluación y postevaluación.

## Componentes

- Espacios distintos para romper con la organización tradicional del aula.
- Materiales diversos seleccionados por el maestro con la función concreta de responder a los objetivos de la programación y capaces de estimular la actividad de los alumnos.
- Actividades que les ayuden en su desarrollo, previsto en la programación: desarrollo intelectual (conceptos matemáticos, lingüísticos, habilidades mentales...); desarrollo afectivo (fomentar actitudes, valores, normas...); desarrollo motriz (adquisición de habilidades y destrezas); desarrollo social (actitudes como la cooperación y la tolerancia).
- Ritmos individualizados, que cada niño encuentre actividades relacionadas con sus capacidades. En este sentido no es una educación en la <norma> sino en la diversidad.
- Puesta en común: Intercambio de experiencias con el adulto y los compañeros.

El niño no aprende sólo a través de las informaciones del maestro sino también contrastando con sus compañeros (aprendizaje cooperativo).

En resumen, significa un cambio en el estilo del maestro y en la manera de aprender, que facilita una gradación de conocimientos de forma que permita superar pequeñas insuficiencias a unos y ampliar, investigar o crear a aquellos alumnos que asimilan con mayor rapidez; en una palabra que gocen aprendiendo. Asimismo solucionan al docente el problema de la postevaluación. (p. 103).”

Delgado, I. (2011), manifiesta que:

Hasta los tres años el juego por excelentes es “hacer como si...”, el de simular que está viviendo en una situación determinada, surgida

de un cuento que hemos visto u oído o bien de situaciones habituales en la vida cotidiana del niño .Las posibilidades son infinitas y estarán en función de las posibilidades del alumno, sus intereses y los contenidos, en función del proyecto con el que estemos trabajando y nuestra intencionalidad.

Algunos rincones pueden permanecer todo el curso y otros se montaran según su necesidad y criterio como educadores.

Algo que podemos es escuchar a los niños reunidos en asamblea para obtener ideas sobre los centros de interés que les resulten más motivadores.

En los rincones de juego el niño básicamente juega libre y el educador intervendrá lo menos posible estimulando la participación de todos.

A la hora de montar un rincón deberemos tener en cuenta algunas consideraciones básicas:

Las posibilidades del aula y las necesidades del grupo.

La edad de los niños.

Establecer el número de rincones en función de nuestros objetos de programación.

No olvidar crear rincones para el juego libre.

No debe haber más de 5 o 6 rincones al mismo tiempo en el aula.

Estructura bien definida y espacio concreto y delimitado.

Los niños deberán tener espacio para moverse.

Tendremos en cuenta el nivel de ruido que puede generar cada rincón. (p. 115)

## **METODOLOGÍA DE RINCONES**

Para Romero, (2006). Plantear una metodología de rincones supone:

Que los rincones pueden trabajarse como complemento a la actividad del aula y es probable que se realicen en un “tiempo libre” o por el contrario en cada rincón se trabajan objetivos concretos en “un tiempo fijo” en el horario y con actividades concretas para conseguir esos objetivos.

Que trabajaremos la autonomía, ya que nuestro alumno es el que toma la decisión de pasar uno u otro rincón a lo largo de la semana. Esto implica no sólo ir aprendiendo a ser autónomo, sino también a familiarizarse con unas normas que hacen posible el buen funcionamiento de todos los rincones.

Los rincones permiten un seguimiento más individualizado del alumno, ya que como hemos dicho se trabajarán bien realizando un proyecto individual o en pequeño grupo.

El trabajo que se realiza es práctico, pues todas las actividades vivas y activas. El juego se convierte, en consecuencia, en la base del aprendizaje.

## **RINCONES DE TRABAJO**

Delgado (2011) expresa que:

La actividad cognitiva se ve favorecida cuando contiene elementos de investigación, pensamiento autónomo y creatividad. Cada rincón de trabajo ha de estar estructurado de tal manera que refuerce los objetivos formulados en la programación. El rincón supondrá un estímulo positivo para la motivación, la creatividad y la adquisición de conocimiento y habilidades.



El rincón de trabajo está concebido para el trabajo individual del niño. En él el niño compara, asocia, investiga y observa a través de la experimentación. (p. 115)

## **ORGANIZACIÓN DE LOS RINCONES**

La Revista Digital, Septiembre (2010), concluye que:

No existe una organización por rincones que se pueda considerar modélica o ideal, cada docente ha de buscar la más adecuada para las características de su grupo y sus condiciones materiales concretas.

En primer lugar, será necesario un análisis de las condiciones existentes, de las posibilidades que ofrecen los espacios con que se cuentan y una búsqueda de los recursos más adecuados.

Es importante que la organización y distribución de los rincones en el aula se planifique respondiendo a las intenciones educativas del educador/a y en función de los objetivos que se quieren conseguir. Por tanto deben:

- Adecuarse a nuestros planteamientos metodológicos a fin de favorecer y potenciar una metodología basada en estrategias de investigación
- Que permitan todo tipo de relaciones en estrategias de investigación
- Que ofrezca varias alternativas de trabajo (libre, guiada y acompañada)
- Que se cumplan una serie de normas discutidas y asumidas por todos". (p.3).

## **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

### **CONCEPTO DE CREATIVIDAD**

Según José Antoni Marina citado en (Cañabate, 1997),

La creatividad consiste en dar solución nueva y aceptable a un problema sin solución fija”. Para Nicola Alberto de Carlo “la creatividad es la capacidad de ver nuevas relaciones de producir nuevas ideas e intuiciones insólitas y alejarse de esquemas de pensamiento tradicionales”. Por último, para Alberto Muñoz Adánez “La creatividad es el punto de un proceso que culmina en la creación de algo nuevo”. Como ve se puede ser creativo para definir la creatividad.

En estas tres definiciones hay una palabra, además de creatividad que se repite “nuevo”, y no es por casualidad. La creatividad requiere novedad, aportar algo que hasta entonces no existía. No tiene por qué ser algo radicalmente novedoso, la creatividad muy a menudo se refleja en pequeñas aportaciones que mejoran las condiciones actuales de un producto, de un servicio, de un proceso, de una forma de comportarse, etc.

La primera definición está muy relacionada con la toma de decisiones. Dar soluciones es el objetivo último de las decisiones. Además, éstas deben ser aceptables, deben alcanzar un buen nivel de satisfacción de nuestros objetivos. Por tanto, la creatividad, para que sea algo más que un mero entretenimiento lúdico, debe generar ideas que se puedan llevar a la práctica y que satisfagan las necesidades. Ahora bien, la creatividad no es una capacidad que se pueda forzar a entera voluntad. Para crear una idea útil habrá que estar abierto a generar ideas imposibles, utópicas,

extravagantes y, tal vez locas, y, como se verá, éstas últimas, a menudo, son la base a partir de la cual surgen las primeras.

La segunda definición proporciona más pistas sobre la naturaleza del proceso creativo: ver nuevas relaciones o lo que es lo mismo, ver por primera vez relaciones que ya existen, adoptar nuevos puntos de vista. Producir intuiciones insólitas, la intuición ya es de por sí una capacidad humana insólita y que escapa de nuestro control consciente, al igual que la creatividad, es una de esas oscuras fuentes de maravillas que posee el ser humano y que a veces se ignora. Por último, alejarse de esquemas de pensamiento tradicionales, pensar de “otra manera” es parte de las técnicas para fomentar la creatividad. Esto implica cierto atrevimiento y valentía para romper con moldes y estereotipos, así como aceptar que no todo encaje en nuestro rígidos esquemas construidos con tan duro esfuerzo sobre la experiencia de toda una vida”. (p.50).

## **IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD**

Para Obradors, (2007).

La creatividad empieza a considerarse como riqueza social y no solo como potencial individual. La sociedad necesita y exige que en la renovación de los fines educativos se instale como objetivo principal el cultivo de la creatividad.

El concepto de creatividad está íntimamente ligado a la práctica artística. Para comprender su naturaleza y su razón de ser, se hace necesario un retroceso al origen, a las primeras prácticas de representación. Es evidente que la creatividad como facultad del ser humano siempre ha existido, pero por unas razones u otras se

ha ignorado su existencia, no ha tenido nombre y finalmente cuando ha aparecido el término para designarlas se ha aceptado con cierta dificultad. Así pues, se trata de un término de aparición tardía. En la época primitiva no hay conciencia de su existencia. Como relata Tatarkiewicz (1990) en Obradors (1997), en la antigua Grecia la mimesis o imitación de la naturaleza obliga a contemplar un arquetipo de belleza, pero no a inventarlo, por lo cual no se acepta la visión personal del artista. Podríamos decir que el artista en la antigua Grecia es original a pesar de ello. (p. 27, 28).

## **CARACTERÍSTICAS DE LA PERSONA CREATIVA**

“Para ser creativos es preciso tener muchas cosas por las que entusiasmarse”, y es este pacto que uno mismo se hace con la vida, el que permitirá que nos apasionemos por cosas y situaciones donde antes no ocurría. Una actitud creativa nos aporta esas curiosidades que a veces nos falta y que en el niño es tan elevada porque para él casi todo es nuevo, porque “cuando existe una inquietud indagadora, de búsqueda, de interrogación sobre lo que recibe, estamos ante una persona con alto nivel creativo. Lo nuevo no solo no le arredra, sino que le incita”. (Trigo y Piñera, 2000, p. 66).

## **INDICADORES DE LA CREATIVIDAD**

### **“Fluidez (Cantidad de ideas)**

- Encontrar usos diversos a un material (estructurado o no estructurado).

Diversidad de respuestas, ante un determinado estímulo (un sonido, un ritmo, una imagen, un sentimiento, una palabra, un movimiento, un material,)”. (Trigo y Piñera, 2000, p. 67).

### **Originalidad: (diferente y valioso)**

- Búsqueda de soluciones corporales inusuales ante un estímulo determinado.
- Buscar “cómo” ante un objetivo planteado por el profesor.
- Encontrar nuevas soluciones innovadoras ante un programa o gesto estructurado.
- Invención de productos creativos relacionados con el ámbito de la motricidad (nuevos materiales, nuevos espacios, nuevos juegos, nuevas relaciones.) (Trigo y Piñera, 2000, p. 67).

### **Flexibilidad (Facilidad de adaptación)**

- Realizar una misma tarea desde distintas perspectivas.
- Capacidad de modificar las propias ideas en pro de un producto mejor, grupal o individual.
- Ser capaz de realizar la misma tarea en situaciones diversas (en distintos espacios, estados de ánimo, grupo...).
- Adaptación de tu motricidad a las distintas circunstancias medio ambientales.
- Iniciativa para la realización de diversas y variadas actividades. (Trigo y Piñera, 2000, p. 67).

### **Elaboración (Completar una idea, trabajarla)**

- Realizar distintos productos con la motricidad a partir de distintas experiencias creativas.
- Aunar diferentes premisas para generar una nueva idea.

- Utilizar distintos canales expresivos de manera global para representar una idea. (Trigo y Piñera, 2000, p. 68).

### **Sensibilidad ante los problemas (ver más allá)**

- Ser capaz de corregir una acción previa.
- Encontrar estímulos desencadenantes para acciones creativas.
- Cuestionamiento ante lo hecho y por hacer. (Trigo y Piñera, 2000, p. 68).

### **Redefinir (utilizaciones inusuales)**

- Experimentar nuevas aplicaciones corporales (expresiones, dramatización, juego, deporte, circo, danza....).
- Encontrar nuevas relaciones entre el yo y los objetos.
- Búsqueda de diferentes materiales aplicables al mundo de la motricidad. (Trigo y Piñera, 2000, p. 68).

### **Analizar (búsqueda de nuevas relaciones y sentidos entre los elementos de un todo)**

- A partir de unos elementos crear algo distinto.
- Utilizar elementos de un ámbito para aplicarlos a otro.
- Modificar el orden de los componentes de un juego, circo, deporte, danza...para generar uno nuevo.
- Desglosar las partes de un todo para buscarle nuevas aplicaciones. (Trigo y Piñera, 2000, p. 71).

### **Sintetizar (enlazar varios elementos para formar un todo novedoso)**

- Crear una nueva situación partiendo de la existente.
- Integrar dos o más elementos para formar un nuevo conjunto. (Trigo y Piñera, 2000, p. 71).

## **Comunicación (dar a conocer nuevas ideas creativas)**

- Representación de diversidad de ideas utilizando distintos canales expresivos.
- Capacidad para transformar la idea en actos. (Trigo y Piñera, 2000, p.71).

## **Nivel de inventiva**

Productos creativos novedosos y valiosos en el ámbito personal y social. Es el final del proceso creativo al cual no tienen por qué llegar todos los sujetos. Es un parámetro cualitativo de medir la creatividad por el resultado que esta produce en una determinada sociedad” (Trigo y Piñera, 2000, p. 71).

## **ALUMNO CREATIVO**

Valero. J. (2003), concluye que:

El término creatividad no ha sido cotizado debidamente, ya que ha habido quienes han desorbitado su alcance, considerando a los alumnos creativos como seres de excepción, privilegiados, superdotados, genios, superhombres.

Llamamos alumno creativo:

- Al dotado de cierta originalidad,
- Al que tiene un acento personal,
- Al que posee un poder asociativo, reestructurador, transformador y organizativo.

Creativo es el que posee una capacidad creadora, una imaginación rica, y un pensamiento divergente. (p. 124)

## **SISTEMA CREATIVO EN LA ENSEÑANZA**

Cuando en la escuela hay un ambiente acogedor, cuando el educador ama a sus alumnos y estos se sienten amados, hay garantías para que se pueda dar esa escuela la creatividad.

Pero no basta con la existencia de ese factor afectivo, hay que añadir otras circunstancias:

- Que se procure a los alumnos el material necesario.
- Ayudar a los alumnos a ejercitar la imaginación y la fantasía con ejercicios apropiados,
- Animar a los niños a que escriban sus ideas y alabar sus pequeñas conquistas.
- En una palabra, que se cultive la creatividad como sistema y entonces no dudo que se palpará una serie de transformaciones que sorprenderá a profesores a alumnos.
- Son muchas las consecuencias que se pueden derivar del empleo de este estilo de educación. (Pérez, 2004, p.131)

## **CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN**

Es fundamental reconocer que todos, sin excepción, tenemos potencial creativo. La educación artística tiene como objetivo desarrollar en el niño la capacidad de percibir la belleza y expresarla. La creatividad es expresión espontánea y natural.

La creatividad, relacionada directamente con el teatro infantil, tiene tres aportaciones al desarrollo integral de los niños:

- Desarrolla la percepción de los sentidos.



- Origina facultades para actuar ingeniosamente en cualquier situación (sea problemática o no)
- Estimula la imaginación al evocar imágenes, sentimientos y estados de ánimo.

La inagotable imaginación infantil permite a los niños crear cantidad de invenciones. La ficción desempeña un papel importante en el juego, en el cual los niños construyen un mundo en donde sus deseos se convierten en realidad: una caja de zapatos puede ser una nave espacial, varias sillas en hilera pueden formar un tren; suelen convertirse en médicos, soldados, maestras y hasta animales.

El niño recibe información, observa, escucha, vive su cotidianidad, se relaciona con los demás y busca expresar su sentido de la realidad por medio de la fantasía. Así juega “a ser”. El acto de modelar con la imaginación aquellas realidades tiene un nombre: fantasía creadora. La dramatización infantil es aventura, libertad y refugio.

El “juego dramático” les proporciona experiencias inéditas y aumenta la originalidad de su pensamiento, construyendo el aprendizaje de hábitos e ideas. El niño es capaz de trasladarse de un espacio estrecho a los paisajes imaginarios en los que la fantasía construye cantidad de aventuras. Es una actividad espontánea y gozosa que impulsa la maduración cognitiva, psicomotora y socio afectivo. Sus medios son la exploración y el descubrimiento, los cuales se nutren de la experiencia personal y liberan impulsos y emociones. (Pardo, 2005, p.3)

## **EL AMBIENTE DEL AULA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD**

Para Quintana (2005), se fomenta la creatividad siendo los educadores creativos en la decoración de la clase. Aquí tienen algunos consejos:

- Cambiar los murales con frecuencia, colocando los trabajos de los niños de acuerdo con la unidad de trabajo y la época o fecha festiva del año.
- Los colores de las paredes pueden ser de tonalidades suaves y agradables a la vista como los derivados de los colores fríos, evitando en lo posible la monotonía de un solo tono para todo el ambiente. Pueden combinarse tonalidades en algunos sectores o áreas del aula.
- Los accesorios pueden pintarse de colores fuertes o brillantes.
- Conviene colocar las exposiciones a un nivel bajo para que el pequeño pueda acercarse, tocar, sentir y oler.
- Destine una pared sin decorar para que los niños tengan la posibilidad de usar su imaginación.
- Cuando se exhibe un trabajo, el educador no debe “mejorarlo”.
- Cuando se hacen cambios en la clase, es bueno dejar algunas áreas tal y como están, pero si cambiar un buen número de cosas para estimular y desarrollar la imaginación. (p.62).

## **e. MATERIALES Y METODOS**

Para la elaboración del presente trabajo investigativo se utilizó los diversos métodos, técnicas e instrumentos que permitieron conocer la realidad por la que atraviesan los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe “Niño Jesús”.

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-** Permitió el planteamiento del problema, la formulación de los objetivos, el desarrollo y explicación de los conceptos de las variables que se exponen en el marco teórico y poder plantear las conclusiones y recomendaciones

**DESCRIPTIVO.-** A través del cual se realizó la descripción del problema, de las variables tanto independiente, como dependiente en el marco teórico, para establecer la coherencia de los resultados lo que facilitaron fundamentar las conclusiones.

**INDUCTIVO – DEDUCTIVO.-** Permitió establecer la incidencia de los rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad, en el análisis de los resultados de la encuesta aplicada a las docentes y guía de observación aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial.

**ANALÍTICO – SINTÉTICO.-** Facilitó el estudio de los principales aspectos referentes que tienen que ver con la utilización de los rincones de trabajo y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe “Niño Jesús”. a través del estudio teórico-práctico en forma individual (análisis), y luego integrarlas para estudiar de manera integral (síntesis), lo cual me permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones,

**MODELO ESTADÍSTICO:** Sirvió para la organización de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, los mismos que fueron representados en cuadros y gráficos estadísticos

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Con la finalidad de profundizar la investigación sobre la utilizations de los Rincones de Juego trabajo y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe "Niño Jesús·

**LA ENCUESTA.-** Dirigida a los docentes de Educación Inicial con la finalidad de conocer si la utilización de los rincones de juego trabajo incide directamente en el desarrollo de la creatividad de los Pre-escolares.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN.-** Se aplicó a los niños y niñas de educación inicial para establecer la diferencia en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo.

## **MUESTRA**

Muestra con la que se trabajará es la siguiente:

<b>PRONEPE "NIÑO JESÚS"</b>				
<b>PARALELOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
Inicial A	9	13	22	1
Inicial B	12	10	22	1
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>44</b>	<b>2</b>

**Fuente:** Registro de Matriculas Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaborado por:** María Gabriela Quichimbo Córdova

## f. RESULTADOS

### Resultados en relación al objetivo específico uno:

Conocer si la utilización de los Rincones de Juego Trabajo por parte de las maestras incide directamente en el desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.

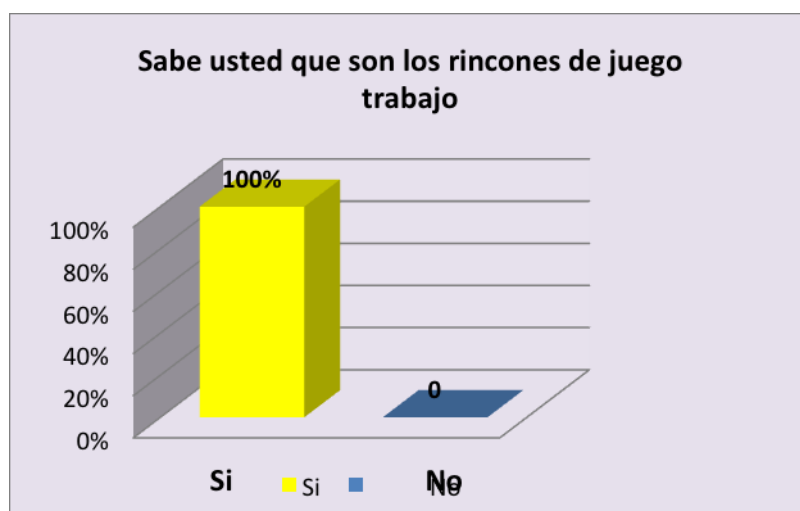
#### 1.- Sabe usted qué son los rincones de juego trabajo?

CUADRO N°1

INDICADORES	f	%
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

GRÁFICO N°1



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los rincones de juego trabajo son una propuesta metodológica que ayudan a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que el niño encontrará en ellos hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que este posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

De los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a las dos maestras el 100% manifiesta conocer qué son los rincones de juego trabajo.

El conocimiento de los rincones de juego trabajo es muy importante para que las maestras puedan aprovecharlos al máximo y les brinden a los niños la oportunidad de adquirir experiencias gratificantes e interactúe con el entorno, ayudándoles a los niños a adquirir aprendizajes significativos

### **2.- ¿Qué piensa de los rincones de trabajo en el aula?**

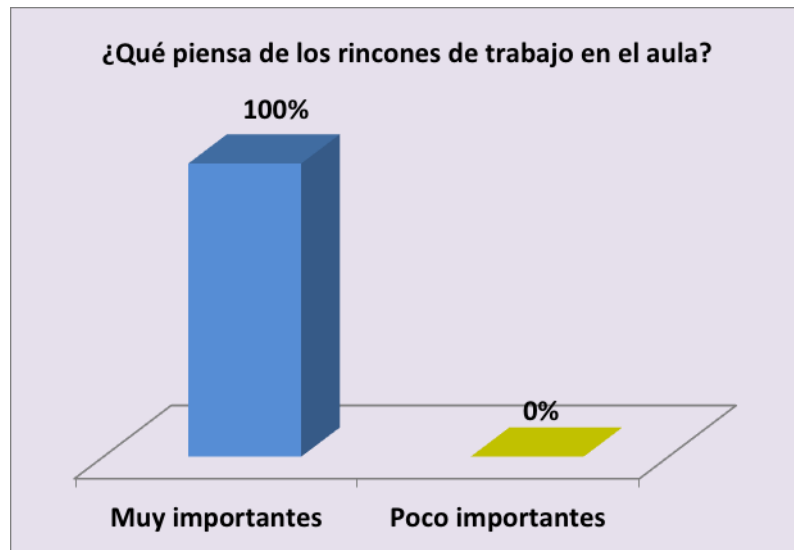
**CUADRO N°2**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Muy importantes	2	100
Poco importantes	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°2**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los rincones de juego trabajo son una de las actividades preferidas por los niños y niñas de Educación Infantil. Tras un rato largo de actividades dirigidas (en estas edades se cansan y tenemos que programar tareas cortas y variarlas a menudo) desean ponerse a jugar libremente, pero muchas de las veces las actividades que se planifique de juego, permiten que los niños trabajen en actividades que le permitirán desarrollar la creatividad y logran desarrollar aprendizajes significativos en los párvulos.

El 100% correspondiente a las 2 maestras encuestadas manifiestan que los rincones de juego trabajo en el aula son muy importante.

A través de la utilización de los rincones de juego trabajo los niños salen de las actividades rutinarias para realizar actividades de juego que permite que los niños se entretengan y realicen actividades libremente, por lo que los rincones son muy importantes para que el niño desarrolle su creatividad y logre aprendizajes significativos.

### 3.- ¿Porque es importante disponer de rincones en el Centro Infantil?

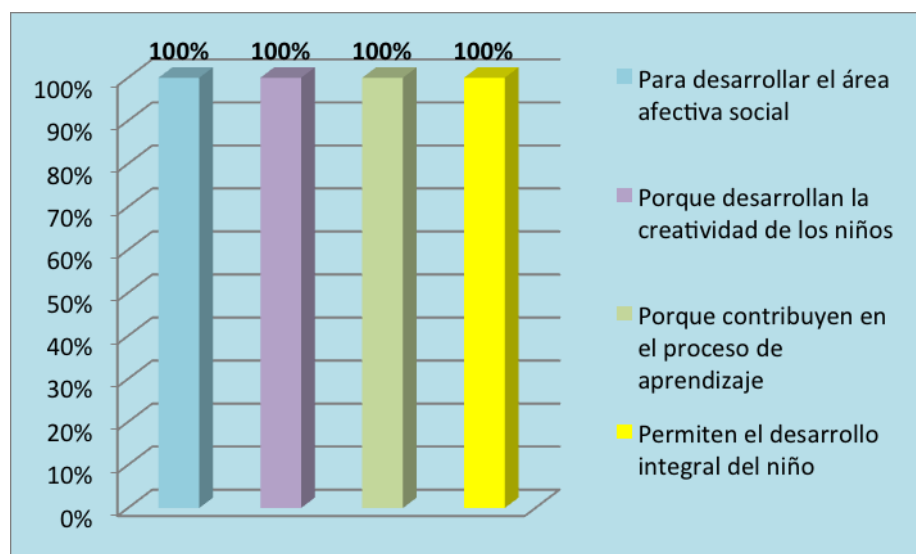
**CUADRO N°3**

INDICADORES	f	%
Para desarrollar el área afectiva social	2	100
Porque desarrollan la creatividad de los niños	2	100
Porque contribuyen en el proceso de aprendizaje	2	100
Permiten el desarrollo integral del niño	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°3**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El juego hasta los seis años, se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores. Jugar a las casitas, a los médicos, a las tiendas, entre otras, en los diversos rincones, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico. "el niño no pierde el tiempo cuando juega" y la organización del aula por rincones de actividades permite que "aprendan de forma



espontánea según sus necesidades". (María José Leguía y Cinta Vidal, 2008, p.17)

La facilidad para poder atender a la diversidad del aula es uno de los principales beneficios de los rincones

El 100% correspondiente a las dos maestras encuestadas, consideran importante disponer de rincones de juego trabajo, porque desarrollan el área afectiva social, la creatividad de las niñas y niños, contribuyen al proceso de aprendizaje y porque además permiten el desarrollo integral del niño.

Las maestras encuestadas consideran importante implementar y disponer dentro del aula los rincones de juego trabajo, ya que les facilita poder impartir sus clases y realizar actividades dinámicas que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico y son fáciles de utilizarlos permitiendo el desarrollo cognitivo de los infantes en todas sus áreas de desarrollo.

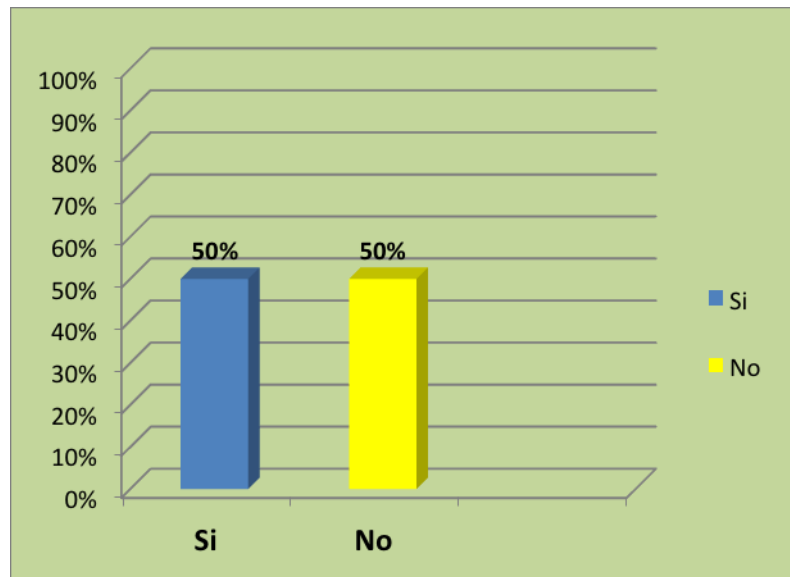
#### 4.- ¿Cuenta con Rincones de Juego Trabajo dentro de su aula?

**CUADRO N°4**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	1	50
No	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°4**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los rincones nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente. Pueden ser de trabajo o de juego. Según el tipo de actividad algunos rincones necesitan ser dirigidos por el maestro. En otros rincones las niñas/os pueden funcionar con bastante autonomía.

El 50% cuenta con los rincones de juego trabajo y el otro 50% no cuenta con los rincones de juego trabajo.

La maestra que cuenta con los rincones de juego trabajo considera que son necesarios para el trabajo de los niños y la otra maestra manifiestan que no cuenta con el ambiente y la infraestructura necesaria, debido a que se encuentran en un lugar provisional debido a la remodelación del centro infantil y que los rincones los acoplan de acuerdo a las necesidades y a las planificaciones que las realizan diariamente. Los niños no cuentan con los rincones necesarios que les permita jugar e interrelacionarse libremente.

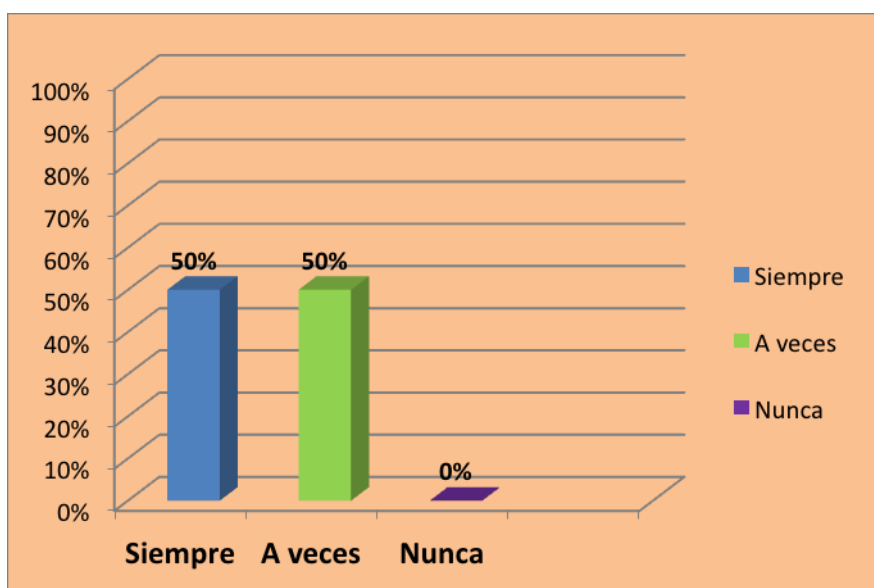
**5.- ¿Con qué frecuencia utiliza los Rincones de Juego Trabajo implementados en su aula?**

**CUADRO N°5**

INDICADORES	f	%
Siempre	1	50
A veces	1	50
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°5**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los docentes deben estructurar y utilizar los rincones del aula en función de las áreas de aprendizaje que quieran estimular. Cada rincón debe contar con su propio material, para que el niño pueda trabajar de forma independiente, sin necesidad de buscar ayuda en el maestro. No obstante, también se pueden crear rincones donde sea imprescindible la

presencia del tutor, que trabaja con pequeños grupos en torno a una temática o actividad específica.

El 50% de las maestras manifiestan que siempre utilizan los rincones de Juego Trabajo y el otro 50% a veces utilizan los rincones de Juego trabajo.

La maestra que cuenta con los rincones de juego trabajo manifiestan que siempre los utilizan porque es una manera de trabajar y los niños aprenden manipulando e interactuando, y la maestra que no cuenta con rincones de juego trabajo, no tiene los suficientes materiales e implementa los rincones de acuerdo a su planificación debido al espacio con el que cuentan, ya que no es un lugar óptimo para poder acoplar los rincones necesarios.

#### 6.- ¿Seleccione los Rincones de Juego Trabajo, que tiene implementados en el aula?

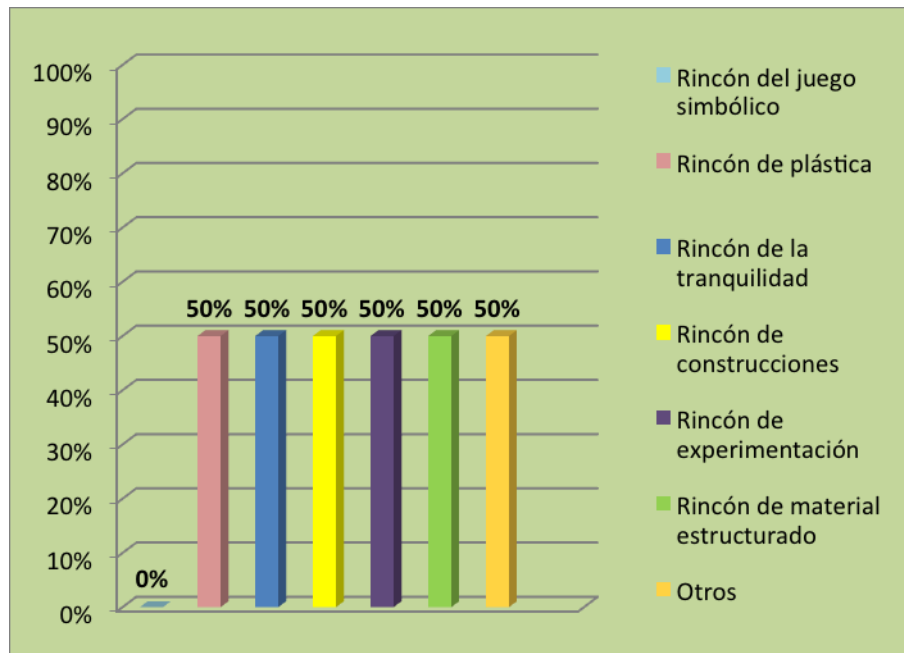
**CUADRO N°6**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Rincón del juego simbólico	0	0
Rincón de plástica	1	50
Rincón de la tranquilidad	1	50
Rincón de construcciones	1	50
Rincón de experimentación	1	50
Rincón de material estructurado	1	50
Otros	1	50

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°6**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los rincones potencian la iniciativa y el sentido de la responsabilidad en los niños. Las maestras planifican las actividades de manera que cada niño y niña vaya pasando a lo largo de un período de tiempo (semana, quincena) por todos los diferentes rincones de trabajo. Trabajar por rincones nos permite dedicar una atención más individualizada a cada infante planificando actividades de aprendizaje adaptadas a sus conocimientos previos.

Las maestras seleccionaron los rincones de juego trabajo que implementan para poder trabajar con los niños y niñas, en un 50% que corresponde a una maestra utiliza, el Rincón de plástica, el rincón de la tranquilidad, rincón de construcciones, rincón de experimentación, rincón de material estructurado y otros como el de hogar y música.

De las maestras encuestadas el 50% correspondiente a una maestra utiliza los rincones de juego trabajo con una planificación anticipada, que le permitirá potenciar en los niños la iniciativa y el sentido de responsabilidad, además los rincones permiten que los niños dediquen una atención individualizada. La maestra que no cuenta con los rincones de juego trabajo y le toca implementarlos perjudica el interés por aprender de los niños, es recomendable que los rincones estén permanentemente en el aula para que los niños puedan jugar libremente.

### 7.- ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego Trabajo?

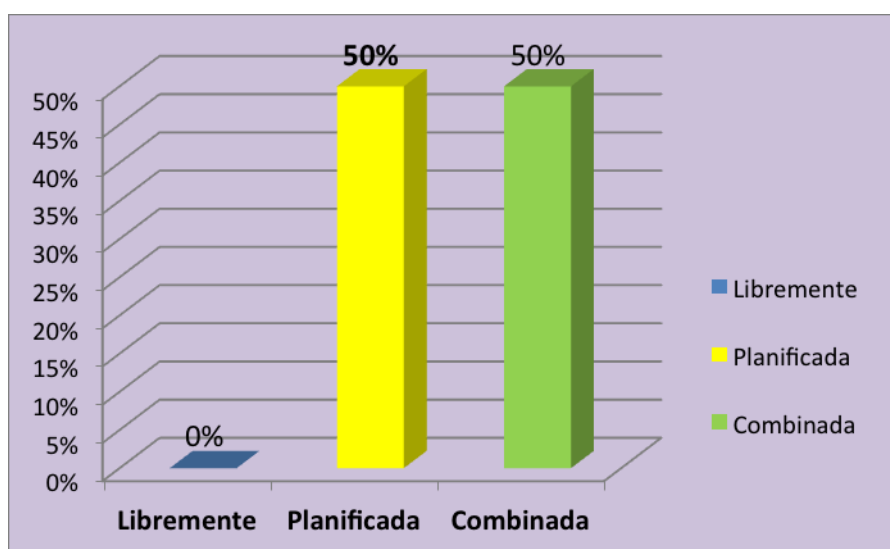
**CUADRO N°7**

INDICADORES	f	%
Libremente	0	0
Planificada	1	50
Combinada	1	50

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°7**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los distintos rincones se los debe utilizar dependiendo de la planificación del docente, cabe recalcar que la implementación de los rincones depende del entusiasmo y creatividad de los docentes. Los rincones irán cambiando a lo largo del curso con nuevas propuestas, actividades, materiales o según la evolución e intereses de los niños/as, fomentando el desarrollo de sus capacidades, de procesos, contenidos etc., que se especifican en el currículo de educación infantil.

De las docentes encuestadas el 50% manifiesta que aplica las actividades en los rincones de juego trabajo de manera planificada, mientras que el otro 50% implementa las actividades de manera combinada.

Las maestras proporcionan conocimientos a los niños de una forma planificada y de acuerdo a las necesidades y a las condiciones que se presente, el aprendizaje puede darse de una manera espontánea y los rincones, se los puede acoplar según la necesidad y la capacidad que tengan las maestras para impartir su clase y hacerlas más dinámicas con la finalidad de que los niños disfruten de la enseñanza.

### **8.- ¿Cuáles cree usted que son las características específicas de los Rincones de Juego Trabajo?**

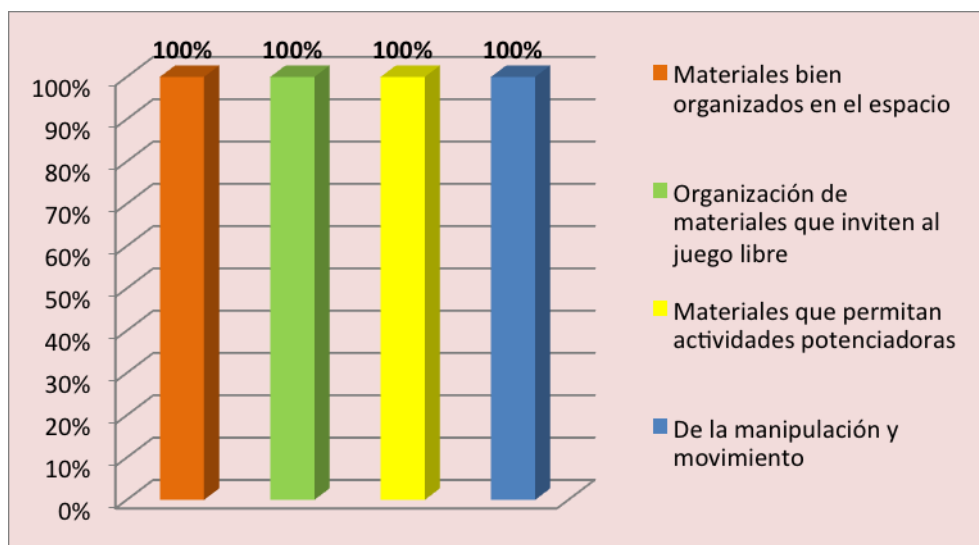
**CUADRO N°8**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Materiales bien organizados en el espacio	2	100
Organización de materiales que inviten al juego libre	2	100
Materiales que permitan actividades potenciadoras	2	100
De la manipulación y movimiento	2	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°8**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

La organización de un Centro Infantil puede favorecer o dificultar la sociabilidad del niño y su desarrollo. El centro infantil debe permitirle experimentar y tener contacto con el exterior, donde todo está a su alcance y pueda disponer de los materiales siempre que lo desee. La organización de una escuela es como la de una casa. El niño se desarrolla de forma diferente dependiendo de si el ambiente que le rodea es ordenado o desordenado.

Los ambientes de trabajo deben promover aprendizajes activos. Así, no debemos caer en los viejos sistemas de enseñanza en los que el niño era un mero receptor de conocimientos y su papel en el aprendizaje era totalmente pasivo.

El 100% de las maestras consideran que las características específicas de los Rincones de Juego trabajo son: que los materiales tienen que estar bien organizados en el espacio, que inviten al juego libre a los niños, permitan actividades potenciadoras y que sean de manipulación y movimiento.



Los rincones de juego trabajo deben ser espacios organizados con materiales adecuados, permitiéndole a los niños experimentar y tener contacto con el exterior, donde todo este a su alcance y pueda disponer de los materiales siempre que lo desee, con la finalidad de hacer que los niños adquieran sus propios aprendizajes.

**9.- ¿Qué actitud debe tomar la maestra al organizar una clase por Rincones de Juego Trabajo?**

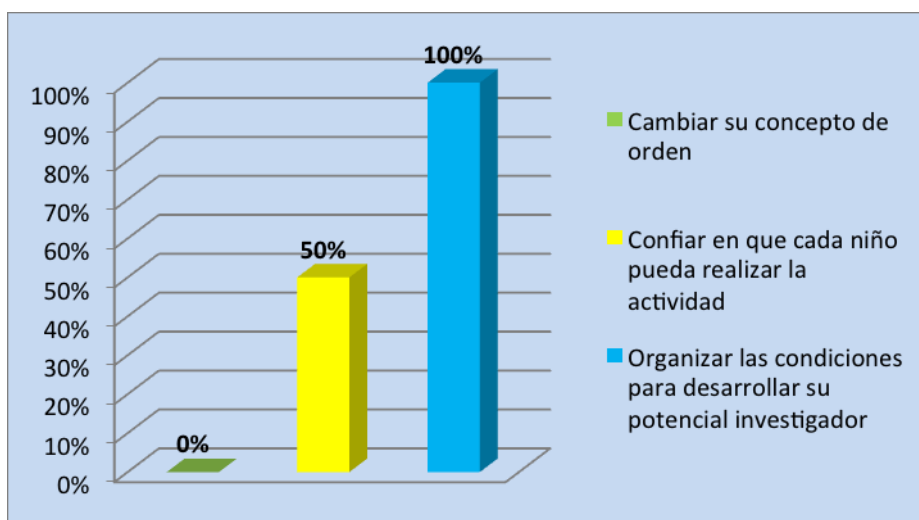
**CUADRO N°9**

INDICADORES	f	%
Cambiar su concepto de orden	0	0
Confiar en que cada niño pueda realizar la actividad	1	50
Organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador	2	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°9**



## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

El maestro necesita tiempo para asumir este funcionamiento, pero poco a poco ira adquiriendo seguridad en sí mismo y en el sistema de trabajo, de manera que tendrá la convicción de que allí no se <<pierde>> el tiempo. El hecho de que no ejerza un control directo sobre la clase y abandone el protagonismo clásico, en el que él era el único <<conocedor>> del saber, y facilite la creación de una red de interacciones entre los alumnos y el adulto, requiere confianza en sí mismo y en los alumnos. Y esto solo se consigue paulatinamente.

De las maestras encuestadas el 100% manifiesta que para organizar una clase por rincones de juego trabajo se debe organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador, el 50% considera que se debe confiar en que cada niño puede realizar las actividades.

Una de las maestras encuestadas manifiesta que se les debe de brindar las condiciones necesarias para brindar su potencial de investigador, la otra docente encuestada manifiesta que es primordial confiar en los niños ya que ellos pueden realizar las tareas que la maestra les ordene. Además lo primero que las maestras se deben plantear es cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió. Por lo tanto, tendrá que organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador.

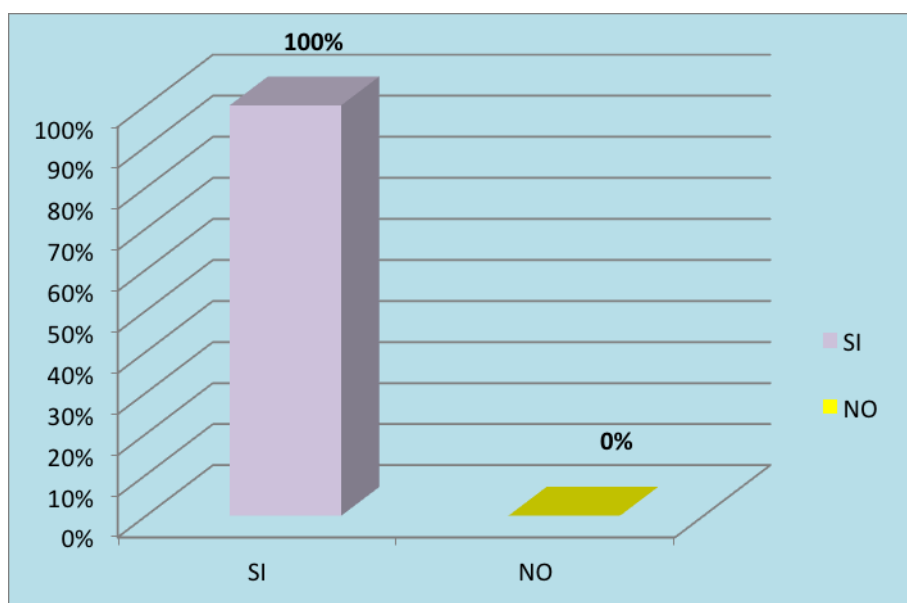
**10.- ¿Realiza actividades dentro de los rincones de juego trabajo que permitan desarrollar la creatividad en niños y niñas?**

**CUADRO N°10**

INDICADORES	f	%
SI	2	100
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°10**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Será tarea de la maestra dinamizar un rincón cuando parece que el interés y la curiosidad decaen; ha de ayudar a planificar un proyecto que permita actividades en los que el niño actúe libremente y permita desarrollar la imaginación de los alumnos; ha de pedir y dar información

cuando las actividades son de tipo reflexivo y, en función de los datos que recibe, ajustar y prever la próxima intervención.

El 100% de las maestras realizan actividades dentro de los rincones de juego trabajo que implementan de acuerdo a la necesidad que permitan desarrollar la creatividad en niños y niñas.

Las maestras manifiestan que se deben realizar actividades de acuerdo a las necesidades que los niños presenten, con una planificación anticipada que permita que los niños sean reflexivos y actúen libremente permitiendo desarrollar su imaginación y reflejar la creatividad que presenta cada párvulo.

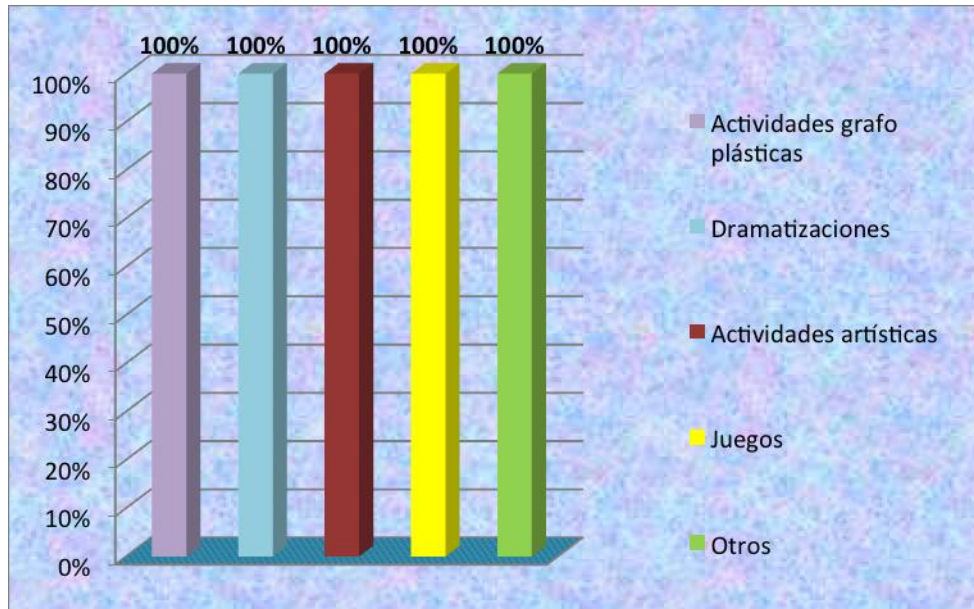
**11.- ¿Qué tipo de actividades que usted realiza diariamente, considera que permiten a las niñas/os desarrollar la creatividad?**

**CUADRO N°11**

<b>INDICADORES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Actividades grafo plásticas	2	100
Dramatizaciones	2	100
Actividades artísticas	2	100
Juegos	2	100
Otros	2	100

**Fuente:** Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°11**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Las actividades que se presentan en la jornada diaria del trabajo en los diversos rincones que son implementados permiten a los párvulos desarrollar todas sus áreas como de lenguaje, socio afectiva, motriz, lógica y la cognitiva a través de la imaginación y de la creatividad que se presenta, es por ello que las maestras deben tener conocimiento sobre diversas actividades dentro de cada rincón que permitirán lograr un óptimo desarrollo en los niños y niñas.

Dentro de las actividades que realizan diariamente en su jornada diaria del trabajo y dependiendo de las necesidades educativas el 100% considera, que las actividades grafo plásticas, dramatizaciones, actividades artísticas, juegos y otras como la hora de relajación después de trabajar permiten a los niños y niñas desarrollar la creatividad.

Las docentes encuestadas manifiestan que todas las actividades realizadas, sin importar el rincón de juego trabajo son importantes, porque

permite que los niños y niñas desarrollen la creatividad y logren un óptimo desarrollo.

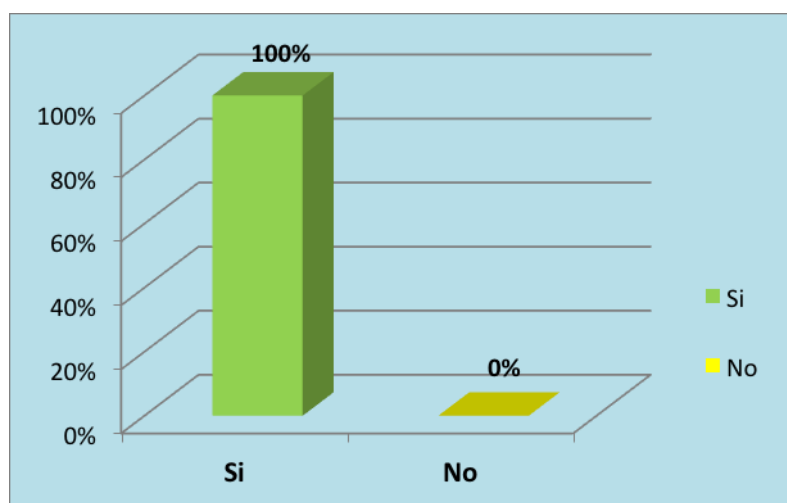
**12.- ¿Cree usted que la utilización de los Rincones de Juego Trabajo incide en la creatividad de las niñas y niños?**

**CUADRO N°12**

INDICADORES	f	%
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°12**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Los rincones permiten una cierta flexibilidad en el trabajo, abren paso a la creatividad y a la imaginación de los niños y las niñas y lo que es más, le dejan espacio y tiempo para pensar y reflexionar, porque “aprender sin reflexionar es malgastar la energía”

El trabajo por rincones supone mucho más que una simple organización del aula. Trabajar por rincones implica una metodología que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño/a. Para llevar a cabo este planteamiento es necesario cambiar la mentalidad y romper con la organización tradicional del aula y del alumnado. Se trata de crear pequeños grupos de trabajo que realicen actividades diferentes simultáneamente.

El 100% de las maestras consideran que la utilización de los rincones de juego trabajo inciden en la creatividad de los niños y las niñas.

La utilización de los rincones de juego trabajo son consideradas por las maestras importantes ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas en especial la creatividad, permitiendo al niño que las actividades que realizan sean entretenidas y la maestra logre la atención de los niños y lograr así aprendizajes significativos que le servirán a futuro.

## Resultados en relación al objetivo específico dos:

Establecer diferencias en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.

### DÍA LUNES



**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón de plástica

**ACTIVIDAD:** Realiza un Collage de una paisaje utilizando varios materiales y técnicas

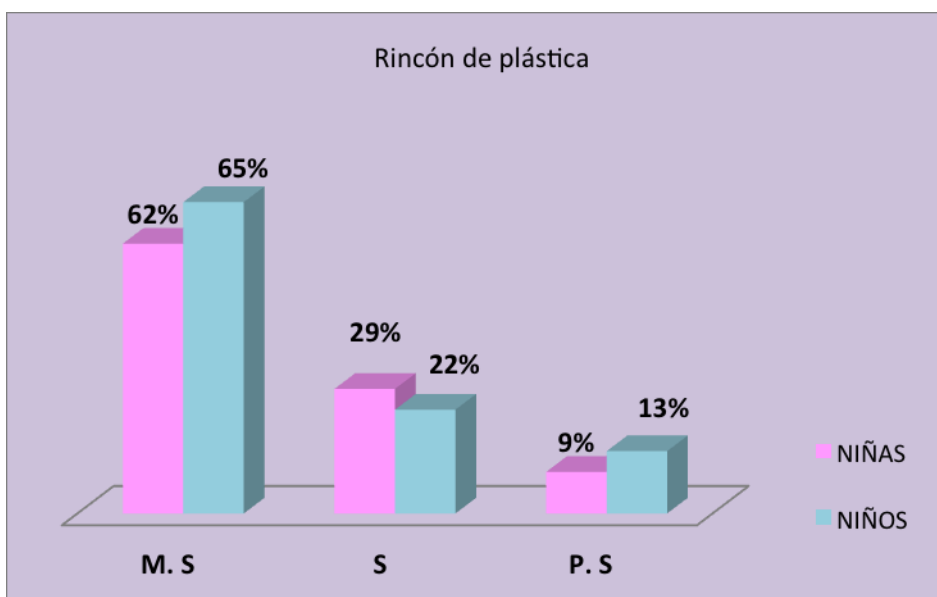
**CUADRO N°13**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	NIÑAS	%	NIÑOS	%
Realiza un collage utilizando todos los materiales y técnicas	M. S	13	62	15	65
Realiza un collage no utiliza todos los materiales y técnicas	S	6	29	5	22
No Realiza un collage	P. S	2	9	3	13
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a las niñas y niños de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.



**GRÁFICO N°13**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En este rincón el niño irá descubriendo paulatinamente y mediante los materiales que le ofrezcamos, que aparte del lenguaje oral, se puede expresar desde otra perspectiva y crear o comunicarse a través de sus propios códigos de imágenes, de colores, de formas, etc.

La creación es siempre algo muy personal. El adulto no ha de intervenir proponiendo modelos concretos o corrigiéndoselos, no ha de sugerir qué debe hacer. El poder de imaginación del niño es grande y por lo tanto él solo ha de escoger, manipular libremente el material.

De los alumnos que se les aplicó la guía de observación se evidenció que dentro del rincón de plástica, con la actividad de realizar un Collage de una paisaje utilizando varios materiales y técnicas, el 65% de los niños y el 62% de las niñas realizaron un collage utilizando todos los materiales y técnicas, razón por la que obtuvieron una calificación de muy satisfactorio, el 29% de las niñas y el 22% de los niños realizaron un collage no utilizando todos los materiales y técnicas por lo que alcanzaron una calificación de satisfactorio, el 13% de los niños y el 9%

de las niñas no realizaron el collage por lo que obtuvieron una calificación de poco satisfactorio.

Dentro de la variable sexo los niños en la realización de la actividad del collage lograron mayor porcentaje que las niñas, es importante la utilización del rincón de plástica, los párvulos irán descubriendo paulatinamente y mediante los materiales que le ofrezcamos irán desarrollando la creatividad y otras áreas que desarrolla el niño.

## DÍA MARTES

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón del juego simbólico

**ACTIVIDAD:** Utilizando disfraces vamos a dramatizar situaciones reales del hogar

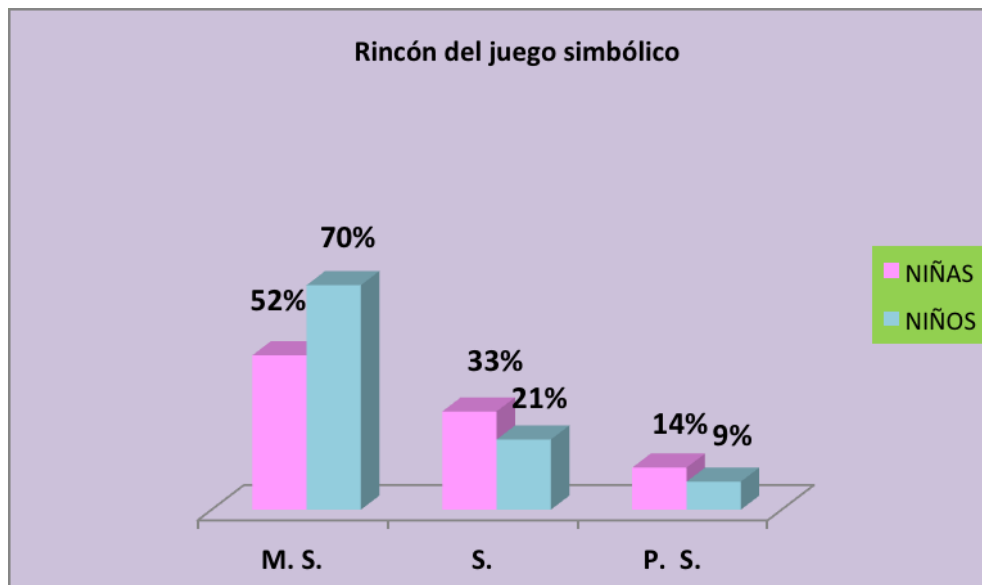


**CUADRO N°14**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	NIÑAS	%	NIÑOS	%
Dramatizan espontáneamente situaciones reales	M. S.	11	52	16	70
Dramatizan con temor situaciones reales.	S.	7	33	5	21
No dramatizan	P. S.	3	14	2	9
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a las niñas y niños de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús"  
**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°14**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

A través del juego simbólico el niño o la niña se sienten libres para actuar como quieran: es él quien escoge el tema del juego, el personaje que va a representar, etc. El rincón del juego simbólico consiste, pues, en darles un espacio donde es válido vivir situaciones a las que no se atreven en la

vida cotidiana, es un espacio donde, en definitiva, puede reconstruir la realidad por la que atraviesan.

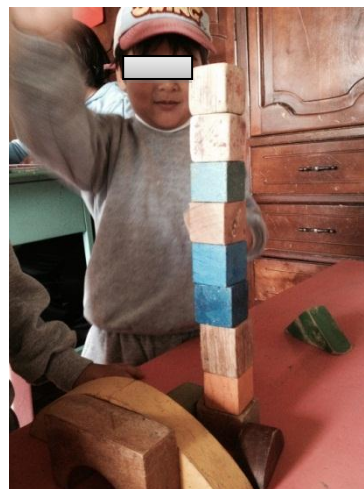
Dentro del Rincón del juego simbólico con la actividad de utilizar disfraces y dramatizar situaciones reales, el 70% de los niños y el 52% de las niñas dramatizaron espontáneamente situaciones reales, obteniendo una calificación de muy satisfactorio, el 33% de las niñas y el 21% de los niños dramatizaron con temor situaciones reales, obteniendo una calificación de satisfactorio, el 14% de las niñas y el 9% de los niños no dramatizaron por lo obtuvieron una calificación de poco satisfactorio.

Dentro del rincón de plástica se obtuvo de los niños mejores resultados que las niñas, la actividad de dramatizar permite a los niños y niñas desenvolverse sin vergüenza en el entorno, el juego simbólico garantiza un correcto desarrollo social y cognitivo.

### **DIA MIÉRCOLES**

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón de construcciones

**ACTIVIDAD:** Crear un castillo con legos y expresan lo que siente.

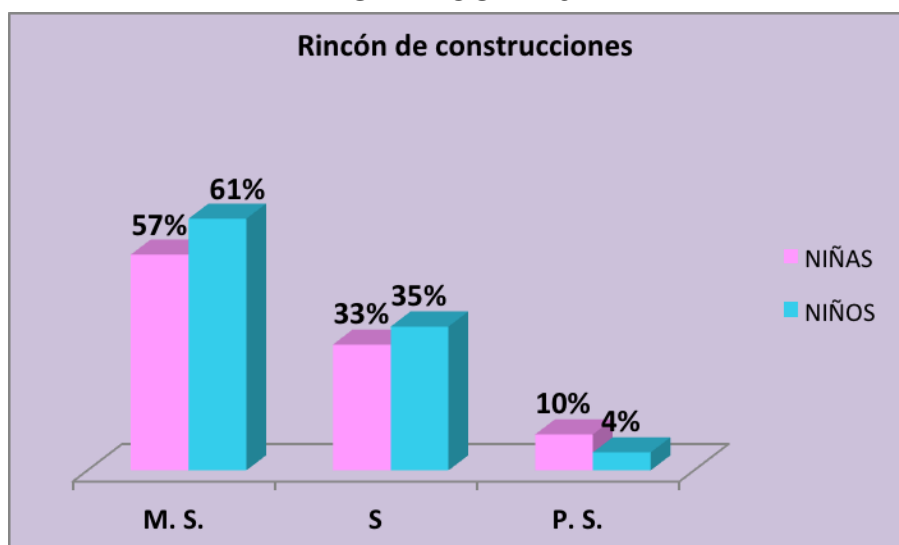


**CUADRO N°15**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	NIÑAS	%	NIÑOS	%
Crear un castillo con legos y expresan lo que sienten.	M. S.	12	57	14	61
Crear un castillo con legos y no expresan lo que sienten.	S	7	33	8	35
No crear un castillo con legos	P. S.	2	10	1	4
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús"  
**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°15**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Es el rincón donde se encuentran las piezas de construcción que le permiten al niño desarrollar la imaginación y demostrar la creatividad que poseen con la construcción de sus obras innatas y únicas. El niño mientras juega en pequeño grupo en este rincón, tiene la oportunidad de introducirse, con elementos tridimensionales, en el conocimiento del

espacio y desarrollar el lenguaje y el pensamiento matemático y la creatividad.

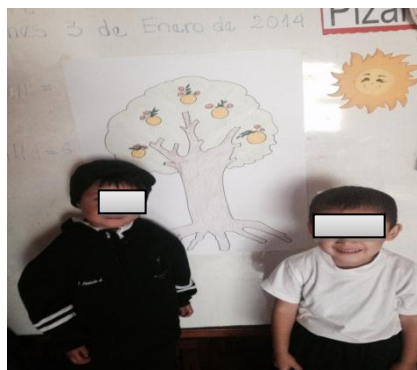
En el rincón de construcciones con la actividad que se les pidió realizar, el 61% de los niños y el 57% de las niñas crearon un castillo con legos y expresan lo que siente, obteniendo una calificación de muy satisfactorio, el 35% de los niños y el 33% de las niñas, crearon un castillo con legos y no expresan lo que siente, consiguiendo una calificación de satisfactorio, el 10% de las niñas y el 4% de los niños, no crearon un castillo con legos, obteniendo una calificación de poco satisfactorio.

En la actividad que realizaron del rincón de construcción los niños obtuvieron mejores resultados que las niñas, en este rincón debe existir material cálido y acorde a la edad de los niños para que puedan realizar sus construcciones utilizando bloques de madera o piezas más pequeñas, permitiendo a los niños desarrollar su imaginación.

## **DÍA JUEVES**

### **RINCON DE JUEGO TRABAJO: Rincón de Experimentación**

**ACTIVIDAD:** Pedir que observe una planta y hacer preguntas ¿Qué necesita la planta para crecer? ¿Consideras que la planta es un ser vivo? ¿Menciona las partes que tenga una planta? ¿Por dónde se alimenta la planta?



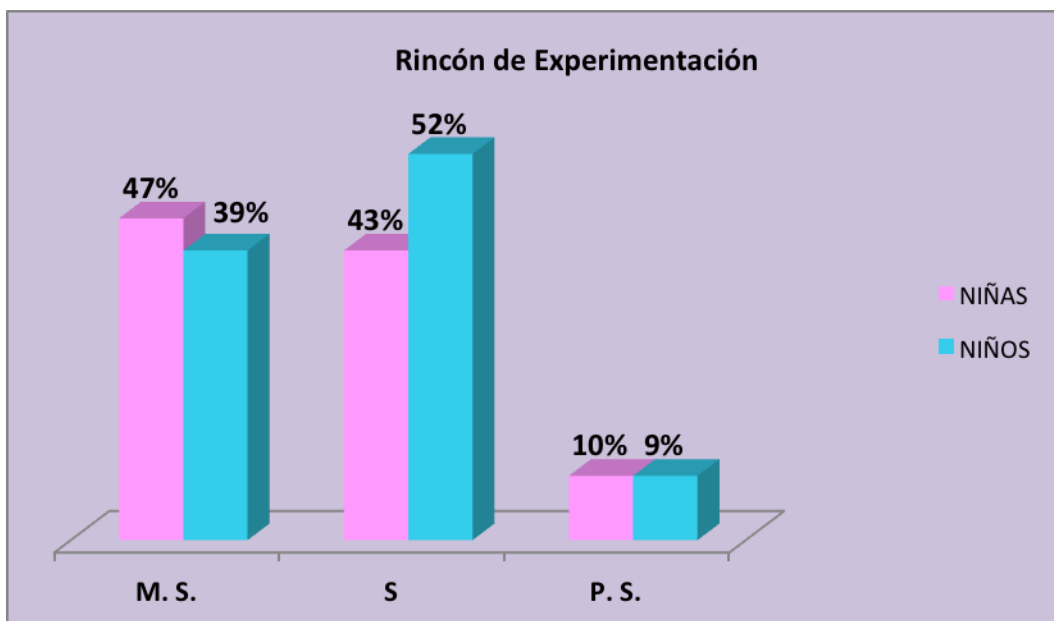
**CUADRO N°16**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	NIÑAS	%	NIÑOS	%
El niño observa la planta y responde las cuatro preguntas.	M. S.	10	47	9	39
El niño observa la planta y responde dos preguntas.	S	9	43	12	52
El niño no observa la plantas	P. S.	2	10	2	9
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°16**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En este rincón, 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.

El niño en este rincón investiga, hace descubrimientos. Recoge materiales e informaciones sobre ellos, los clasifica y realiza actividades que va verbalizando con un lenguaje lógico. Llega a conocer cómo están hechas las cosas y cómo funcionan. Las actividades que aquí se realizan son productivas. A los niños les gustan porque: se acercan a su ambiente cotidiano, realizan un esfuerzo intelectual al comunicar sus experiencias y los descubrimientos que hacen con los objetos, tienen acceso a desmontar, manipular, transformar objetos de forma diferente a como lo hacen en su casa, adquieren habilidad manual, la profesora, 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.

En el rincón de la experimentación el 47% de las niñas y el 39% de los niños, realizaron la observación y respondieron a las cuatro preguntas logrando obtener una calificación de muy satisfactorio, el 52% de los niños y el 43% de las niñas observaron la planta y respondieron a dos preguntas obteniendo una calificación de satisfactorio, el 10% de las niñas y el 9% de los niños no observaron la planta, obteniendo una calificación de poco satisfactorio.

En esta actividad las niñas obtuvieron mejores resultados que los niños logrando realizar la observación y comentando sobre lo aprendido, en este rincón los niños pueden descubrir, experimentar, manipular, conduciéndolos a emitir hipótesis con la finalidad de comprobarlos y demostrar los resultados que se obtiene de las experimentaciones.



## DÍA VIERNES

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón material estructurado

**ACTIVIDAD:** Formar un rompecabezas de 10 piezas (calcular el tiempo)



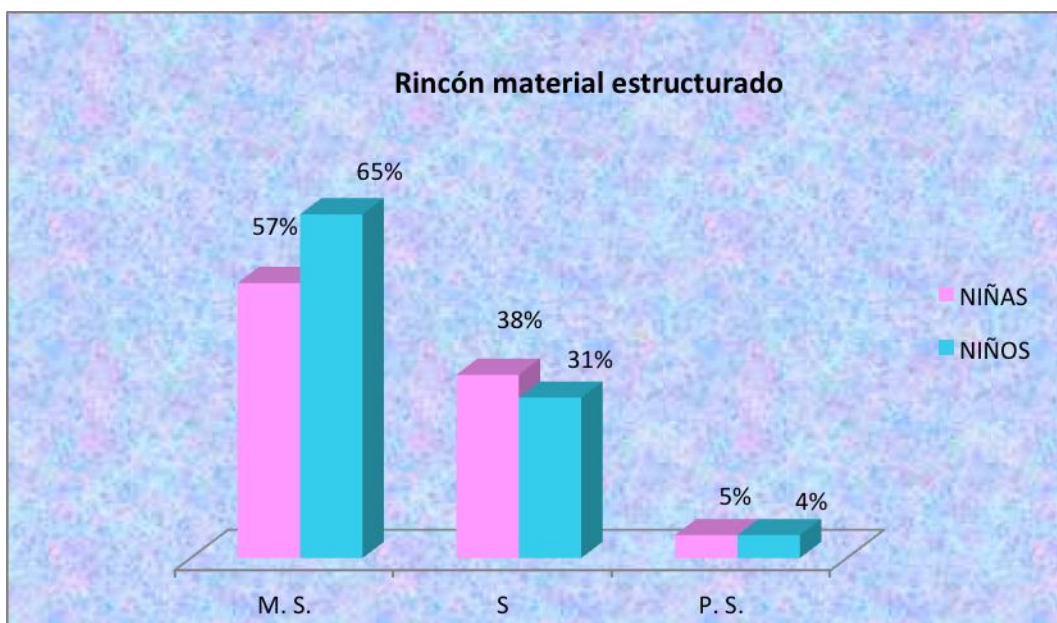
**CUADRO N°17**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	NIÑAS	%	NIÑOS	%
Formar un rompecabezas de 10 piezas en 2 minutos.	M. S.	12	57	15	65
Formar un rompecabezas de 10 piezas en más de 2 minutos.	S	8	38	7	31
No logra formar un rompecabezas de 10 piezas.	P. S.	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de observación aplicada a las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús"

**Elaboración:** María Gabriela Quichimbo Córdova.

**GRÁFICO N°17**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En este rincón se encuentran aquellos materiales que se adquieren en el comercio: bloque lógicos, mapas, globos terráqueos, rompecabezas, puzles, etc., que permiten que el niño desarrolle su creatividad y motricidad además trabaje individual o en grupo y sea participativo, estos materiales son adecuados para que los niños y niñas los manejen y lo dejen en su sitio, estos materiales se les debe facilitar a los niños de acuerdo a su edad.

En el rincón de material estructurado, el 65% de los niños y el 57% de las niñas, formaron un rompecabezas de 10 piezas en 2 minutos, obteniendo una calificación de muy satisfactorio, el 38% de las niñas y el 31% de los niños formaron un rompecabezas de 10 piezas en más de 2 minutos, consiguiendo una calificación de satisfactorio, el 5% de las niñas y el 4% de los niños no lograron formar el rompecabezas de 10 piezas obteniendo una calificación de poco satisfactorio.

Los niños obtuvieron mejores resultados que las niñas en formar un rompecabezas, el rincón de material estructurado, permite a los niños y niñas que desarrollo su creatividad y la motricidad fina, la agilidad mental, además puede trabajar de una manera individual o grupal, le ayuda a que se desenvuelva de mejor manera, ya que interactúa con el entorno.

## RESUMEN DE LOS RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE “NIÑO JESÚS”

**CUADRO N°18**

INDICADORES	MS				S				PS			
	NIÑAS	%	NIÑOS	%	NIÑAS	%	NIÑOS	%	NIÑAS	%	NIÑOS	%
Rincón de plástica	13	62	15	65	6	29	5	22	2	9	3	13
Rincón del juego simbólico	11	52	16	70	7	33	5	21	3	14	2	9
Rincón de construcciones	12	57	14	61	7	33	8	35	2	10	1	4
Rincón de Experimentación	10	47	9	39	9	43	12	52	2	10	2	9
Rincón material estructurado	12	57	15	65	8	38	7	31	1	5	1	4
<b>PROMEDIO</b>	<b>12</b>	<b>55</b>	<b>14</b>	<b>60</b>	<b>7</b>	<b>35</b>	<b>7</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>

Fuente: Guía de observación aplicada a las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús"

Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

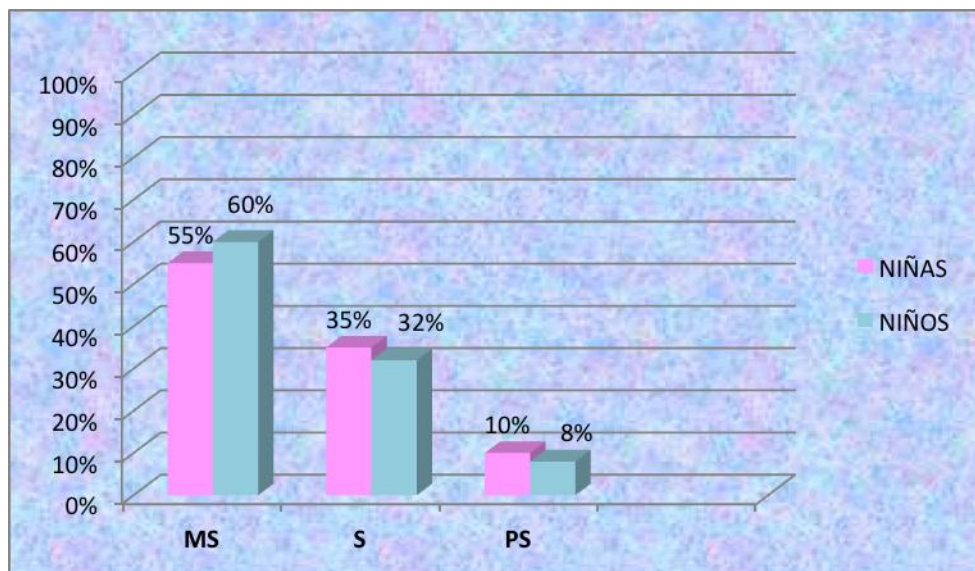
## RESUMEN DE DATOS

CUADRO N°19

INDICADORES	NIÑAS	%	NIÑOS	%
MS	12	55	14	60
S	7	35	7	32
PS	2	10	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de observación aplicada a las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús"  
Elaboración: María Gabriela Quichimbo Córdova.

GRÁFICO N°18



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los rincones de juego trabajo constituyen un gran aporte para la formación del niño y le permite interactuar con los objetos y personas que se encuentran en el entorno, permitiendo la socialización y el desarrollo de varias habilidades, destrezas, y especialmente permitiendo que el niño desarrolle su creatividad.

De las niñas y niños que se les aplicó la guía de observación se pudo verificar que los niños obtuvieron en un 60% la calificación de muy Satisfactorio a diferencia de las niñas que consiguieron en un 55% la misma calificación, el 35% de las niñas lograron alcanzar un promedio de satisfactorio y el 32% de los niños consiguió la misma calificación, el 10%

de las niñas alcanzaron la calificación de Poco satisfactorio y el 8% de los niños que no realizaron las actividades también lograron conseguir la misma calificación.

Los niños demostraron su creatividad a través de las actividades aplicadas en los rincones de juego trabajo, estos rincones permiten a los niños que las actividades sean más dinámicas y que les presten mayor atención consiguiendo la maestra mejores resultados en el aprendizaje de los niños, ya que los párvulos deben ser los principales actores de su enseñanza-aprendizaje.

## **g. DISCUSIÓN**

Al término del análisis estadístico se procede a la constatación de los resultados alcanzados en la investigación.

La presente investigación tuvo como primer objetivo específico: Conocer si la utilización de los Rincones de Juego Trabajo por parte de las maestras incide directamente en el desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014, se recolectó la información a través de la encuesta aplicada a la docente tomando como referencia la pregunta N° 5.- ¿Con que frecuencia utiliza los Rincones de Juego Trabajo implementados en su aula? Lo cual se evidenció que, el 50% de las maestras manifiestan que siempre utilizan los rincones de Juego Trabajo y el otro 50% a veces. Agregando información con pregunta N° 7.- ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego Trabajo? Se evidenció de las encuestas aplicadas a las docentes que el 50% aplica las actividades en los rincones de juego trabajo de manera planificada, mientras que el otro 50% implementa las actividades de manera combinada, y para corroborar con la información tomamos como referencia la pregunta N°12. ¿Cree usted que la utilización de los Rincones de Juego Trabajo incide en la creatividad de las niñas y niños?, verificando que el 100% de las maestras consideran que la utilización de los rincones de juego trabajo inciden en la creatividad de los niños y las niñas.

Para comprobar el segundo objetivo específico de la investigación: Establecer diferencias en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo de las niñas y niños de educación, se tomó como referencia el cuadro de resumen N°19, y con la aplicación de la guía de observación se pudo verificar que los niños obtuvieron en un 60% la calificación de muy Satisfactorio a diferencia de las niñas que consiguieron en un 55% la

misma calificación, el 35% de las niñas lograron alcanzar un promedio de satisfactorio y el 32% de los niños consiguió la misma calificación, el 10% de las niñas alcanzaron la calificación de Poco satisfactorio y el 8% de los niños que no realizaron las actividades también lograron conseguir la misma calificación, La creatividad que presentaron y demostraron los niños en las actividades que se les aplicó en cada rincón se diferencia con un mínimo porcentaje de las niñas.

La creatividad en las niñas y niños permite que generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada, que expresen sus sentimientos, alegrías y que plasmen mediante dibujos o formas lo que ellos están sintiendo o la situación que atraviesan.

Finalmente de acuerdo a los objetivos planteados en la presente investigación y haciendo la verificación de los resultados obtenidos, se comprueba que los Rincones de Juego Trabajo incide positivamente en el Desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de Educación inicial Pronepe "Niño Jesús".

## **h. CONCLUSIONES**

De acuerdo a la investigación e interpretación de los datos obtenidos en el trabajo de campo se concluye:

- Que las maestras el 50% manifiestan que siempre utilizan los rincones de Juego Trabajo y el otro 50% a veces.
- Las maestras para la utilización de los Rincones de Juego Trabajo, los implementan de acuerdo a la necesidad o la planificación que se han propuesto.
- Los niños no cuentan con el espacio y los rincones de juego trabajo y los materiales necesarios y permanentes que les permita que jueguen libremente.
- Se pudo verificar que los niños obtuvieron en un 60% la calificación de muy Satisfactorio a diferencia de las niñas que consiguieron en un 55% la misma calificación, el 35% de las niñas lograron alcanzar un promedio de satisfactorio y el 32% de los niños consiguió la misma calificación, el 10% de las niñas alcanzaron la calificación de Poco satisfactorio y el 8% de los niños que no realizaron las actividades también lograron conseguir la misma calificación. La creatividad que presentaron y demostraron los niños en las actividades que se les aplicó en cada rincón se diferencia con un mínimo porcentaje de las niñas.
- Se concluye que el centro infantil y la implementación de los Rincones de Juego Trabajo, son lugares idóneos para impulsar el desarrollo del pensamiento creativo del niño, ya que estos no solo le ayudaran y le permitirán resolver problemas de índole académico, sino que el pensamiento creativo también, le servirá de manera efectiva en la toma de decisiones en su vida cotidiana.



## **i. RECOMENDACIONES**

Con el análisis realizado en la presente investigación se puede recomendar lo siguiente:

- Las maestras siempre deben utilizar e implementar dentro de sus aulas Rincones de Juego trabajo y planificar de manera ordenada y oportuna estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de la creatividad y darles las oportunidades frecuentes y el tiempo necesario para experimentar y explorar los espacios necesarios.
- A las autoridades encargadas del Centro de Educación Inicial Pronepe “Niño Jesús” agilizar con la construcción de la nueva infraestructura del centro con la finalidad que las maestras puedan organizarse e implementar de mejor manera los Rincones de Juego trabajo para el bienestar de los niños y niñas.
- Debe existir una constante actualización de conocimientos con el fin de adquirir aprendizajes sobre nuevas técnicas o métodos sobre la importancia, la utilización de los rincones y cómo manejarlos adecuadamente, con la finalidad de despertar en los niños el interés de aprender.
- No se los debe limitar a los niños en las actividades que realicen en los Rincones de Juego trabajo, se debe dejar que las niñas y niños desarrollen la creatividad e imaginación, interactuando con las demás personas y objetos de su entorno.

## **j. BIBLIOGRAFÍA.**

- CAÑABATE Antonio, (1997). Toma de decisiones: análisis y entorno organizativo. (p. 50).
- DELGADO Linares Inmaculada, (2011). El juego Infantil y su metodología, Ediciones Paraninfo. Madrid-España. (p.115).
- GARCÍA Alfonso, LLULL. Josué. El juego infantil y su metodología, EDITEX, 2009. (p. 6).
- LAGUIA Maria José y Vidal Cinta. (2008). Rincones de actividades en la escuela infantil (0-6 años). Ediciones Grao. España. (p. 17, 18).
- MIR V, GÓMEZ T, CARRERAS LI, VALENTÍ M, NADAL A. (2005). Evaluación y Postevaluación en educación infantil: cómo evaluar y qué hacer después, NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid-España, (p. 103-104).
- OBRADORS Matilde. (2007). Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad, Barcelona, (p. 27-28).
- PARDO Berenice. (2005)Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con niños. Editorial Pax México. (p. 3).
- PÉREZ Lindo Augusto. (2004). Creatividad, actitudes y educación. Editorial Biblios. Buenos Aires (p. 131).
- QUINTANA, LORENA. (2005). Creatividad y técnicas Plásticas en educación Inicial. Editorial Trillas. México. (p. 62).
- Ribes, María Dolores (Segunda Edición 2006). Educación Infantil. Estrategias Para la Resolución de Supuestos Prácticos Exámenes Resueltos. Editorial MAD. SL. Sevilla (p. 262).
- RODRÍGUEZ Mónica. (2004) Materiales y recursos en educación infantil: Manual de usos prácticos para el docente, Ideas Propias Editorial, España, (p. 3-6)

- ROMERO Rosalía. (2006). Nuevas tecnologías en educación infantil: el rincón del ordenador, Editorial MAD.S.L, España, (p. 41-43).
- TRIGO, Eugenia y Piñera, Sofia. (2000). Manifestaciones de la motricidad. Editorial Inde. (p. 66-71).
- VALERO, García, José María. Cuarta reimpression (2006). La escuela que yo quiero. Editorial Progreso. México. (p. 124).
- VÉLEZ Rosi, FERNÁNDEZ M<sup>a</sup> Llanos. (2003). Servicios a la Comunidad Educación Infantil I (VOLUMEN III) Cuerpo de profesores técnicos de formación profesional, Editorial Mad, S.L, , España, (p. 87-88).
- VERA, Alfredo (1990) Metodología de Trabajo por Rincones. 1ra. Edición. (p. 59-60).
  
- **WEBGRAFIA**
- Revista digital, septiembre 2010. <http://www.actiweb.es/didacticag8/>
- archivo4.pdf

## k. ANEXOS



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

### TEMA

LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y  
SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD  
DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE  
"NIÑO JESÚS" PERIODO 2013 - 2014.

Proyecto de tesis, previo a la  
obtención del Grado de Licenciada  
en Ciencias de la Educación.  
Mención: Psicología Infantil y  
Educación Parvularia

**AUTORA:**

**MARÍA GABRIELA QUICHIMBO CÓRDOVA**

**ASESOR:**

**DR. AMABLE AYORA FERNÁNDEZ. MGS. SC.**

Loja- Ecuador

2013

1859

**a. TEMA**

**LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU  
INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS  
NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS",  
PERIODO 2013 - 2014.**

## **b. PROBLEMÁTICA**

A nivel mundial, respecto a la educación y enseñanza, es significativo estudiar las estrategias y metodologías para trabajar en los rincones de juego trabajo para contribuir en el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños y niñas, ya que las actividades en los rincones se consideran como procesos de desarrollo de los infantes en todas sus áreas: cognitivas, de lenguaje, matemática, social y motriz, todos estos conocimientos que se logren alcanzar con los niños serán aprendizajes significativos que le permitirán a los párvulos desenvolverse en su entorno. La enseñanza dentro de los rincones de trabajo son una nueva forma, estimulante, flexible y dinámica de organizar el trabajo personalizado.

En los países que se encuentran en vías de desarrollo como el nuestro, las políticas que se han implementado en la educación ha permitido que los docentes sean evaluados y que se vayan preparando y actualizando sus conocimientos con la finalidad de conseguir una excelente educación para a futuro lograr un mejor desarrollo social. Dentro de la educación se considera que el docente debe proporcionar a los niños y niñas motivación y una orientación general dentro de los rincones, con el objeto de facilitar la adaptación de los niños y desarrollar habilidades y destrezas especialmente la creatividad, de una manera agradable a través del juego, y debe proveer al alumno de lugares acondicionados como los rincones de trabajo. Aunque muchas docentes todavía enseñan de una manera tradicional lo que no les permite a los niños desenvolverse por sí solos, impidiendo que desarrollen habilidades y destrezas ya que la enseñanza es de forma mecánica, en algunos casos no cuentan con la infraestructura necesaria, otro factor es la falta de recursos o no los aprovechan por la falta de tiempo para la elaboración de los distintos materiales para las actividades que se trabajan con los niños y se deben utilizar en los distintos rincones dependiendo de la planificación del

docente, cabe recalcar que la implementación de los rincones depende del entusiasmo y creatividad de los docentes.

Los rincones irán cambiando a lo largo del curso con nuevas propuestas, actividades, materiales etc., según la evolución e intereses de los niños/as, y nuestros criterios metodológicos de escuela, fomentando el desarrollo de sus capacidades, (cognitivas, afectivas...), de procesos, contenidos etc., que se especifican en el currículo de educación infantil.

Los rincones de juego trabajo, facilitan 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 espacio temporales, colores, números, etc., por lo que se trata de aprendizajes bastantes significativos.

Desde el punto de vista educativo, la creatividad es también un talento cada vez más en alza. Ser creativo en el aula ayuda a los pequeños a encontrar soluciones distintas para un mismo problema, una capacidad que les hace más resolutivos.

Aunque los niños nacen con una capacidad innata para crear e imaginar, esa creatividad corre el peligro de bloquearse y diluirse con el paso de los años si son expuestos a un entorno rígido que no estimule esta capacidad.

En nuestra localidad se puede observar la implementación o apertura de una gran mayoría de Centros de Desarrollo Infantil particulares como los del estado, también se han implementado proyectos dentro de la educación inicial para mejorar la calidad de la enseñanza mediante la utilización de los rincones de juego trabajo como estrategia metodológica, aunque en muchos de los casos no cuentan con la infraestructura

necesaria o no tiene la metodología las docentes para impartir conocimientos.

Con la finalidad de conocer la problemática existente relacionada con los Rincones de Juego Trabajo y el Desarrollo de la Creatividad, me acerque al Centro de Educación Inicial Pronepe "Niño Jesús", en el que pude observar que las maestras no cuentan por el momento con un local propio debido a la remodelación de su propio local lo que les impide que utilicen los rincones de juego trabajo necesarios, nos manifestaron que los adecuan al momento y debido a sus planificaciones, pero que muchas de las veces no los pueden hacer debido al tiempo y que no cuentan con el material didáctico adecuado para ciertas actividades, unido todo estos antecedentes a la inapropiada metodología que utilizan las maestras al momento de impartir sus conocimientos dentro del aula, lo que impide al niño desarrollar sus potenciales y conocimientos de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos (explorando; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, adquiriendo destrezas con equipos y herramientas). Por lo expuesto, se considera que se figura un problema relacionado a la falta de la utilización de los Rincones de Juego trabajo por parte de las maestras en el Desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños.

Por los diversos problemas antes mencionados consideramos importante investigar cual es la: "INCIDENCIA DE LA UTILIZACIÓN DE RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL PRONEPE "NIÑO JESÚS", PERIODO 2013 – 2014"

Este problema es factible de llevarlo a cabo porque tendré la apertura necesaria del Centro de Educación Inicial, y con esta investigación se



podrá aportar conocimientos para lograr que las maestras utilicen como estrategias metodológicas a los rincones de trabajo con la finalidad de lograr que los niños desarrollen su creatividad.

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 significativo y ésta también es mi manera de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Infantil.

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, preocupados por los múltiples problemas que aquejan a la sociedad, contribuyen con profesionales con sólidos conocimientos teórico-prácticos, los cuales con solvencia, creatividad y vocación van a contribuir oportuna y eficazmente a la solución de los mismos.

El presente trabajo referente a la “Utilización de los Rincones de Trabajo y su incidencia en el Desarrollo de la Creatividad” permite conocer, y fortalecer las actividades y la utilización de los rincones de juego trabajo por parte de las maestras ya que ayuda a lograr un desarrollo óptimo a través de la implementación de esta metodología, lo que beneficiara beneficiará a niños, padres de familia y maestros en sentido general, y a quienes conforman la institución antes mencionada en lo particular y a mejorar la calidad de la formación en el marco educativo, para lo cual se les aplicara la encuesta a las maestras para conocer la utilización de los Rincones de Juego Trabajo y aplicar la guía de observación a los niños y las niñas para establecer diferencias en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo.

La presente investigación estará cumpliendo con uno de los requisitos establecidos en el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja para la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

Para el desarrollo del presente trabajo existe una amplia bibliografía y una serie de investigaciones que afianzan y refuerzan esta tarea; así como, el marco institucional propicio para su realización, contando con el apoyo del personal docente y administrativo del plantel; y, con la predisposición, el tiempo y los recursos económicos necesario para culminar con éxito la investigación.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la utilización de los Rincones de Juego Trabajo y su incidencia en el Desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de Educación Inicial Pronepe "NIÑO JESÚS".

##### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Conocer si la utilización de los Rincones de Juego Trabajo por parte de las maestras incide directamente en el desarrollo de la Creatividad de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.
- Establecer diferencias en el desarrollo de la creatividad en relación a la variable sexo de las niñas y niños de educación inicial Pronepe "Niño Jesús", periodo 2013 – 2014.

## **ESQUEMA DEL MARCO TEORICO**

### **CAPITULO I**

#### **1. LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

- 1.1. Concepto
- 1.2. Importancia de los rincones de trabajo
- 1.3. Objetivos de los rincones de juego trabajo
- 1.4. Organizar el aula
- 1.5. Características específicas de los rincones de juego trabajo
- 1.6. El espacio como herramienta metodológica
- 1.7. Qué son los rincones de actividad
- 1.8. Rincones de juego
- 1.9. El papel de la maestra
  - 1.9.1. ¿Qué actitud deben tomar?
  - 1.9.2. ¿Cuándo ha de intervenir?
  - 1.9.3. ¿Cómo ha de intervenir?
- 1.10. Consideraciones generales que hay que tener en cuenta

## **CAPITULO II**

### **2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

- 2.1 . Concepto de creatividad
- 2.2. Contextualización de la creatividad infantil
- 2.3. Importancia de la creatividad
- 2.4. Niveles en la creatividad
- 2.5. Dimensiones de la creatividad
- 2.6. Capacidades creativas
- 2.7 . Cómo desarrollar la creatividad en el aula
- 2.8 . Actitudes y propuestas del profesor para organizar clases creativas
- 2.9 . Proceso de preparación de clases, procedimientos creativos e interacción con los alumnos

## **e. MARCO TEORICO**

### **CAPITULO I**

#### **1. LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

##### **1.1. CONCEPTO**

Los rincones son espacios delimitados y concretos, situados en las propias clases, donde los niños y niñas trabajarán simultáneamente. La actividad puede desarrollarse de forma individual o colectiva y su contenido puede diferenciarse en rincones de trabajo o en rincones de juego. La propuesta de trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas que den respuesta a los distintos intereses de los niños, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje.

Los rincones de trabajo son una propuesta metodológica que ayudan a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que el niño encontrará en ellos hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que este posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

El trabajo sensorial, la lógica matemática, el proceso individual de lectura, la observación y la experimentación, las técnicas de expresión plástica, etc., que el docente prepara, ordena y selecciona, hace que los niños puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. (Ribes, 2006)

## **1.2. IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE TRABAJO**

Hasta los seis años, el juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores. Jugar a las casitas, a los médicos, a las tiendas, entre otras, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico. Tal como afirman María José Laguía y Cinta Vidal, (2008) en su obra 'Rincones de actividad en la escuela infantil', "el niño no pierde el tiempo cuando juega" y la organización del aula por rincones de actividades permite que "aprendan de forma espontánea según sus necesidades".

La facilidad para poder atender a la diversidad del aula es uno de los principales beneficios de los rincones

Las autoras apuntan también la facilidad para poder atender a la diversidad del aula como uno de los principales beneficios de los rincones de aprendizaje. Los niños tienen diferentes ritmos de trabajo y distintas necesidades. En este marco, los rincones permiten a los maestros cambiar la estructura tradicional, en la que todos los alumnos realizan las mismas tareas supervisadas por el tutor, por una organización más flexible que ayuda a "potenciar las capacidades de cada uno y a ser sensibles a su necesidad específica". (Vázquez, 2010)

## **1.3. OBJETIVOS DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO**

“A través de cada rincón se consiguen objetivos a corto y largo plazo en función del tipo de juegos o actividades que en ellos se realicen, pero, no obstante podemos definir los objetivos generales siguientes (Ibañez Sandín, 1992):

Propiciar el desarrollo global del niño.

- ❖ Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- ❖ Posibilitar aprendizajes significativos.
- ❖ Desarrollar su creatividad e investigación.
- ❖ Realizar actividades y que el niño las perciba como útiles.
- ❖ Facilitar la comunicación de pequeño grupo entre sus compañeros y la individual con otro compañero o con la profesora.
- ❖ Potenciar el lenguaje oral y lógico en los niños, tanto en la comunicación como en la verbalización de su actividad.
- ❖ Construir y asumir su realidad personal.
- ❖ Propiciar el movimiento de los niños.
- ❖ Descubrir y utilizar equilibradamente sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.
- ❖ Que sienta una escuela viva y cercana.
- ❖ Que cubra sus necesidades de juego, actividad, egocentrismo, etc.
- ❖ Que se exprese y se comunique con todas las formas de representación a su alcance.
- ❖ Que adquiera hábitos y normas de comportamiento en el grupo y de control de sus emociones, sentimientos, etc.”

#### **1.4. ORGANIZAR EL AULA**

“Los rincones se pueden habilitar como complemento de la actividad escolar, de modo que los niños acuden a ellos en los ratos libres cuando terminan sus tareas académicas, o como espacios para trabajar contenidos curriculares específicos. En el primer caso, hay que estar atentos a la dinámica de la clase, ya que como apunta Ángeles Gervilla citado en (Vásquez, 2010), esta opción beneficia a los más rápidos y puede "crear ansiedad y decepción en quienes tienen un ritmo más lento", ante la imposibilidad de acceder a diversas actividades.



Cada rincón debe contar con su propio material, para que el niño pueda trabajar de forma independiente

Los docentes deben estructurar los rincones del aula en función de las áreas de aprendizaje que quieran estimular. Cada rincón debe contar con su propio material, para que el niño pueda trabajar de forma independiente, sin necesidad de buscar ayuda en el maestro. No obstante, también se pueden crear rincones donde sea imprescindible la presencia del tutor, que trabaja con pequeños grupos en torno a una temática o actividad específica. "Lo primero que debe hacer el maestro es cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió", apuntan Laguía y Vidal. citado en (Vásquez, 2010)

### **1.5. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LOS RINCONES DE JUEGOTRABAJO**

Según Vera (1990) Existen características específicas de los Rincones de Juego Trabajo, los mismos que se citan a continuación:

- ❖ Materiales bien organizados en el espacio.
- ❖ Materiales y organización que inviten al juego libre.
- ❖ Materiales y organización provocadora (no es muy provocativa la clase que no ofrece novedades).
- ❖ Materiales y organización que permitan actividades individuales y en pequeño grupo (si ya se ha alcanzado el necesario desarrollo social; en caso contrario, la niña y el niño juegan-trabajan al lado de otros, pero no «con» los otros).
- ❖ Materiales y organización que permitan actividades que exijan atención y otras propiciadoras de la manipulación o el movimiento
- ❖ Cada nivel evolutivo reclama unos rincones diferentes.

En el juego trabajo por rincones se contemplan tres momentos claramente definidos: elección del rincón, elección de la actividad y conclusión de la actividad”.

## 1.6. EL ESPACIO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA

Entre los principios que rigen la metodología educativa destacan la importancia de las actividades, las experiencias y los procedimientos; el juego, la creación de un clima de seguridad, afecto y confianza y de un ambiente agradable mediante la organización de los espacios, los materiales y la distribución del tiempo.

Esta labor se realiza en la escuela infantil, teniendo en cuenta los siguientes principios educativos:

- ❖ La educación es un derecho de todos los niños y las niñas.
- ❖ Ha de ser una educación sin discriminación social, ideológica, psíquica o física de ningún tipo.
- ❖ Debe ser compensadora de desigualdades e integradora de las diferencias y particularidades.
- ❖ En definitiva, debe impulsar el respeto y la tolerancia.

A la hora de planificar los espacios debe tenerse en cuenta al niño y todas sus necesidades:

- ❖ **El afecto:** se deben crear espacios que proporcionen seguridad y estabilidad al niño.

- ❖ **La autonomía:** La escuela debe apoyar la formación de la independencia del niño, ya que este pasa de ser totalmente dependiente del adulto a ir formando su propia autonomía.
- ❖ **El movimiento:** Los espacios deben promover el desarrollo de la motricidad, tanto fina como gruesa, que se va a ir consolidando en estas edades.
- ❖ **La socialización:** es importante que el espacio favorezca la interrelación con otros niños y adultos, que favorezca el trabajo en grupos, etc.
- ❖ **El descubrimiento:** es necesario que el entorno que rodea al niño este lleno de estímulos, ya que así su desarrollo será mucho más rico.

Es espacio debe ofrecer un ambiente estimulante y ordenado en el que los niños puedan relacionarse mejor, por lo que es necesarios aprovechar al máximo los espacios de los que se dispone. En cuanto a los talleres, hay que decir que no deben ser rígidos sino flexibles, y es necesario que puedan adaptarse a las necesidades que tenga cada grupo en un momento determinado de su desarrollo.

Los ambientes de trabajo deben promover aprendizajes activos. Así, no debemos caer en los viejos sistemas de enseñanza en los que el niño era un mero receptor de conocimientos y su papel en el aprendizaje era totalmente pasivo.

La organización de un Centro Infantil puede favorecer o dificultar la sociabilidad del niño y su desarrollo. El centro infantil debe permitirle experimentar y tener contacto con el exterior, donde todo está a su alcance y pueda disponer de los materiales siempre que lo desee. La organización de una escuela es como la de una casa. El niño se desarrolla de forma diferente dependiendo de si el ambiente que le rodea es ordenado o desordenado. Tal y como han puesto de manifiesto numerosas investigaciones que se han llevado a cabo sobre el tema, si

desde pequeño crece en un ambiente ordenado y armoniosos, esto va a favorecer en gran medida su desarrollo. (Rodríguez, 2004).

### **1.7. QUÉ SON LOS RINCONES DE ACTIVIDAD**

La escuela, como institución que se hace cargo de la educación de los niños y niñas, debe considerar la historia del niño, hecha de conquistas y progresos dentro de su ambiente familiar y social. Cada alumno es diferente del otro; sus experiencias anteriores, sus intereses y sus posibilidades han de ser el punto de partida de su formación. Tampoco tiene todos las misma capacidad para adquirir y consolidar sus propios aprendizajes. Habrá que respetar, pues, su ritmo personal y su tiempo preciso. So consideramos que todos los niños y niñas no tienen las mismas necesidades ni el mismo ritmo de trabajo, debemos buscar el marco adecuado que haga posible acoger esta diversidad.

Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño o, dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos. Los rincones, entendidos como espacios de crecimiento (Quinto Borghi, 2005), facilitan a los niños y niñas la posibilidad de hacer cosas, a nivel individual y en pequeños grupos; al mismo tiempo, incitan a la reflexión sobre qué están haciendo: se juega, se investiga, se explora, es posible curiosear, probar y volver a probar, buscar soluciones, concentrarse, actuar con calma sin la obsesión de obtener resultados inmediatos a toda costa.

Para llevar a cabo este planeamiento, es necesario cambiar la organización del espacio escolar y la estructura del grupo tradicional, donde todos los niños realizan la misma tarea bajo la supervisión del maestro. La atención a la diversidad presupone ya en estas primeras

edades que maestros y maestras sean sensibles a las necesidades y potencialidades individuales de todas las criaturas.

Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos que efectúan simultáneamente actividades diferentes. ¿Cómo se pueden llevar a la práctica y qué características tienen?

En general, podemos decir que:

- ❖ Se permite que los niños y las niñas escojan las actividades que quieren realizar, dentro de los límites que supone compartir las diferentes posibilidades con los demás. Para que esta situación sea viable, conviene que el maestro tenga previstos los recursos que quiere ofrecer y promueva la curiosidad y el interés necesarios para que las diferentes propuestas se aprovechen al máximo. Las actividades como el juego simbólico, la expresión plástica etc., se pueden trabajar en función de un proyecto individual o colectivo, y pueden estar orientadas por una consigna establecida por el maestro a partir de un interés concreto y puntual surgido en la clase ( por ejemplo, actividades de observación del mundo animal y vegetal, juegos de lógica, etc.) o respetando el juego espontáneo de niños y niñas.
- ❖ Se incorporan utensilios y materiales no específicamente escolares, pero que forman parte de la vida del niño y de las diferentes formas de trabajo de nuestra cultura.
- ❖ Se considera al niño como ser activo que realiza sus aprendizajes a través de los sentidos y la manipulación. El material que ponemos a su alcance, las situaciones de juego y de descubrimiento que se crean y los resultados que se obtienen son el fruto del proceso de su intervención para captar la realidad y ajustarla a su medida.

Para acabar queremos añadir que en esta etapa educativa (0-6años) no creemos necesario establecer diferencias entre rincón y taller. Hay autores que definen el <<rincón>> como el espacio donde los niños y niñas realizan todo tipo de juego espontáneo donde se adquieren unos aprendizajes de carácter más escolar, a través de consignas más o menos delimitadas. Teniendo en cuenta las características del niño de estas edades, pensamos que es artificial romper la simbiosis que existe entre jugar y aprender; en continua interacción con los otros niños y con los adultos. (Laguia y Vidal, 2008)

## 1.8. RINCONES DE JUEGO

Para la educación infantil se podrá disponer de los siguientes rincones:

- ❖ **Rincón del juego simbólico:** más adecuado para 3-6 años. En el recrean el mundo adulto, interiorizan roles sociales y liberan sus conflictos afectivos a través del juego dramático. Este rincón dispondrá de muñecas, cocinita, cesto de disfraces, espejo con pinturas y cualquier elemento que facilite el juego simbólico.
- ❖ **Rincón de plástica;** es conveniente que disponga de pila de agua corriente y suficiente luz natural. En él se situaran caballetes, ceras, arcilla, plastilina, collages, etc.
- ❖ **Rincón de la tranquilidad:** suele ubicarse alejado de la zona de paso y movimientos. En él se colocan alfombra y cojines, para que los niños puedan sentarse en ellos y leer un cuento, o descansar simplemente. En este rincón suele ponerse la estantería de cuentos.

- ❖ **Rincón de construcciones:** se sitúan los cubos de construcciones, coches, maderas, etc.
  
- ❖ **Rincón de experimentación:** es el lugar de plantas y animales.
  
- ❖ **Rincón de material estructurado:** puzles, dominós de imágenes, autodidácticos, bloques lógicos, imprenta, etc.

Se pueden plantear de forma permanente en el aula una serie de rincones básicos, como los que se enunciara a continuación acorde a la edad investigada; además se pueden diseñar para determinadas unidades o proyectos y estar presentes en el aula un tiempo limitado (el que dura el proyecto).

<b>PROPUESTA DE RINCONES NIÑOS DE 3-6 AÑOS</b>			
<b>Denominación</b>	<b>Ubicación</b>	<b>Objetivo</b>	<b>materiales</b>
Rincón de juego simbólico	Vestíbulo, pasillo	Desarrollar la capacidad de representación. Experimentar situaciones placenteras.	Cocinas de juguete con sus materiales específicos, tiendas de juguetes, etc.
Rincón de lenguaje	Espacio bien iluminado en el aula.	Favorecer la intercomunicación y la maduración grafo motriz.	Libros de imágenes, cuentos, símbolos, rótulos, lápices, etc.
Rincón de	Espacio	Facilitar la actividad	Aros, cuerdas,

psicomotricidad	amplio que incite actividad motriz.	motriz. Adquirir nuevas competencias motrices.	colchonetas, bancos, alfombras, telas, picas, espaldaderas, etc.
Rincón de representación lógica	Espacio cercano al encerado y al rincón de lenguaje.	Desarrollar el pensamiento lógico.	Loterías, botones, canicas, regletas, bloques lógicos, puzzles, balanzas, dados de números, laberintos, etc.
Rincón de la observación y de las sensaciones.	Espacio luminoso y alegre.	Desarrollar las capacidades perceptivas. Incrementar las experiencias infantiles.	Animales, plantas, materiales sensoriales, etc.

## 1.9. EL PAPEL DE LA MAESTRA

La sensación que da a primera vista una clase organizada por rincones es de continuo movimiento: unos niños se revuelcan sobre la alfombra, otros se disfrazan en animada conversación, aquellos hacen juegos de construcción, estos miran y comentan entre ellos unos libros de la biblioteca.

### 1.9.1. ¿Qué actitud deben tomar?

Lo primero que se debe plantear es cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que



libremente escogió. Por lo tanto, tendrá que organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador.

Evidentemente, el maestro necesita tiempo para asumir este funcionamiento, pero poco a poco ira adquiriendo seguridad en sí mismo y en el sistema de trabajo, de manera que tendrá la convicción de que allí no se <pierde> el tiempo. El hecho de que no ejerza un control directo sobre la clase y abandone el protagonismo clásico, en el que él era el único <conocedor> del saber, y facilite la creación de una red de interacciones entre los alumnos y el adulto, requiere confianza en sí mismo y en los alumnos. Y esto solo se consigue paulatinamente.

En un proceso inicial, es muy recomendable introducir los rincones poco a poco siempre al iniciar el curso, combinando los que precisan la presencia del adulto con los que son de actividad libre

### **1.9.2. ¿Cuándo ha de intervenir?**

El juego espontáneo debe "dejar jugar", no "hacer jugar". Como jugar, cuando, por qué, con quién y cuánto tiempo, lo ha de establecer siempre el niño.

El profesorado, mientras observa su actividad, toma nota de las relaciones que se establecen y está atento de las actividades que surgen, a los conflictos. Estos datos ayudan a efectuar un correcto seguimiento y evaluación de los niños y de la actividad.

### **1.9.3. ¿Cómo ha de intervenir?**

Será tarea del maestro o maestra dinamizar un rincón cuando parece que el interés y la curiosidad decaen; ha de ayudar a planificar un proyecto; ha de pedir y dar información cuando las actividades son de tipo reflexivo y, en función de los datos que recibe, ajustar y prever la próxima

intervención; debe educar los hábitos de autonomía e intentar que cada niño <sienta> su presencia, tanto si está en su grupo como si está en otros. (Laguia y Vidal, 2008)

### **1.10. CONSIDERACIONES GENERALES QUE HAY QUE TENER EN CUENTA**

- Cada rincón ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despisten a niños y niñas, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas.
- El material ha de ser asequible a los niños y las niñas; eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición.
- Para favorecer el uso del material y la autonomía de niños y niñas, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: 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 ruedas, rompecabezas a los que les faltan piezas.

Se valorara que el material sea estéticamente vistosos y agradable y que cumpla unas mínimas condiciones de seguridad: limitar maderas, listones, etc. Para evitar astillas: comprobar que los bordes de los botes de lata no corten; emplear pintura no tóxica, no dejar al alcance del niño aquellos objetos muy pequeños o peligrosos si el maestro no puede controlar directamente su actividad, etc. (Laguia y Vidal, 2008)

## **CAPITULO II**

### **2. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

#### **2.1. CONCEPTO DE CREATIVIDAD**

Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales. Grinberg, citado por (Longoria, 2005).

Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad (Bianchi, 1990).

Por otra parte, De Bono (2006) comenta que ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía.

Para Hodge y Gales (1998), es el movimiento intelectual que consiste en conectar las informaciones habituales de forma imprevisible con el fin de obtener un orden nuevo.

Desde nuestro punto de vista como ingenieros, las reflexiones que se aproximan a nuestro modo de ver la creatividad son las que cita Cava (2007), cuando comenta que la creatividad simboliza la aptitud de innovar y de producir soluciones nuevas. Entendiendo como innovar la alteración de algo, para introducir novedades.

Para ser creativa, una persona tiene que interiorizar todo el sistema que hace posible la creatividad Csikszentmihalyi (1996), es decir, para ser creativo se requiere un conjunto de rasgos o características básicas que permiten percibir, entender y manipular elementos simbólicos o físicos de

la realidad y, a partir de ese contacto, generar opciones o esquemas paralelos de resolución de problemas. Es difícil ponerse de acuerdo en cuáles son esos rasgos o caracteres y todo intento de señalarlos puede ser criticado por limitado o ajeno al fenómeno.

La creatividad es un campo de estudio reciente y por esta razón se desconoció que en muchos casos creatividad no es sinónimo de inteligencia. Los estudios de Torrance en la universidad de Minnesota para Medir la creatividad, demuestran que los test clásicos para medir inteligencia como Terman-Binet, resultan inadecuados a la hora de reconocer a un niño creativo. Guilford que es el pionero en este campo encontró que el estudio de la creatividad era complejo y dificultoso, sobre todo para establecer un criterio práctico y metodológico al respecto.

Parvel, a diferencia de Torrance, cree encontrar una relación entre el cociente de inteligencia y las estimulaciones de creatividad. Pero añade que la presencia de inteligencia no es en igual grado o viceversa.

Getzels , Jackson y Mednick, creen que la creatividad es el proceso de ordenar realidades bien conocidas, en relaciones nuevas, de manera que puedan lograrse una mayor efectividad.

M.Watson, concibe la creatividad como el medio de operar cognoscitiva, estética y emocionalmente, que encuentra problemas en una situación o materia y trata de solucionarlos.

Powell Jones, plantea que la creatividad es una combinación de originalidad y sensibilidad, y de donde el proceso creativo surge un producto nuevo nacido de una persona y de su medio ambiente. Siendo la creatividad resultante de lo sistemático como de lo artístico, surge lo mismo en las artes que en las ciencias. Las personas creadoras presentan 4 características; la confianza en sí mismo, enorme diligencia: inesperados chispazos de discernimiento y la especialización en un

campo determinado. Este autor habla de niveles de creatividad como son el expresivo, productivo, innovador y emergente, en este último actúa el máximo poder creador.

Rogers, presenta dos sentidos en su enfoque teórico de la creatividad, uno está ligado a la conducta creativa, que se caracteriza por la intuición, la espontaneidad y los productos creativos y el otro que se refiere a la tendencia del individuo hacia la auto-realización personal y la capacidad de éste para efectuar aprendizajes nuevos, de manera que al variar sus percepciones cambiará su forma de adaptación al medio.

Señalo que existen al menos 120 facultades mentales, de las cuales se han identificado la mitad. Ellas consisten en operaciones cognitivas, procesos de conocimiento, operaciones de memoria retención de lo conocido; proceso de pensamiento productivo (pensamiento convergente cuando hay una solución aceptada y pensamiento divergente, cuando son varias las soluciones posibles); y por último los procesos evaluativos cuando valoramos aquello que hemos memorizado, conocido o producido. Todos los procesos corresponden tanto a la creatividad como a la inteligencia.

M. Novaes hace la siguiente clasificación para encuadrar las diferentes concepciones de creatividad de acuerdo a la relación con:

- ❖ El proceso creador destacando el pensamiento creativo, las motivaciones y la percepción.
- ❖ El productivo creador analiza las invenciones, obras artísticas y descubrimientos científicos.
- ❖ La persona que crea, destacando los aspectos de su temperamento, rasgos, valores y actitudes emocionales.
- ❖ Las influencias ambientales, es decir aquellas que se relacionan con los condicionamientos educativos, sociales y culturales. Estas coincidencias entre varios autores respecto a la definición de

creatividad, plantean que es la suma total de diferentes factores o que es la forma como se integran un conjunto de aptitudes o dimensiones en que se manifieste la capacidad creativa.

Asimismo lo ligan a las experiencias estimulantes y al tipo de ambiente en que se desarrolla el individuo.

V. Lowenfeld, quién es uno de los investigadores pioneros que dedicó largos años al trabajo creador con niños, considera la capacidad creadora como un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en acción o en realización para él, la creación y la expresión responden a dos procesos diferentes pero no desligados, de ahí que la expresión es una configuración concreta de la emoción y de las experiencias perceptivas, que un individuo ha tenido en su actuar en el ambiente. La actividad creadora es la síntesis del desarrollo emocional, intelectual, físico. Perceptivo, social y estético de niño.

Revisemos cada una de las dimensiones:

- a. Desarrollo emocional o afectivo:** Está relacionada con la variación y la seguridad de no cometer errores, como tampoco preocuparse por la gratificación, sino que la experiencia es de él ( en este caso el niño ) al igual que la intensidad y compenetración.
  
- b. Desarrollo intelectual:** Es la toma de conciencia de las diferencias existentes en el ambiente.
  
- c. Desarrollo físico:** Es la expresión de tensiones musculares, sensibilidad a todas aquellas actividades físicas, como los juegos, deportes, implican movimientos y ejercitación de todas las facultades motoras del individuo.

**d. Desarrollo perceptivo:** Es la expresión ante los estímulos y sensaciones táctiles, visuales, auditivas, olfativas, gustativas y el desarrollo de la percepción espacial.

**e. Desarrollo Social:** Se expresa en la responsabilidad del individuo por las cosas realizadas, sus acciones y su identificación con otros.

**f. Desarrollo estético:** Se define como el medio de organización el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de creación que sirva para comunicar a otros estos sentimientos y pensamientos.

El esquema general de Lowenfeld puede considerarse clásico, en el sentido que es una guía para todas aquellas personas que trabajan con niños, pero considerando evidentemente las posibles limitaciones socio-culturales. Los estudios tanto de Piaget como los de Lowenfeld, se dirigen el primero por las etapas comunes y las leyes del crecimiento mental del niño. Y el segundo por las condiciones que deben existir para el desarrollo creativo. Ninguno estudió la influencia de ambientes diferentes sobre el desarrollo evolutivo y creativo del niño, pero mientras que en el caso del primero otros investigadores han trabajado en Venezuela, ahí donde no llegó Piaget en el caso de Lowenfeld aún estamos comenzando.

El problema de la creatividad representa un campo nuevo de trabajo e investigación. En un sentido la creatividad consiste en el desarrollo de un pensamiento divergente del individuo. Este pensamiento se caracteriza por las ideas innovadoras, críticas y positivas, la personalidad de estos individuos está en función de su propia imagen con fuerte tendencia hacia

la innovación y el placer por la creación, por la vida, por la naturaleza y rechazo por el esnobismo o el éxito fácil.

El pensamiento divergente está en búsqueda constante de la verdad y reconoce que el estudio científico es una constante aproximación a la misma, es un eterno camino en espiral que nunca acaba, lo contrario sería una verdad parcial convertida en mito, y en la historia estos mitos se convierten en religiones y derivan en los fanatismos y los extremismos que nos ha conducido a la intolerancia.

Es importante destacar que aunque existe evidencias sobre las limitaciones que un ambiente carente tiene sobre el desarrollo creativo del ser humano, los trabajadores desarrollan una creatividad operativa en la cotidianidad de su trabajo y suelen ser aquellos que en las fábricas ó la oficina resuelven problemas cotidianos durante sus labores, e introducen nuevos elementos que permite una mayor efectividad en su trabajo. En los Estados Unidos está creatividad operativa ha sido reconocida por la dirección de personal de las grandes empresas que premian con bonificaciones y ascensos estimulando de esta forma al personal y motivándolo al mismo tiempo.

El pensamiento divergente creativo es característico de personas no convencionales, con fuerte tendencia a la autonomía personal, electores de sus propias condiciones de trabajo, emprendedores, suelen estudiar carreras universitarias no tradicionales, inconformes tienden a la búsqueda de nuevas soluciones a los problemas, por ello son creativas porque sólo se sienten satisfechos cuando han ideado un nuevo producto, una alternativa, una nueva línea de investigación. No se confunde frente a los conflictos sociales, su imaginación le da alternativas de vida redimensionándola.

Así la creatividad no sólo representa una capacidad personal del individuo sino además una actitud frente a la vida, y tal vez allí radica la razón más



importante como campo de estudio de las ciencias humanas, para aportar los conocimientos necesarios con los cuales podemos buscar soluciones y alternativas de una socialización más humanista. (Madi, 2012)

## **2.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD INFANTIL**

Felipe Chivas (1997) citado en Ocaña (2009) toma la cultura como punto de partida para entender la creatividad aludiendo que no basta con un enfoque persona lógico para explicar la creatividad como potencialidad o facultad compleja, propia de todas las esferas del quehacer humano, y que puede ser susceptible de expresarse no solo en niños aislados sino, además, en grupos, organizaciones y comunidades o sociedades enteras.

Cuando no se distingue entre cultura en el sentido humanista del termino y cultura en su acepción antropológico, es decir, el conjunto de rasgos distintivos que caracterizan el modo de vida de un pueblo o de una sociedad, se origina una gran confusión en el discurso académico y científico. Desde el punto de vista antropológico, la expresión Relación entre cultura y creatividad, carece de sentido, puesto que la creatividad forma parte de la cultura de un pueblo.

Ser creativo significa, por sobre todas las cosas, no solo una forma de pensar, sino una actitud ante la vida. Realmente estaremos bien educados cuando nuestra educación nos conduzca a un pensar y crear más excelente, o sea, a utilizar estrategias de pensamiento abiertas, flexibles, cambiantes, transferibles y meta cognitivas; en función de los escenarios que le tocara vivir al hombre.

La creatividad es la integración entre el individuo creador, el campo del saber, o sea, la materia científica y el ámbito o comunidad científica, es decir, las personas que avalan el nivel de creatividad del producto.

El concepto de la creatividad se ha enriquecido y se amplió como resultado de las investigaciones ulteriores y de la práctica pedagógica. De ahí que en la actualidad sea más válido hablar de una caracterización de la creatividad que de una definición de la misma.

### **2.3. IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD**

“Educar en la Creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; personas listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además, educar en la Creatividad es ofrecer herramientas para la innovación.

La Creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no pudiéramos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la Creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado. Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos que partir de un concepto de Creatividad acorde con los planteamientos anteriores, que bien podría ser el siguiente: Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive.

Por otro lado, este educar en la Creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar, por medio de una atmósfera de libertad psicológica y un profundo humanismo que se manifieste la Creatividad de los alumnos, al menos el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta.

Además hay que enseñar a no temer el cambio, sino que más bien, el cambio puede provocar gusto y disfrute. Una educación creativa es una educación para el desarrollo y la auto-realización. En ésta no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el des-aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de candados psicológicos para ser creativos o para permitir que otros lo sean.” (Piaget, 1994)

#### **2.4. NIVELES EN LA CREATIVIDAD**

“Según Ocaña (2009), en cualquier esfera del quehacer humano que se analice no existen personas totalmente creativas, ni personas que no lo sean en absoluto. Todos los niños poseen determinado nivel de desarrollo de la creatividad que se mueve desde el más limitado hasta el más elevado, pero nunca el desarrollo de la creatividad será nulo o máximo.

En nuestra concepción de la creatividad, estamos asumiendo implícitamente la existencia de niveles de desarrollo o niveles de creatividad. La contextualización de estos es una tarea muy compleja de investigación actual y que puede enfocarse desde diferentes puntos de vista. De esta forma, podemos establecer los siguientes niveles en la creatividad:”

- ❖ **Nivel de recreación:** El individuo crea de manera autónoma un conocimiento técnico o producto existente pero desconocido.
- ❖ **Nivel de descubrimiento:** El individuo descubre problemas profesionales que requieren una acción para su solución.
- ❖ **Nivel de expresión:** El individuo exterioriza y expresa de manera independiente conocimientos técnicos o productos existentes pero desconocidos.
- ❖ **Nivel de producción:** El individuo extrae de la naturaleza conocimientos técnicos y nuevos productos o utiliza de ella posibilidades combinatorias.
- ❖ **Nivel de invención:** El individuo genera un nuevo conocimiento técnico o producto. Es una solución técnica de un problema profesional, que posee novedad, actividad inventiva y aplicabilidad en las ramas técnicas.
- ❖ **Nivel de innovación:** El individuo crea nuevas estructuraciones, implicando cambio de paradigmas. Es una solución técnica que se califica nueva y útil para el individuo o el colectivo que la logra, que aporta un beneficio técnico, económico o social y que constituye un cambio en el diseño o la tecnología de producción de un artículo o en la composición del material del producto.
- ❖ **Nivel de racionalización:** Se refiere a la solución correcta de un problema profesional, que se califica nueva y útil para el individuo o el colectivo que la logra, y que su aplicación aporta un beneficio técnico, económico o social.
- ❖ **Nivel emergente:** En la actualidad, debido a la especialización del saber, se es creativo para una o varias esferas de la actividad y no para todas. De ahí la denominación de creatividad contable, financiera,

agronómica, culinaria o industrial, como tipos específicos de creatividad profesional.

Para identificar las potencialidades creativas de un estudiante de especialidad técnica es preciso aplicar instrumentos específicos, en correspondencia con la especialidad que estudia, e incluso en correspondencia con determinada asignatura técnica.

En el proceso de aprendizaje de determinado método tecnológico, un estudiante puede lograr modificar y perfeccionar ese método con la innovación realizada, por lo tanto, los logros obtenidos no se limitan al plano personal, sino que rebasan los límites de lo individual y alcanzan el plano social. De esta manera, una invención o también la solución original de un difícil problema profesional pueden evaluarse como creativa.

El carácter innovador y creativo es una exigencia de nuestro tiempo, caracterizado por el cambio continuado de los valores, los conocimientos profesionales y las estrategias productivas y económicas. Sin embargo, la innovación no es un fenómeno exclusivo de nuestros días, como tampoco lo es la creatividad profesional. (<http://www.monografias.com>)

## **2.5. DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD**

Para (Ocaña, 2009) "Desde el ámbito educativo, planteamos la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Estas dimensiones son:

- ❖ **Axiológica**.-es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.
- ❖ **Afectiva**: Consagración e identificación.
- ❖ **Cognitiva**: Funcionalidad, habilidad de pensamiento.
- ❖ **Laboral**: Elaboración, producción y transformación.
- ❖ **Lúdica**: Disfrute, posibilidad y juego.
- ❖ **Participativa**: Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- ❖ **Comunicativa**: Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.
- ❖ **Urbana**: El entorno urbano está lleno de tensiones creativas dinámicas que surgen de la densidad demográfica y de la proximidad espacial.

La creatividad también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales.

En el medio urbano, la mezcla de modos de vida y de trabajo, y formas de expresión tiene un gran potencial de creación e innovación, lo mismo que de conflicto. Por lo tanto, apoyar formas y expresiones nuevas, emergentes y experimentales es invertir en desarrollo humano, económico y social”.

## **2.6. CAPACIDADES CREATIVAS**

“Dada la ausencia casi total de investigaciones acerca de la caracterización de niños creativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resulta oportuno encaminar este estudio a la determinación de peculiaridades en la estimulación y desarrollo de la creatividad. La pedagogía tiene que abarcar otros horizontes en relación con la estimulación y el desarrollo de la creatividad. Por ejemplo, es incuestionable que una correcta comprensión de la dialéctica de la educación colectiva y el desarrollo individual es la base para el desarrollo de la creatividad, por lo tanto la educación de los niños debe enfocarse con una concepción más individualizada y personalizada.

El problema de la educación y el desarrollo de la creatividad es el problema de la educación y el desarrollo en el individuo, dada su complejidad como proceso de la subjetividad humana. Por tanto, el énfasis de la formación y los esfuerzos de la institución educativa deben estar encaminados no solo al perfeccionamiento del proceso de adquisición de conocimientos y de desarrollo de habilidades generalizadas, sino a un elemento más medular: el desarrollo y educación de la personalidad integralmente”. (Ocaña, 2009)

## **2.7. CÓMO DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA**

“Muchos educadores y psicólogos han realizado estudios sobre la influencia de la creatividad en el ambiente educativo, como Torrance

(1983) y otros que han sugerido los procedimientos para estimular la creatividad en el aula un ambiente creativo (Alencar, 1993; Starko, 1995; Stenberg y Willians, 1996, entre otros). El entorno puede influir en el desarrollo creativo, pero, además, es necesario disponer del contexto estimulante, tal y como indica Csikszentmihaly (1996):

<< Es más fácil estimular la creatividad cambiando las condiciones en el ambiente que intentando hacer que las personas piensen más creativamente>>. Csikszentmihaly citado en (Martín, 2004).

El profesor debe conocer lo que es la creatividad y proponer un ambiente creativo en el aula, de forma que se puedan dar las condiciones para el desarrollo del potencial creador de sus alumnos. Los profesores que consiguen este ambiente, suelen actuar con un estilo personal que no queda reducido a la transmisión del conocimiento; valoran el contenido de los programas, y, además, ejercitan la capacidad de pensar, imaginar y crear.” (Martín, 2004).

## **2.8. ACTITUDES Y PROPUESTAS DEL PROFESOR PARA ORGANIZAR CLASES CREATIVAS**

Ampliar las habilidades que se estimularán.	Proponer retos, vía para tomar decisiones y llevar a cabo descubrimientos personales.
Favorecer el gusto por aprender y crear.	Tomar decisiones personales de implicarse en la tarea y aprender de los propios errores.
Pasar de la pasividad y el mero conformismo a la actividad.	Impulsar la dedicación, el compromiso, el interés, la ilusión para avanzar en el conocimiento, la curiosidad y la



	persistencia.
Tomar en cuenta todas las dimensiones humanas de los alumnos.	Proponer la búsqueda de nuevos problemas y de ver de forma nueva cuestiones de siempre, enriqueciendo la visión del hombre y del mundo.

Si eres profesor y tienes interés en ser más creativo al dar clase a tus alumnos e, incluso, te gustaría que ellos también lo fueran, puedes tener en cuenta los siguientes puntos que son fruto de la experiencia de muchos otros profesionales y que recogen:

- Las habilidades creativas requieren actividades que les sean agradables.
- Utiliza ejercicios que estimulen a los alumnos a ser lo más originales posible en sus respuestas, no te limites siempre a proponer ejercicios y actividades que posibiliten solo una respuesta correcta
- Una idea original es apenas el primer paso, pero valora ese momento mágico del aula en la que un alumno dice algo creativo e inusual. Además, es necesario también enseñar a los alumnos a organizar, estudiar, revisar, elaborar y mejorar sus ideas creativas.
- Destaca lo mejor que cada alumno tiene e infórmeles sobre sus << puntos fuertes >>.
- Desarrolla actividades que requieran del alumno iniciativa, independencia, estímulo a su curiosidad, a pensar y a razonar.

## **2.9. PROCESO DE PREPARACIÓN DE CLASES, PROCEDIMIENTOS CREATIVOS E INTERACCIÓN CON LOS ALUMNOS**

Como sabemos muy bien los profesores, una clase creativa no se improvisa, es necesario un trabajo previo; el estudio en profundidad de los contenidos del tema, la selección de la metodología más apropiada para esos alumnos y la preparación de los materiales que se utilizarán en el aula. Después, es necesario impartirla con el estilo adecuado y comunicarse de forma asertiva con todos y cada uno de los alumnos.

Si en el grupo se encuentra algún alumno con talento o altas capacidades, deberemos tenerlo en cuenta y preparar algún material específico para que pueda desarrollar algún proyecto, cooperar con otros compañeros o bien proponerle actividades creativas relacionadas con el tema de trabajo o pensadas por su propia iniciativa.

A continuación, podemos observar los elementos destacables de la creatividad en función de los períodos en los que transcurre la clase.

**Preparación de la actividad**

Programar actividades creativas, no limitarse a los conocimientos.

Conocer a los alumnos y prever metodologías diversas, adecuadas a sus posibilidades y a su creatividad.

Preparar materiales con antelación.

**Propuestas creativas en el aula**

Variedad de procesos (resolución de problemas, pensamientos divergentes, pensamientos convergentes), preguntas y consultas a varias fuentes.

Dar tiempo a los alumnos para pensar y desarrollar sus ideas.

Utilizar técnicas de resolución creativa de problemas en proyectos de ciencia, actividades artísticas y redacción, con el objetivo de llegar a un producto más creativo.

**Interacción con él alumno y valoración**

Provocar en los alumnos confianza en sus capacidades creativas.

Favorecer el auto concepto, la autoconfianza, la curiosidad, la flexibilidad y la motivación intrínseca del alumno.

Ayudar a los alumnos a liberarse del miedo a cometer errores, manifestando tolerancia y respeto por sus ideas, cuestiones y producciones.

Valorar sus trabajos y facilitar la crítica constructiva.

Las consecuencias de este tipo de clases son muy positivas:

El alumno con talento y altas capacidades se siente feliz en aquellas clases en las que el profesor propone este tipo de actividades: encauza su talento, desarrolla sus capacidades y se siente útil ayudando y colaborando con sus compañeros.

Todos los alumnos se motivan, estudian, aprenden con mayor facilidad y adquieren hábitos de respeto a los otros y de aceptación hacia los niños inteligentes. (Martín, 2004).

## **f. METODOLOGÍA**

Para la elaboración del presente trabajo investigativo se utiliza los diversos métodos, técnicas e instrumentos que llevarán a conocer la realidad por la que atraviesan los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe “Niño Jesús”.

### **MÉTODOS:**

**CIENTÍFICO.-** Permitirá el planteamiento del problema, la formulación de los objetivos, el desarrollo y explicación de los conceptos de las variables que se exponen en el marco teórico y para culminar con las conclusiones y recomendaciones.

**DESCRIPTIVO.-** A través del cual se realizara la descripción del problema, de las variables tanto independiente, como dependiente en el marco teórico, para establecer la coherencia de los resultados lo que permitirán fundamentar las conclusiones.

**INDUCTIVO – DEDUCTIVO.-** Permitirá determinar la incidencia de los Rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad, en el análisis de los resultados de la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de Educación Inicial.

**ANALÍTICO – SINTÉTICO.-** porque se realizará una descripción de los principales aspectos referentes y que tienen que ver con la utilización de los rincones de trabajo y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe “Niño Jesús” a través del estudio teórico - práctico se logrará analizar las diferentes variables. En las conclusiones y recomendaciones se utilizará el proceso de síntesis.

**MODELO ESTADÍSTICO:** Servirá para la organización de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, los mismos que serán representados en cuadros y gráficos estadísticos

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Con la finalidad de profundizar la investigación sobre la utilizations de los Rincones de Juego trabajo y su incidencia en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de Educación Inicial de Pronepe "Niño Jesús·

**LA ENCUESTA.-** Dirigida a los docentes de Educación Inicial con la finalidad de conocer si la utilización de los Rincones de Juego Trabajo incide directamente en el Desarrollo de la Creatividad de los Pre-escolares.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN.-** Se aplicara a los niños y niñas de educación inicial para establecer la diferencia en el Desarrollo de la Creatividad en relación a la variable sexo, la guía de observación será aplicada en un lapso de 15 días aproximadamente.

## **POBLACIÓN – MUESTRA**

Población existente:

<b>PRONEPE "NIÑO JESÚS"</b>		
<b>PARALELOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
Inicial A	22	1
Inicial B	22	1
Inicial C	22	1
<b>TOTAL</b>	<b>66</b>	<b>3</b>

**Fuente:** Registro de Matriculas Pronepe "Niño Jesus"  
**Elaborado por:** María Gabriela Quichimbo Córdova

## MUESTRA

Muestra con la que se trabajará es la siguiente:

<b>PRONEPE "NIÑO JESÚS"</b>		
<b>PARALELOS</b>	<b>TOTAL</b>	<b>MAESTRAS</b>
Inicial A	22	1
Inicial B	22	1
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>2</b>

**Fuente:** Registro de Matriculas Pronepe "Niño Jesús"

**Elaborado por:** María Gabriela Quichimbo Córdova

**g. CRONOGRAMA**

TIEMPO	2013																2014																															
	SEPT				OCT				NOV				DIC				ENER				FEBR				MARZ				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO							
ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración del perfil del proyecto.																																																
Revisión del proyecto.																																																
Aprobación del proyecto.																																																
Aplicación de los instrumentos de investigación.																																																
Tabulación de la información.																																																
Análisis y verificación de resultados.																																																
Contrastación de variables.																																																
Redacción del primer borrador.																																																
Revisión del borrador por el director.																																																
Presentación del informe final.																																																
Sustentación de la tesis e incorporación.																																																



## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

DETALLE	VALOR TOTAL
Copia de material bibliográfico	100.00
Internet	200.00
Impresión del proyecto	100,00
Copias de documentos de apoyo	50,00
Material de oficina	100.00
Levantamiento definitivo de investigación	250,00
Movilización	90,00
Trámites	100,00
Imprevistos	200,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$1190,00</b>

### RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja, Carreras de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Centro Infantil de Educación Inicial Pronepe “Niño Jesús”

### RECURSOS HUMANOS

- Asesor de proyecto Dr. Mg. Amable Ayora Fernández
- Niños y niñas
- Maestras
- Investigador

## **RECURSOS MATERIALES**

- Materiales para la reproducción del texto
- Aula
- Computador
- Copias
- Encuestas
- Internet
- Papel periódico

## i. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ BIANCHI, E. (1990). *Del Aprendizaje a la creatividad*. Buenos Aires, Argentina: Braga.
- ✓ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996). *Creatividad*. Barcelona, España: Paidós Transiciones.
- ✓ DE BONO, E. (2006). *El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México, DF, México: Paidós Empresas.
- ✓ HODGE, B., Gales, L. (1998). *Teoría de la Organización: enfoque estratégico*. México, DF, México: Pentrice Hall.
- ✓ PIAGET, J. (1994). La creación del símbolo en el niño, México. (Duodécima reimpresión): Fondo de Cultura Económica, Pág. 10-15
- ✓ RODRÍGUEZ, Mónica e Ideas Propias, (2004). Materiales y recursos en Educación Infantil. Manual de usos prácticos para el docente. Primera Edición Ideas Propias ediciones. España, pág. 3-6
- ✓ RIBES, Antuña, María Dolores, (2006). Educación Infantil. Estrategias para la resolución de supuestos prácticos, exámenes resueltos. Segunda Edición. Editorial Mad. Sevilla- España pág. 261-263
- ✓ LAGUIA María José y VIDAL Cinta. (2008). Rincones de actividades en la escuela infantil (0-6 años). Ediciones Grao. España. Pág. 17, 18
- ✓ LONGORIA, C. (2005). *Pensamiento Creativo*. México, DF, México: CECSA,
- ✓ IBAÑEZ SANDÍN, C. (1992): *El Proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid, Editorial La Muralla.
- ✓ VERA, Alfredo (1990) Metodología de Trabajo por Rincones. 1ra. Edición. Pág. 59-60

- ✓ OCAÑA Alexander Ortiz. (2009). Educación Infantil: pensamiento, inteligencia, creatividad, competencias, valores y actitudes intelectuales. Hacia una teoría Neuropsicológica pertinente para la escuela primaria y pre-escolar. Ediciones Litoral. Pág. 59, 67,
- ✓ MARTÍN María pilar. (2004)Niños inteligentes: Guía para desarrollar sus talentos y altas capacidades, Ediciones Palabra, Madrid-España, pág. 298-301.
- ✓ MADI Issam .La Creatividad y el niño, Copyright, 2012,EE.UU, pág. 22-26
- ✓ WEBGRAFIA
- ✓ MARTA VÁZQUEZ-REINA, 20 de junio de 2010.  
<http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2010/06/20/193858.php>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos13/curscre/curscre.shtml#ixzz2lKkHiWTJ>

ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA DE APLICACIÓN A LAS MAESTRAS PARA CONOCER SI LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO INCIDEN DIRECTAMENTE EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS**

Estimadas maestras

Le solicito muy respetuosamente se digne contestar las siguientes preguntas que serán de mucha utilidad en el desarrollo del presente trabajo.

**1.- Sabe usted que son los rincones de trabajo?**

Si ( )

No ( )

**2.- ¿Qué piensa de los rincones de trabajo en el aula?**

Muy importantes ( )

Poco importantes ( )

**3.- ¿Porqué es importante disponer de rincones en el Centro Infantil?**

Para desarrollar el área afectiva social ( )

Porque desarrollan la creatividad de los niños ( )

Porque contribuyen en el proceso de aprendizaje ( )

Permiten el desarrollo integral del niño ( )

**4.- ¿Cuenta con Rincones de Juego Trabajo dentro de su aula?**

Si ( )

No ( )

¿Por qué? .....

**5.- ¿Con que frecuencia utiliza los Rincones de Juego Trabajo implementados en su aula?**

Siempre ( )

A Veces ( )

Nunca ( )

¿Por qué? .....

**6.- ¿Seleccione los Rincones de Juego Trabajo, que tiene implementados en el aula?**

Rincón del juego simbólico ( )

Rincón de plástica ( )

Rincón de la tranquilidad ( )

Rincón de construcciones ( )

Rincón de experimentación ( )

Rincón de material estructurado ( )

Otros ( )

Especifique.....

**7.- ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego Trabajo?**

Libremente ( )

Planificada ( )

Combinada ( )

**8.- ¿Cuáles cree usted que son las características específicas de los Rincones de Juego Trabajo?**

Materiales bien organizados en el espacio ( )

Organización de materiales que inviten al juego libre ( )

Materiales que permitan actividades potenciadoras ( )

De la manipulación y movimiento ( )

**9.- ¿Qué actitud debe tomar la maestra al organizar una clase por Rincones de Juego Trabajo?**

Cambiar su concepto de orden ( )

Confiar en que cada niño pueda realizar la actividad ( )

Organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador ( )

**10.- ¿Realiza actividades dentro de los rincones de juego trabajo que permitan desarrollar la creatividad en niños y niñas?**

Si ( )

No ( )

**11.- ¿Qué tipo de actividades que usted realiza diariamente, considera que permiten a las niñas/os desarrollar la creatividad?**

Actividades grafo plásticas ( )

Dramatizaciones ( )

Actividades artísticas ( )

Juegos ( )

Otros ( )

Especifique:.....

**12.- ¿Cree usted que la utilización de los Rincones de Juego Trabajo incide en la creatividad de las niñas y niños?**

SI ( )

NO ( )

¿Por qué?.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

**LA GUÍA DE OBSERVACIÓN, PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL “PRONEPE “NIÑO JESÚS”**

**DÍA LUNES**

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón de plástica

**ACTIVIDAD:** Realiza un Collage de una paisaje utilizando varios materiales y técnicas





INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Realiza un collage utilizando todos los materiales y técnicas	M. S
Realiza un collage no utiliza todos los materiales y técnicas	S
No Realiza un collage	P. S

## DÍA MARTES

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón del juego simbólico

**ACTIVIDAD:** Utilizando disfraces vamos a dramatizar situaciones reales del hogar

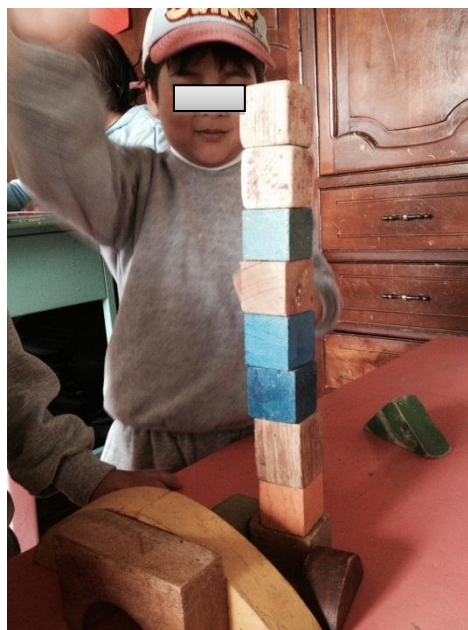


INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Dramatizan espontáneamente situaciones reales	M. S.
Dramatizan con temor situaciones reales.	S.
No dramatizan	P. S.

**DIA MIÉRCOLES**

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón de construcciones

**ACTIVIDAD:** Crear un castillo con legos y expresan lo que sienten.

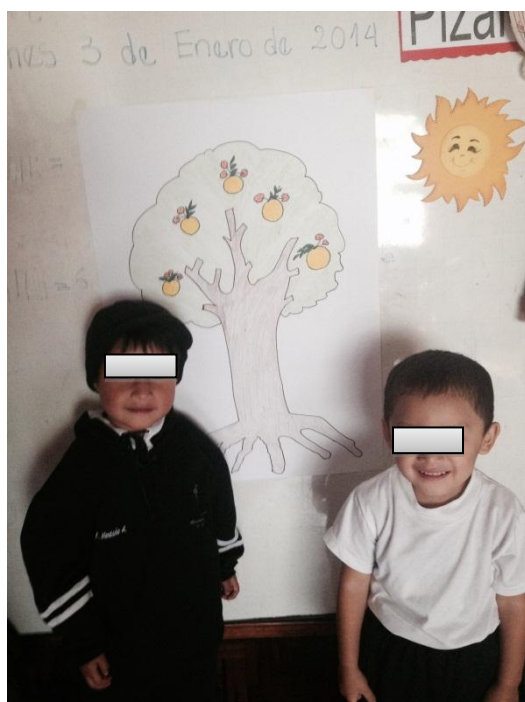


INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Crear un castillo con legos y expresan lo que sienten.	M. S.
Crear un castillo con legos y no expresan lo que sienten.	S
No crear un castillo con legos	P. S.

## DÍA JUEVES

### **RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón de Experimentación

**ACTIVIDAD:** Pedir que observe una planta y hacer preguntas ¿Qué necesita la planta para crecer? ¿Consideras que la planta es un ser vivo? ¿Menciona las partes que tenga una planta? ¿Por dónde se alimenta la planta?



INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
El niño observa la planta y responde las cuatro preguntas.	M. S.
El niño observa la planta y responde dos preguntas.	S
El niño no observa la plantas	P. S.

**DÍA VIERNES**

**RINCON DE JUEGO TRABAJO:** Rincón material estructurado

**ACTIVIDAD:** Formar un rompecabezas de 10 piezas (calcular el tiempo)



INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Formar un rompecabezas de 10 piezas en 2 minutos.	M. S.
Formar un rompecabezas de 10 piezas en más de 2 minutos.	S
No logra formar un rompecabezas de 10 piezas en 2 minutos.	P. S.

# ÍNDICE

CERTIFICACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AUTORÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	vi
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	vii
SITUACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN .....	viii
ESQUEMA DE TESIS. ....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA .....	7
f. RESULTADOS.....	28
g. DISCUSIÓN.....	61
h. CONCLUSIONES.....	63
i. RECOMENDACIONES.....	64
j. BIBLIOGRAFÍA.....	65
k. ANEXOS .....	1
ÍNDICE .....	58