UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LA IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE JUEGO – TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA" DEL CANTÓN SARAGURO PERIODO 2009 - 2010

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORAS:

Luz Victoria Lozano Zhingre

Silvia Libertad Narváez Sozoranga

DIRECTORA DE TESIS:

Dra. Mariana Uchuary González

Loja - Ecuador

2010

CERTIFICACIÓN

Dra. Mariana Uchuary González.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado detenidamente y minuciosamente durante todo el desarrollo, la tesis titulada. LA IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA" DEL CANTÓN SARAGURO DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2009 – 20010" realizada por las postulantes Luz Victoria Lozano y Silvia Libertad Narváez Sozoranga. Por lo tanto autorizo proseguir los trámites para su presentación y defensa.

Loja, enero del 2010

Dra. Mariana Uchuary González

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Los resultados de la investigación, los criterios, análisis, confrontaciones y conclusiones, expuestas en la presente tesis, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Luz Victoria Lozano Zhingre

Silvia Libertad Narváez Sozoranga

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, del Área de la Educación el Arte y la Comunicación, de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, y docentes por sus valiosas enseñanzas, así como nuestro agradecimiento a la Dra. Mariana Uchuary González, Directora de tesis quien con sus conocimientos, enseñanzas supo guiarnos y orientarnos durante todo el desarrollo y culminación de la presente tesis.

Un sincero agradecimiento a la Directora, a las maestras, y niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Inka Samana” que nos brindaron su colaboración en el transcurso de la aplicación de los instrumentos de investigación y a nuestros familiares que nos han apoyado durante nuestros estudios Universitarios.

Las Autoras

DEDICATORIA

A Dios por haberme iluminado en mis estudios, a mis familiares y de manera especial a mi esposo por entender, apoyar económicamente y moralmente, a mis hijas que han estado siempre a mi lado dando ánimo para seguir adelante.

Luz Lozano

A Dios el principal autor de mi vida, a mis tres pequeñas hijas que son mi gran inspiración para seguir adelante en la lucha por superarme continuamente, a mis familiares que con su amor y apoyo han estado siempre alentándome para llegar a la meta.

Silvia Narváez

ESQUEMA DE TESIS

- Portada
- Certificación
- Autoría
- Agradecimiento
- Dedicatoria
- Esquema de tesis
- Resumen
- Introducción
- Metodología utilizada
- Exposición y discusión de resultados
- Comprobación de hipótesis
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Anexos

  -Proyecto de investigación

  -Instrumentos de recolección de datos
- Bibliografía

RESUMEN

La presente investigación se enmarcó en un estudio analítico, descriptivo y explicativo acerca de "**LA IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA" DEL CANTÓN SARAGURO", DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2009-2010"** se estructuró y desarrolló de conformidad a los reglamentos de graduación en vigencia en la Universidad Nacional de Loja. Previamente se formuló un objetivo general: Contribuir con los resultados de la presente investigación para que los maestros, niños y padres de familia conozcan sobre la importancia que tiene los rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Primer Año de Educación Básica.

Metodológicamente se aplicaron dos instrumentos de investigación una encuesta a 5 maestras investigadas y una guía de observación a 60 niños. Secuencialmente y en el marco de la aplicación y análisis de la hipótesis, hemos podido comprobar que del total de la población investigada entre las maestras y los niños 57 criterios que representan el 87.68 % las maestras cuentan con rincones de juego trabajo en sus aulas, su uso permite una variada gama de habilidades y destrezas que ayudan al desarrollo integral del niño, para convertirlo en un ser capaz de responder a las expectativas actuales de un mundo donde la ciencia y la tecnología han alcanzado límites imponderables, los mismos que serán una ayuda para la maestra que busca caminos para orientar mejor la formación de los educandos, y 5 criterios que representa el 7.69 % porque se les permite manejar libremente, el material didáctico en los rincones de juego trabajo, posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas, crear en los niños hábitos de orden, aseo, cuidado de los materiales enseñarles a compartir con los compañeros no solo materiales sino experiencias

El 60 % manifiestan que la creatividad en el niño es de vital importancia porque le ayuda a consolidar la salud emocional, todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio.

Se llega a la conclusión de que los rincones de juego trabajo son un instrumento que promueven la acción y el medio de expansión del pensamiento y de la inteligencia del niño, estas experiencias proporcionan muchas oportunidades para que expresen sus emociones, se estimule la creatividad, fomentan la autoestima y pueden superar cualquier problema que se les presente en su vida.

SUMMARY

The present investigation you framed in an analytic, descriptive and explanatory study about "THE IMPORTANCE OF THE NOOK OF PLAY WORK IN THE DEVELOPMENT OF THE CREATIVITY OF THE CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE EDUCATIONAL UNIT "INKA SAMANA" THE CANTON SARAGURO", DURING THE PERIOD LECTIVE 2009 -2010" you structures and development of conformity to the graduation regulations in validity in the National University of Loja. Previously you formulate a general objective to Contribute with the results of the present investigation so that the teachers, children and family parents know about the importance that has the nook of play work in the development of the creativity of the children of first year of Basic education

Methodologically two investigation instruments were applied a survey to five investigated teachers and an observation guide to sixty children, Sequentially and in the mark of the application and analysis of the hypothesis we have been able to check that of the population's total investigated among the teachers and the children fifty seven approaches that represent eighty seven, sixty eight percent the teachers count with nook of play work in their classrooms, their use allows a varied range of abilities and dexterities, help to the boy's integral development, for transform in to being able to respond the current expectations of to world where the science and the technology have reached limit imponderable, the same ones that will be help for the teacher that looks for roads to guide the formation of the educandos, and five

approaches that it represents seven, sixty nine percent well because they are allowed to manage freely, the didactic material in the nook of play work then it facilitates the educator offers amusing and significant learning situations, give to create in the children order habits, toilet, care of the materials to teach them to share with the partners non single materials but experiences

Sixty percent manifests that the creativity in the boy is of vital them helps to consolidate the emotional health, all that the children need to be truly creative is the freedom to commit completely to the effort and to convert the activity in the which are working in something own.

You arrives the conclusion the nook of play work are an instrument that promote the action and the means of expansion of the thought and of the boy's intelligence, these experiences provide many opportunities so that they express their emotions, the creativity is stimulated, they foment the self-esteem and they can overcome any problem that presented in their life

It is indicated that for the use of the investigation resources were used like: human, financial, technical and materials which allowed reaching the objectives established in the same.

INTRODUCCIÓN

Los rincones de juego trabajo son espacios delimitados de la clase donde los niños/as, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje.

El planteamiento de trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas para dar respuesta a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña.

El trabajo por rincones potencia la necesidad y ganas de aprender de los niños, de adquirir conocimientos nuevos. Desarrolla el espíritu de búsqueda, de investigación y favorece la utilización de diferentes técnicas y estrategias de aprendizaje a la hora de encontrar soluciones a los problemas planteados. Facilita el seguimiento individual y constante para el maestro/a de los progresos y dificultades del niño y observación de las estrategias que utiliza para conseguir los objetivos fijados.

El trabajo en pequeño grupo le ayudará a compartir, a comunicarse, a discutir y respetar las ideas de los otros, a aprender de los compañeros y a aceptar su ayuda.
Los rincones implican una metodología más creativa y flexible donde los niños y niñas guiados por las propuestas de actividad aprenden a observar, explorar manipular, experimentar, descubrir, crear etc.

Los rincones de juego trabajo cumplen la función de despertar el interés por aprender cosas nuevas. A través del juego los niños se hacen trabajadores infatigables, atentos, lucidos, precisos, curiosos, explorador que usa los sentidos y el intelecto como un científico, donde todas las energías tienden hacia el conocimiento.

En el campo de la educación la creatividad es la herramienta indispensable que el niño tiene para adquirir sus conocimientos, las dificultades que se le presente en el momento de realizar una tarea, el niño resuelve utilizando los diferentes materiales que encuentra en su entorno y le hace fácil realizar un trabajo y tener muchos triunfos en su vida.

La creatividad no es privilegio sólo de músicos, pintores, escritores o artistas, podemos ser creativos en todos los ámbitos de nuestras vidas. Desarrollarla permitirá a los niños razonar, cuestionar, encontrar soluciones novedosas frente a los problemas cotidianos.

Los creadores no tienden a imitar ni a repetir sino a modificar y generar nuevos productos. El alentar o desalentar la naturaleza creativa del niño hace la gran diferencia en su primera experiencia en el ambiente escolar. Es posible que durante el proceso de elaboración en algún trabajo resulte el agotamiento de la creatividad del niño. Por lo tanto el maestro debe ofrecer al niño todas las oportunidades de comunicar sus ideas y estimular la creatividad, porque es un medio importante para el aprendizaje.

Esta tesis se desarrolló inspiradas por el amor y la vocación de futuras maestras y anhelando ofrecer un aporte modesto pero significativo, porque consideramos que la tarea del docente es contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador por parte de las maestras utilizando para ello los rincones de juego trabajo, implementándolos con material indispensables, de preferencia obtenido en el medio o elaborados por la maestra con la participación de los padres de familia. De modo que promuevan la actividad constructiva de los niños.

Sobre estas premisas centrales previamente se planteó un importante objetivo específico: Determinar la importancia del juego trabajo en la creatividad de los niños de los Primeros Años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Inka Samana” del Cantón Saraguro año lectivo 2009-2010

Así mismo se planteó la siguiente hipótesis “Los Rincones de juego trabajo influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa ”Inka Samana” del Cantón Saraguro, el mismo que se ha cumplido con la verificación de la hipótesis.

El desarrollo de la presente tesis se fundamentó en una metodología seleccionada como: el método científico, método inductivo-deductivo, Método descriptivo, método analítico, método bibliográfico.

Un elemento importante en el trabajo de la presente tesis es el marco teórico que ha sido desarrollado y que contiene en el primer capítulo. ¿Qué son los rincones de juego trabajo?, Elementos indispensables del juego trabajo, Fases del periodo juego trabajo, Rincones de juego trabajo, Metodología de trabajo por rincones, Influencia del juego en la creatividad de los niños, Importancia de los rincones de juego trabajo, Estrategias para aprender jugando, Actividad lúdica en los niños, Los juegos que incentivan la creatividad e imaginación en los niños. En el segundo capítulo hacemos hincapié a contenidos como: ¿Qué es la creatividad?, Importancia de la creatividad, Estimulando la creatividad de los niños, Desarrollo de las capacidades creativas, Instrumentos y técnicas para desarrollar la creatividad, Desarrollo de la creatividad en los niños para lograr adultos creativos, Creatividad en los juegos, Los juegos creativos, Creatividad en el uso de los materiales, Promoción del aprendizaje creativo

Los aspectos indicados en la presente introducción se sustentan dentro de un proceso lógico. En este sentido la metodología que fue aplicada a través de instrumentos y encuestas aplicadas a las maestras de la Unidad Educativa “Inka Samana” del Cantón Saraguro datos que abalizan los resultados obtenidos.

Finalmente el trabajo responde a criterios estructurales y de tipo reglamentario y que no constituye en un esfuerzo absoluto ni definitivo sino más bien en un anhelo de superación y de esta manera obtener nuestro

grado de Licenciadas en ciencias de la Educación Especialidad Psicología Infantil y Educación Parvularia

1.- METODOLOGÍA UTILIZADA

Los métodos utilizados en la presente investigación fueron:

MÉTODO CIENTÍFICO

Este método sirvió de base para la tesis, para poder descubrir y demostrar los conocimientos que la ciencia ha formulado de manera sistemática mediante el marco teórico, orientó el planteamiento del problema, la formulación de objetivos tanto generales como específicos, el planteamiento de la hipótesis, de esta manera guió todo el proceso investigativo.

MÉTODO INDUCTIVO- DEDUCTIVO

EL método tuvo especial importancia porque nos permitió hacer un estudio de cada niño para luego llegar al conjunto de niños de los Primeros Años de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana" del Cantón Saraguro, periodo 2009- 2010 que fueron investigados tomando en cuenta la creatividad en los rincones de juego trabajo mediante la guía de observación, también nos ayudó en nuestra revisión bibliográfica permitiendo seleccionar la información requerida en el tema de la investigación.

MÉTODO DESCRIPTIVO

Consiste en la descripción actual de hechos o fenómenos y casos, se ubica en la presente, pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos sino que procura la interpretación racional y el análisis objetivo del mismo. Lo utilizamos en la consulta de libros, revistas, folletos, Internet, los cuales nos ayudó en la elaboración del marco teórico.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Los instrumentos que se aplicó fueron:

- **Encuestas** a las maestras, de los niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana**",** estas encuestas nos

permite obtener información sobre como influye los rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad, para a través del análisis llegar a la comprobación de la hipótesis

- **Guía de observación** aplicada a los niños en una semana laboral de los primeros años de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana", nos sirvió para verificar la importancia de los rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad en los niños.

POBLACIÓN Y MUESTRA.-

La población de los niños de los primeros años de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana" del Cantón Saraguro en el año lectivo 2009 – 2010. Es de 60 niños, 5 maestras en servicio activo, la misma que fue estadísticamente significativa.

Unidad Educativa "Inka Samana" Cantón Saraguro

PARALELOS	NIÑOS	MAESTRAS
1° "A"	30	3
1° "B"	30	2
Total	60	5

Fuente: Maestras de Unidad Educativa "Inka Samana

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

2.-EXPOSICIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA A LAS MAESTRAS
EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Resultados obtenidos con la aplicación de la **ENCUESTA** a las maestras para conocer "La Importancia de los rincones de jugo trabajo en el desarrollo de la creatividad de los niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana" del cantón Saraguro año lectivo 2009 – 2010

1.- ¿Qué es para Usted los Rincones de Juego trabajo?

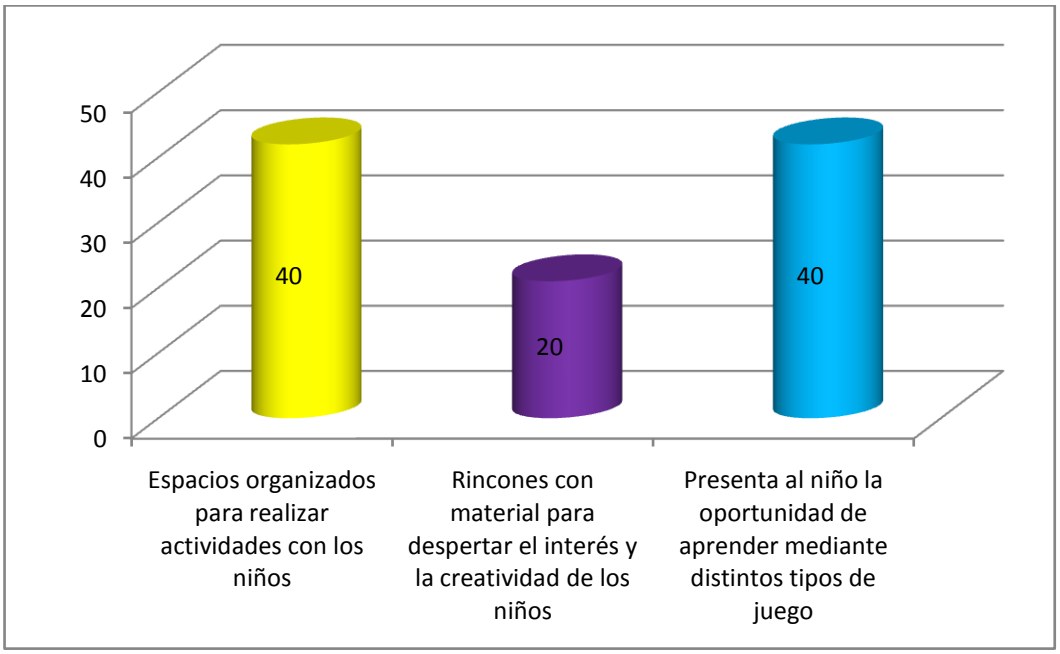
CUADRO DE FRECUENCIA Nª1

RINCONES DE JUEGO TRABAJO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Espacios organizados para realizar actividades con los niños	2	40 %
Rincones con material para despertar el interés y la creatividad de los niños	1	20 %
Presenta al niño la oportunidad de aprender mediante distintos tipos de juego	2	40%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA 1



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

En base a la aplicación de la encuesta a las maestras de la Unidad Educativa "Inka Samana", las respuestas fueron las siguientes el 40 % de las maestras manifestaron que los rincones de juego trabajo son espacios para realizar actividades con los niños, el 20% son rincones con materiales para despertar el interés y la creatividad, y el 40% que los rincones presenta al niño la oportunidad de aprender mediante distintos juegos.

Los rincones de juego trabajo es un momento en el quehacer del aula, donde los niños juegan, aprenden, actúan y descubren cosas en forma individual o por grupos en directa relación con lo que ellos mismo han seleccionado, la maestra dentro de la metodología de trabajo por rincones se convierte en un mediador, animador y además brinda la oportunidad de que adquieran nuevas experiencias en el aprendizaje.

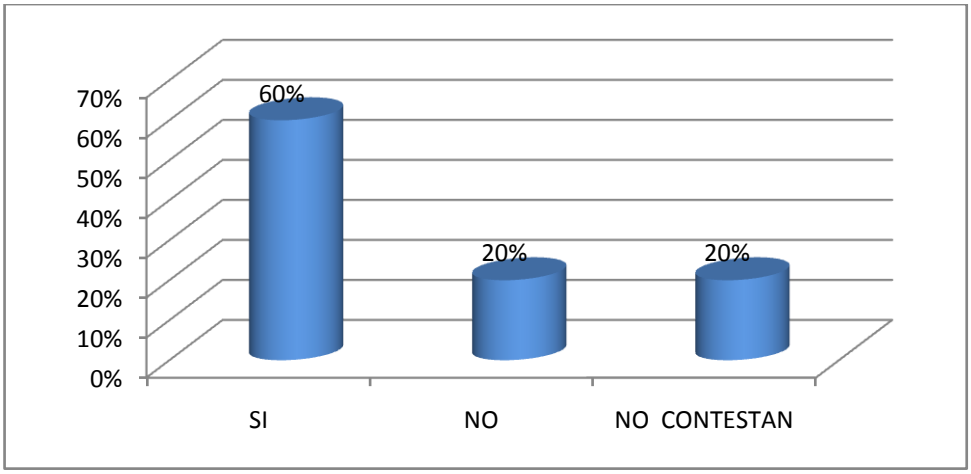
2. ¿En su Centro Educativo dispone de los rincones de juego trabajo?

CUADRO DE FRECUENCIA # 2

DISPONE DE RINCONES DE JUEGO TRABAJO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	60%
NO	1	20%
NO CONTESTAN	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRFICA 2



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

De acuerdo a la encuesta aplicada a las maestras las respuestas fueron las siguientes: el 60% de las maestras contestaron que disponen de rincones de juego trabajo porque es importante en la actividades del aula, el 20%

contesto que no tiene rincones de juego trabajo porque el espacio del aula no le permite y el 20% restante no contestan la interrogante.

Los rincones de juego trabajo enriquece el ambiente educativo pues posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas, dé crear en los niños hábitos de orden, aseo, cuidado de los materiales enseñarles a compartir con los compañeros no solo materiales sino experiencias.

3.- ¿Cuántos rincones de juego trabajo disponen en su centro?

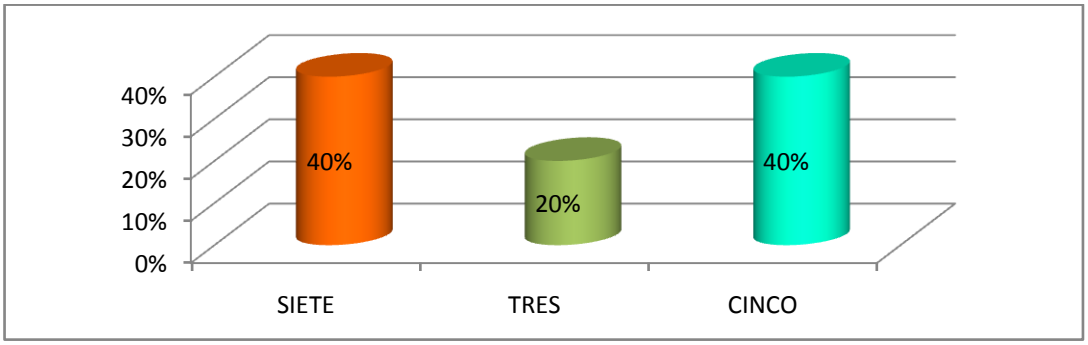
CUADRO DE FRECUENCIA # 3

CUANTOS RINCONES DISPONEN EN SU CENTRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIETE	2	40%
TRES	1	20%
CINCO	2	40%
TOTAL		100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACION GRAFICA # 3



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

En base a la interrogante las respuestas fueron las siguientes: el 40% de las maestras contestaron que cuentan con siete rincones de juego trabajo en su salón, el 20% cuenta con tres rincones y el 40% restante con cinco rincones de juego trabajo.

Las maestras cuentan con rincones de juego trabajo en sus aulas, su uso permite una variada gama de habilidades y destrezas, el tocar los materiales, explorarlos le conducirá a ejercitar y coordinar sus ojos y manos, ayudan al desarrollo integral del niño, para convertirlo en un ser capaz de responder a las expectativas actuales de un mundo donde la ciencia y la tecnología han alcanzado limites imponderables, los mismos que serán una ayuda para la maestra que busca caminos para orientar mejor la formación de los educandos.

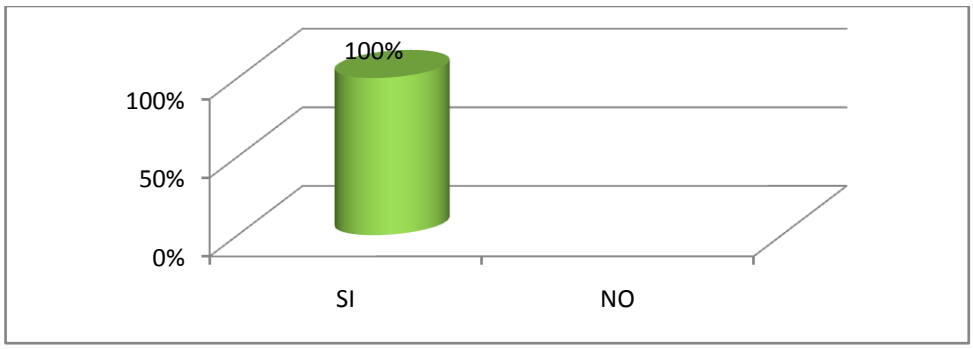
4.- ¿Disponen de material didáctico adecuado para cada rincón?

CUADRO DE FRECUENCIA # 4

DISPONEN DE MATERIAL DIDÁCTICO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	-	
TOTAL	5	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 4



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Las respuestas planteadas a la encuesta fueron las siguientes que el 100% de las maestras contestaron que si cuentan con material didáctico en su salón porque permite el desarrollo de destrezas y fomentan la creatividad

El material didáctico medios y recursos del niño en la enseñanza aprendizaje, tiene como finalidad transmitir deseos, ilusiones, y desarrollar la inteligencia creativa para solucionar los problemas de la vida.,

5. ¿Cree Usted que los rincones de juego trabajo apoya el desarrollo de la creatividad de los niños?

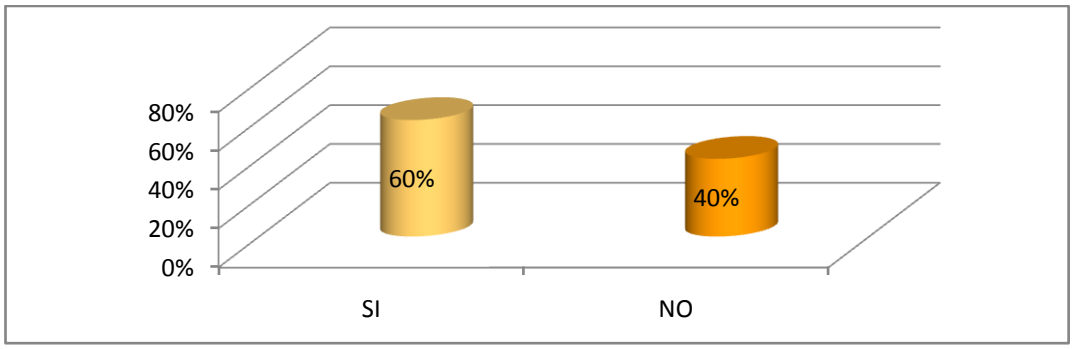
CUADRO DE FRECUENCIA # 5

LOS RINCONES DESARROLLAN LA CREATIVIDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	60%
NO	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA #5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como repuesta a la interrogante pudimos obtener que el 60% de las maestras manifestaron que los rincones apoyan en el desarrollo de la creatividad en el niño, el 40% indica que los rincones no apoyan el desarrollo de la creatividad en los niños.

Los rincones de juego trabajo promueven la acción y el medio de expansión del pensamiento y de la inteligencia del niño, estas experiencias proporcionan muchas oportunidades para que expresen sus emociones, se estimule la creatividad, fomentan la autoestima y pueden superar cualquier problema que se les presente en su vida

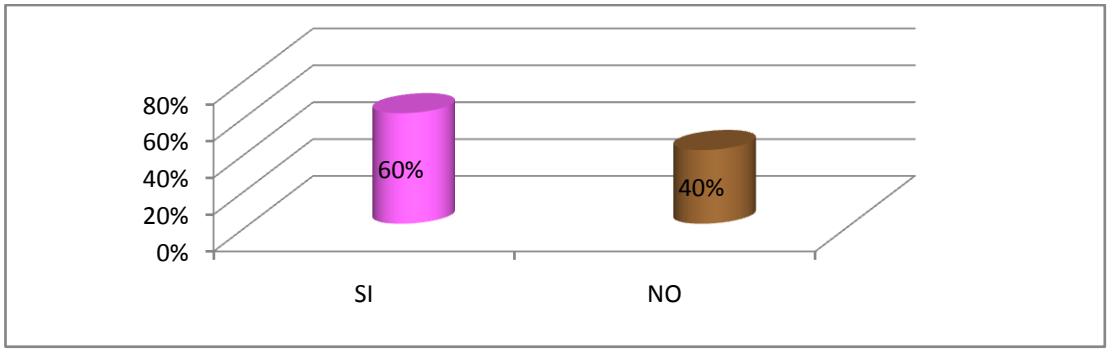
6.- ¿Planifica juegos en los rincones que estimulen el desarrollo de la creatividad?

CUADRO DE FRECUENCIA # 6

PLANIFICA JUEGOS EN LOS RINCONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	60%
NO	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

RESENTACIÓN GRÁFICA # 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como repuesta a la interrogante pudimos obtener que el 60% de las maestra planifica juegos en los rincones para estimular el desarrollo de la creatividad de los niños, así mismo 40% de las maestras no planifica juegos en los rincones para estimular desarrollo de la creatividad de los niños,

Es el momento en que los niños manifiestan las motivaciones, inquietudes, y posibilidades sobre lo que se proponen realizar, la forma de lograrlo son los materiales y rincones que han de utilizar, debe ser un momento ágil y de gran organización por parte de la maestra donde al grupo expone las ideas que se han desarrollar en las distintas áreas, construcción, dramatización, plástica, ciencias etc.

7.- ¿Qué estrategias utiliza para despertar la creatividad en los niños?

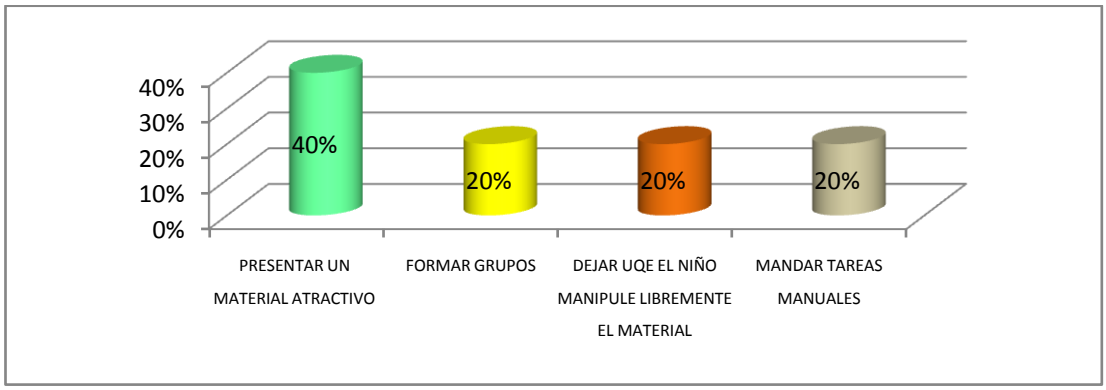
CUADRO DE FRECUENCIA # 7

ESTRATEGIAS PARA DESPERTAR LA CREATIVIDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PRESENTAR UN MATERIAL ATRACTIVO	**2**	**40%**
FORMAR GRUPOS	**1**	**20%**
DEJAR QUE EL NIÑO MANIPULE LIBREMENTE EL MATERIAL	**1**	**20%**
MANDAR TAREAS MANUALES	**1**	**20%**
TOTAL	**5**	**100%**

Fuente: Niños de la Unidad Educativa “Inka Samana”

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al obtener las respuesta a esta interrogante el de las maestras nos contestaron esta pregunta, el 40 % indica que si utilizan estrategias para despertar la creatividad como presentando un material atractivo, el 20 % utilizan estrategias como formar grupos para el aprendizaje, 20 % utiliza la estrategia de dejar que el niño manipule el material y el 20 % restante nos dice que utiliza la estrategia para despertar la creatividad como mandar tareas manuales.

La creatividad es la forma mas libre de expresión, le ayuda a consolidar la salud emocional, todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio.

8.- ¿Qué clases de juegos les gusta mas a los niños que están a su cargo?

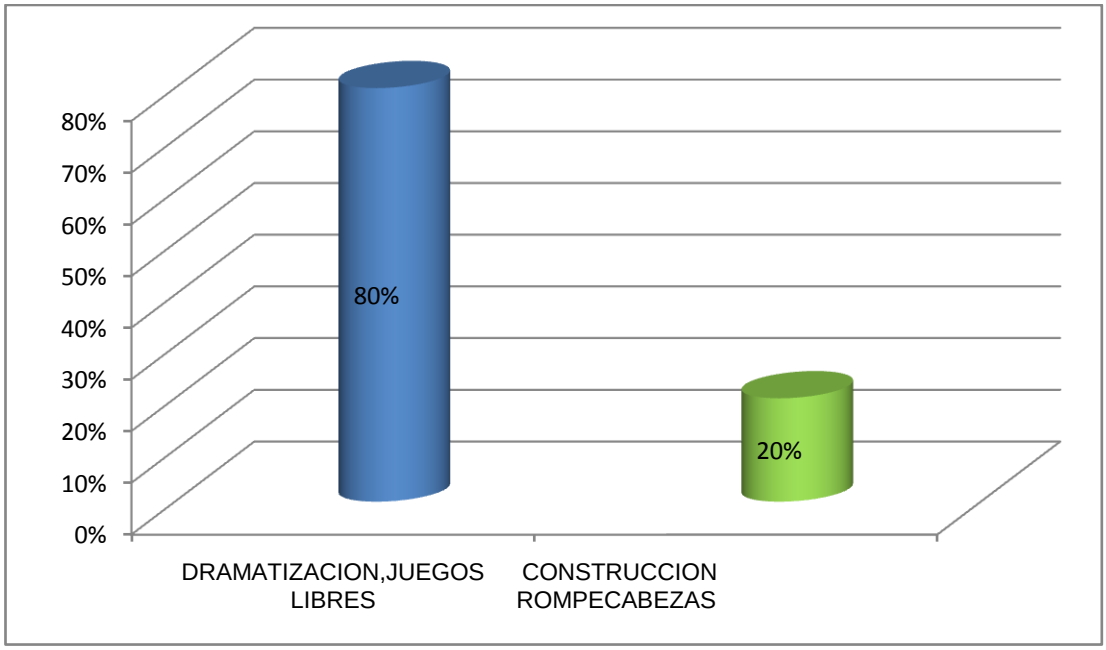
CUADRO DE FRECUENCIA # 8

CLASES DE JUEGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DRAMATIZACION, JUEGOS LIBRES	4	80 %
CONSTRUCCION, ROMPECABEZAS	1	20%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACION GRAFICA # 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como respuesta a esta interrogante obtuvimos que el 80% de los niños les gusta juagar a dramatizar imitando a los adultos, y libremente saltando, corriendo, mientras que el 20% de los niños les gustas construir una infinidad de cosas con legos, bloques y armar los rompecabezas.

El juego le permite a través de la manipulación descubrir un interés por saber cómo está elaborado, será una motivación para que él cree o invente algo. Los juegos estimulan en el niño una altísima acción relajante, liga a una escena con otra escena vivida de su propia historia y de la historia de su comunidad.

EXPOSICIÓN DE DATOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Resultados obtenidos con la aplicación de la GUÍA DE OBSERVACIÓN a los niños de Primer año de educación Básica de Unidad Educativa "INKA SAMANA" año lectivo 2009 – 2010**,** para conocer la importancia de los rincones de juego trabajo en la creatividad.

- **Lunes 06 de Abril del 2009**

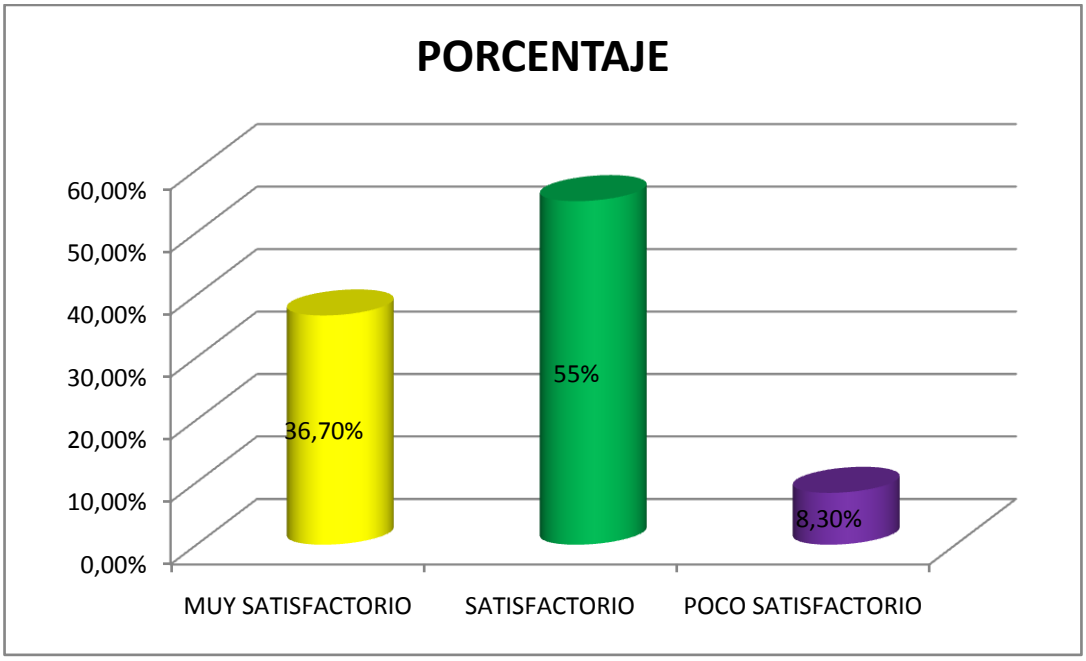
ACTIVIDAD.- Juguemos el ajedrez respetando las reglas establecidas.

CUADRO DE FRECUENCIA # 1

JUEGO DE AJEDREZ	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	22	36.7%
SATISFACTORIO	33	55%
POCO SATISFACTORIO	5	8.3%
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 1

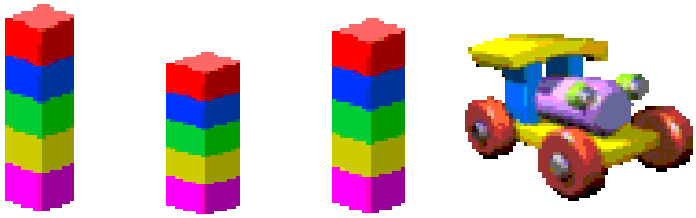


INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Al terminar la actividad del juego con las damas chinas pudimos obtener los siguientes resultados. 36.7 % de los niños pudieron jugar con las damas chinas respetando las reglas del juego por lo que obtuvieron la calificación de muy satisfactorio, 55 % de los niños jugaron respetando a medias las reglas de juego y obtuvieron la evaluación de satisfactorio y 8.3 % de los niños jugaron sin respetar las reglas de juego por lo que obtuvieron la calificación de poco satisfactorio Con la suma de estos el 100% de los niños realizaron la actividad requerida en el tiempo asignado

El ajedrez juego de ingenio muy antiguo, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual, desarrolla la capacidad de concentración y razonamiento en los niños, enseñándolo a resolver cualquier dificultad que encuentre en su vida de aprendizaje y fomenta la creatividad.

- **Martes 07 de abril del 2009**



ACTIVIDAD.- Construir con legos

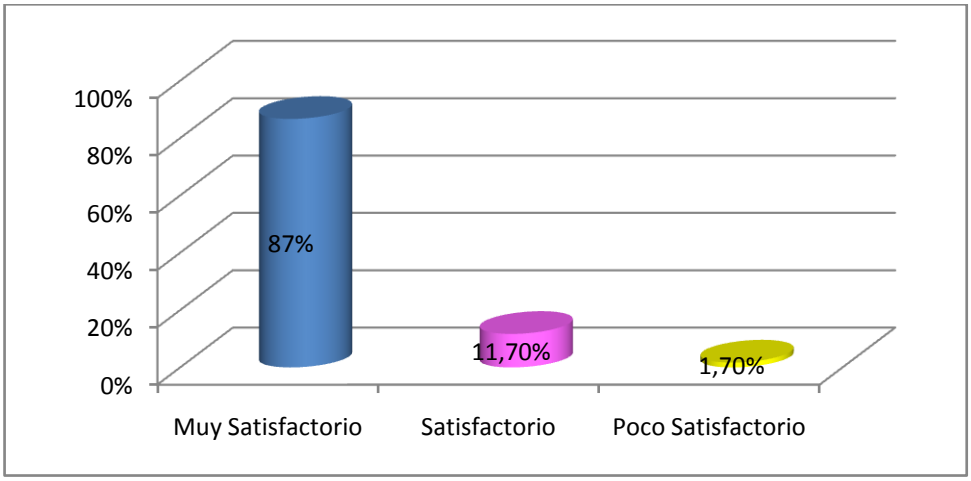
CUADRO DE FRECUENCIA # 2

CONSTRUIR CON LEGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	52	86.7%
SATISFACTORIO	7	11.7%
POCO SATISFACTORIO	1	1.7%
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 2

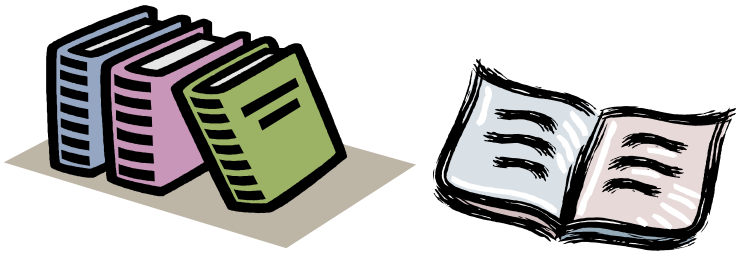


INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Al culminar con la actividad de construcción con los legos obtuvimos que el 86.7% de los niños pudieron construir completamente el objeto, en cambio el 11.7. % de los niños armaron a medias el objeto, y el 1.7 % de los niños armaron solamente poco el objeto con los legos en el tiempo asignado

Los legos son un material hecho de plástico, madera, goma con colores llamativos que permiten la creatividad proyectándose en la fantasía, desarrollan la memoria y la motricidad fina, desarrollan en el niño la imaginación, el equilibrio, la paciencia, la perseverancia y la concentración

Miércoles 08 de abril del 2009



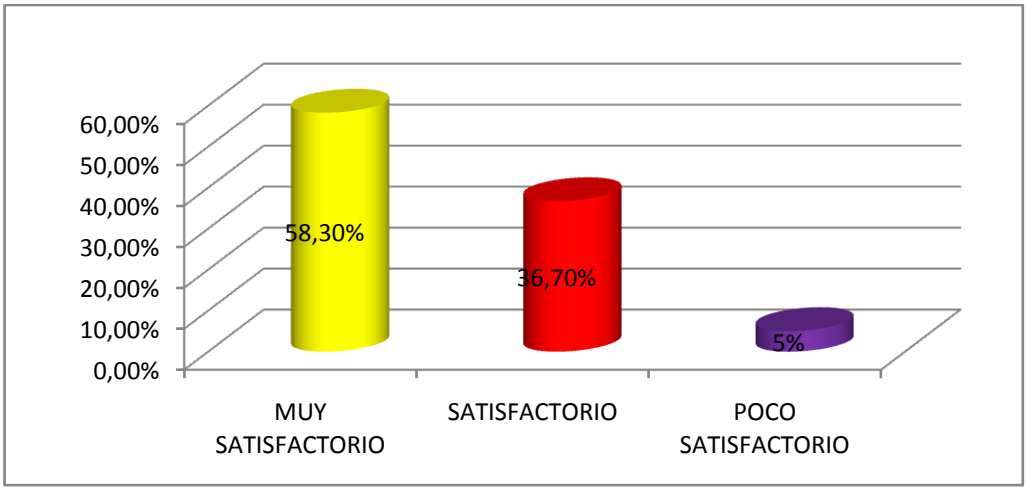
ACTIVIDAD.- observar, escuchar y comentar del cuento

CUENTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	35	58.3%
SATISFACTORIO	22	36.7%
POCO SATISFACTORIO	3	5%
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 3



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Al terminar la actividad de la lectura del cuento pudimos obtener los siguientes resultados. 58.3 % de niños pudieron relatar la escena completamente, por lo que obtuvieron la calificación de muy satisfactorio, 36.7 % de niños pudieron relatar la escena a medias y obtuvieron la evaluación de satisfactorio. Mientras 5 % no relataron la escena en el tiempo asignado obteniendo la calificación de poco satisfactorio.

El cuento con escenas muy llamativas es una de las experiencias muy gratificantes que permiten al niño expresar sus emociones, sentimientos afectivos, desarrollar su lenguaje e incrementar su vocabulario, motiva al niño introducirse en la lectura y a la expresión grafica y oral.

Jueves 09-de abril del 2009

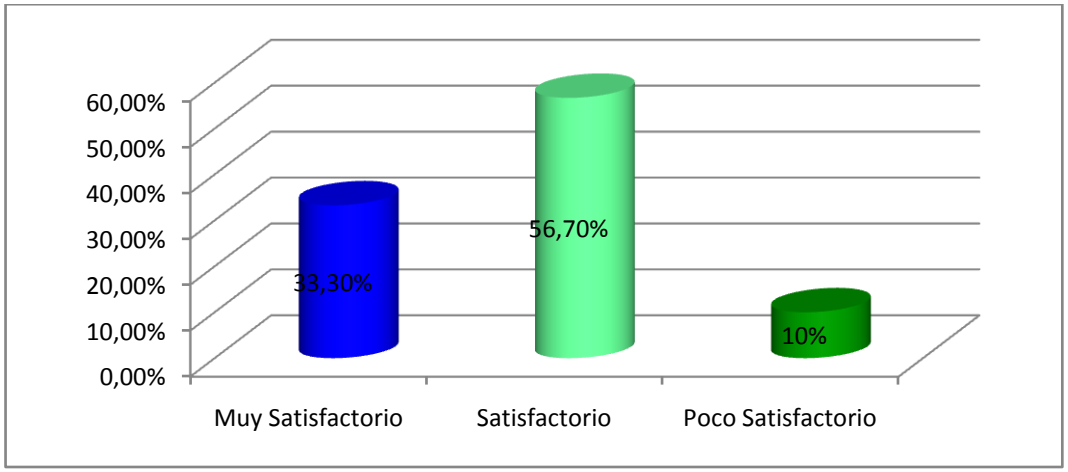
ACTIVIDAD.- Dramatizar el rol que tienen los papás

CUADRO DE FRECUENCIA # 4

DRAMATIZACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	20	33.3%
SATISFACTORIO	34	56.7%
POCO SATISFACTORIO	6	10%
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACION GRAFICA # 4



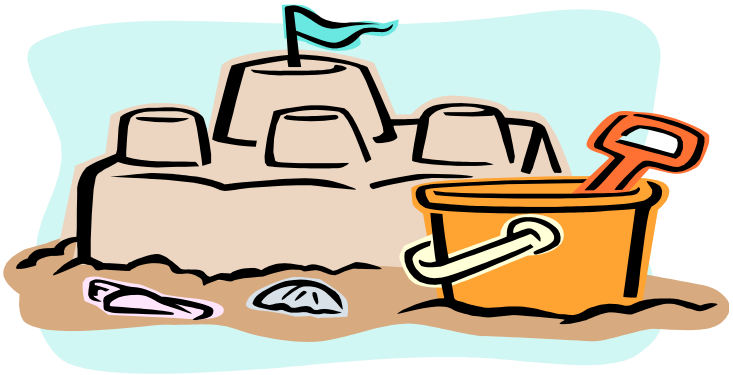
INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Al terminar la actividad de la dramatización pudimos obtener los siguientes resultados. 33.3 % de niños pudieron dramatizar el rol de los papas sin ninguna complicación por lo que obtuvieron la calificación de muy satisfactorio, 56.7 % de niños pudieron dramatizar la escena a medias y

obtuvieron la evaluación de satisfactorio, mientras 10 % no dramatizaron la escena en el tiempo asignado obteniendo la calificación de poco satisfactorio

La dramatización es una de las actividades más fascinantes de los niños les permiten desarrollar su imaginación a través de los juegos de simulación y el desempeño de roles hablan y representan cosas que saben, sucesos importantes de su vida, familia, sus padres, ir al doctor, ir de compras etc. Este rincón permite que los niños trabajen juntos, expresen sentimientos, ideas, utilicen libremente el lenguaje para comunicar sus roles y responder a las nuevas necesidades y peticiones de otro, permite desarrollar su potencial creativo.

Viernes 10 de Abril del 2009



ACTIVIDAD.- Formar torres

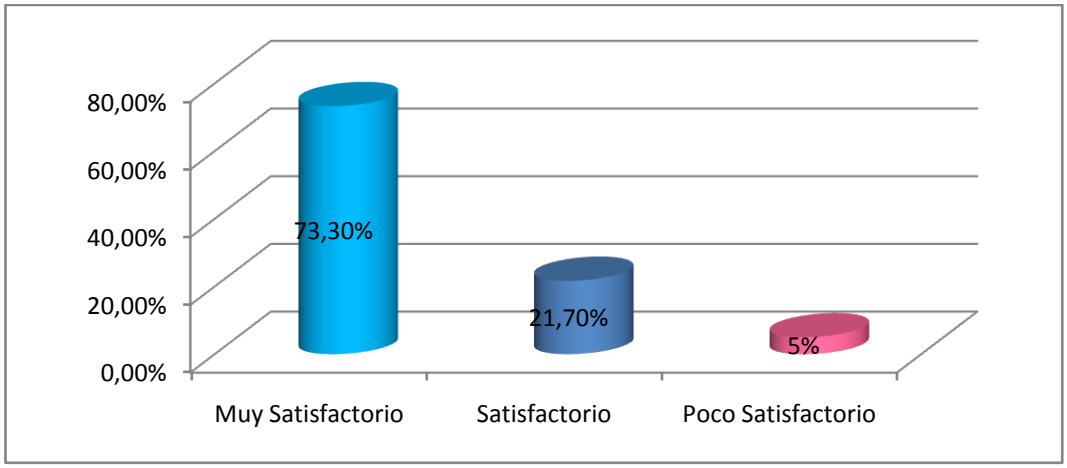
CUADRO DE FRECUENCIA # 5

FORMAR TORRES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	44	73.3%
SATISFACTORIO	13	21.7%
POCO SATISFACTORIO	3	5 %
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez

REPRESENTACIÓN GRÁFICA # 5



INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Obtuvimos como repuesta al desarrollo de esta actividad que el 73.3 % de los niños realizaran torres completamente, mientras que el 21.7 % de los niños realizaron torres incompletas y el 5 % de los niños no hicieron ninguna torre

El rincón de arena facilita al niño el desarrollo sensomotriz brinda la oportunidad de experimentar con elementos naturales enriquecer la percepción, permitiendo que su mundo de fantasía penetre a la realidad del adulto, así como de descarga emocional.

VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Enunciado

Los Rincones de Juego Trabajo influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Inka Samana” del Cantón Saraguro Periodo 2009-2010

PROCESO DE VERIFICACIÓN

Luego de haber realizado la presente investigación la misma que partió de la visita a la Unidad Educativa y haber realizado la observación directa nos permitimos cuantificar datos de importancia para la comprobación de la hipótesis: Para esta afirmación fue útil la aplicación de una encuesta a maestras de los niños del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Inka Samana” una guía de observación .Al término de esta labor hemos podido comprobar lo siguiente.

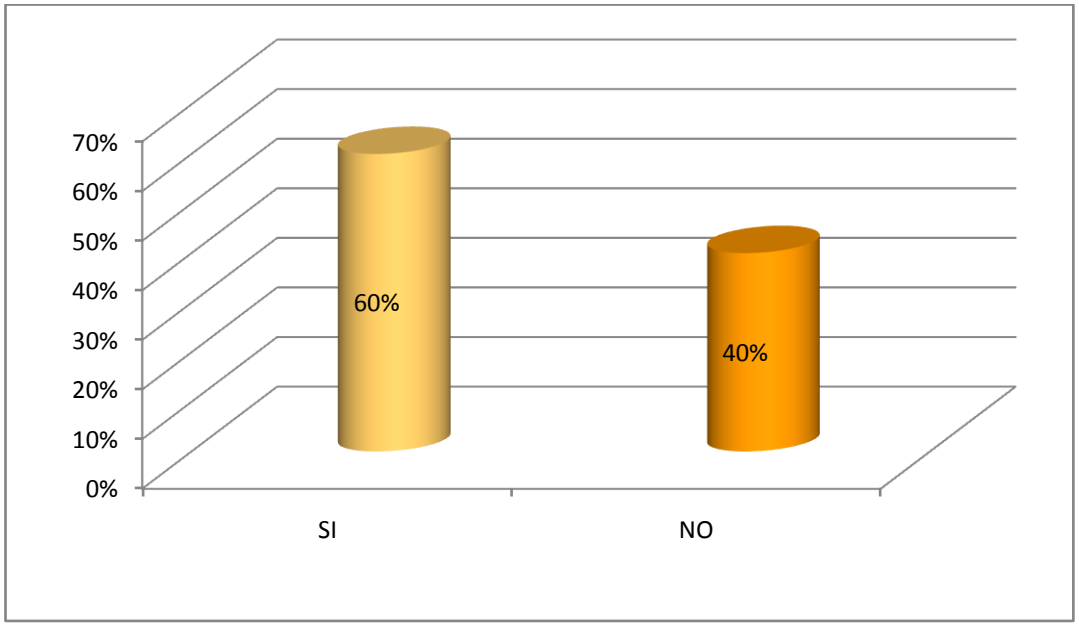
- **¿Cree Usted que los rincones de juego trabajo apoya el desarrollo de la creatividad de los niños?**

el 60% de los encuestados manifestaron que los rincones apoyan en el desarrollo de la creatividad en el niño, el 40% indica que los rincones no apoyan el desarrollo de la creatividad en los niños.

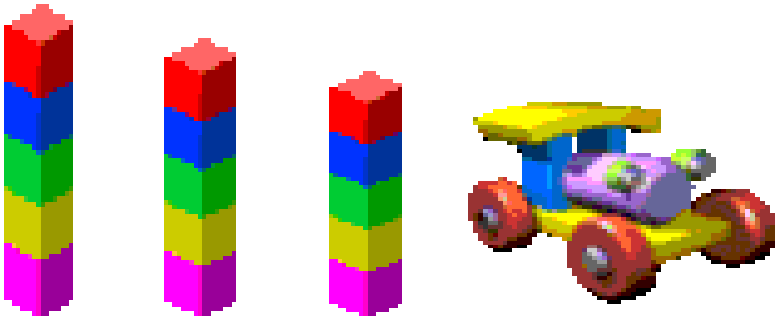
LOS RINCONES DESARROLLAN LA CREATIVIDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	60%
NO	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa “Inka Samana”

Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez



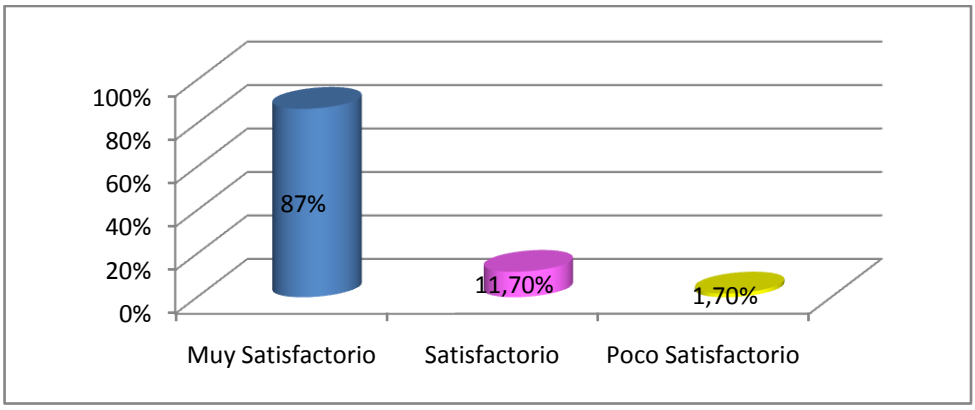
- **Construir con legos**



El 86.7 % de los niños pudieron construir con los legos su diseño a través de su imaginación lo que obtuvieron la calificación de muy satisfactorio, en cambio el 11.7. % de los niños construyeron a medias su diseño a través de su imaginación obtuvieron la evaluación de satisfactorio, y el 1.7 % de los niños armaron solamente poco el diseño con los legos en el tiempo asignado lo que obtuvieron la calificación de poco satisfactorio y. Con la suma de estos el 100% de los niños realizaron la actividad obteniendo su calificación

CONSTRUIR CON LEGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	52	86.7%
SATISFACTORIO	7	11.7%
POCO SATISFACTORIO	1	1.7%
TOTAL	60	100%

Fuente: Niños de la Unidad Educativa "Inka Samana"
Investigadoras: Luz Victoria Lozano Y Silvia Libertad Narváez



Deducción

La información que hemos adquirido de las maestras y la observación de campo se deduce que los niños de Primer Año de Educación Básica de La Unidad Educativa "Inka Samana "Los rincones de juego trabajo son importantes porque brindan al niño la oportunidad de desarrollar su imaginación, creatividad a través del juego, expresar sus sentimientos y emociones en forma libre y espontanea, les permite crear situaciones de aprendizaje y solucionar cualquier dificultad que se le presente en su vida. Por lo tanto la propuesta hipotética es verdadera.

Decisión

“Los Rincones de juego trabajo influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Inka Samana” del Cantón Saraguro Periodo 2009-2010”

3.-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de haber concluido con la investigación bibliográfica y campo hemos formulado algunas conclusiones que serán de mucha utilidad para las educadoras y padres de familia.

CONCLUSIONES

1. De la información obtenida a través de la entrevista el 60% de las maestras manifestaron que los rincones apoyan en el desarrollo de la creatividad en el niño, promoviendo la acción y el medio de expansión del pensamiento y de la inteligencia del niño, estas experiencias proporcionan muchas oportunidades para que expresen sus emociones, se estimule la creatividad, fomentan la autoestima y pueden superar cualquier problema que se les presente en su vida

2. Un 40% de las maestras cuentan con rincones de juego trabajo en su salón porque enriquecen el ambiente educativo, posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas, permite crear en los niños hábitos de orden, aseo, cuidado de los materiales enseñarles a compartir con los compañeros no solo materiales sino experiencias.

   Los rincones de juego trabajo pasan hacer un instrumento esencial en el desarrollo de la creatividad y potenciación de las diferentes actividades infantiles que es el objetivo principal en la educación.

RECOMENDACIONES

Con relación a las conclusiones establecidas las investigadoras nos permitimos sugerir a los padres y educadoras las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda a las maestras equipar los rincones de juego trabajo con materiales adecuados de fácil manejo para los niños, de colores vivos que despierte el interés, de bajo costo y otros elaborados con materiales de desecho recuperables.

2. Se recomienda a las maestras preocuparse de la niñez y estimular la creatividad con varios rincones de juego trabajo para que los niños tengan la oportunidad de escoger el área de su preferencia y desarrollar su actividad produciendo trabajos en los que se plasmen su creatividad, sus sentimientos emociones en forma libre y espontanea.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LA IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DE JUEGO – TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA" DEL CANTÓN SARAGURO PERIODO 2009 - 2010

PROYECTO DE TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORAS:

Luz Victoria Lozano Zhingre

Silvia Libertad Narváez Sozoranga

Loja - Ecuador

2009

1. TEMA:

“LA IMPORTANCIA DE LOS RINCONES DEL JUEGO TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “**INKA SAMANA”** DEL CANTÓN SARAGURO PERIODO 2009-2010”

2. PROBLEMATIZACIÒN

Los rincones de juego trabajo son estructuraciones espaciales establecidas, para que los niños tengan a su disposición materiales organizados que facilite sus experiencias y tenga la posibilidad de ejercitar su autonomía, formular hipótesis y aprender de su propio error, pero siempre respetando normas acordadas, los mismos que estarán equipados con materiales adecuados de fácil manejo de colores vivos que despierten el interés de los niños, de materiales no peligrosos para la integridad. Los rincones de trabajo es una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que encontrará el niño hacen posible una interacción entre él y su entorno. El trabajo sensorial, la lógica matemática, el proceso individual de la lectura, la observación y experimentación, las técnicas de expresión, etc., que el docente cuidadosamente prepara, ordena y selecciona, hacen que los niños y niñas puedan ir progresando y desarrollando la creatividad y realizando aprendizajes dentro de la función cognitiva.

¿Y por qué creemos que los rincones de juego deben tener un protagonismo diferente? Porque la actividad lúdica es la forma genuina de expresión y comunicación que inicia al niño y a la niña en su contacto con el mundo que le rodea. Por ese motivo, los rincones de juego no se deben olvidar ni **menos despreciar.** El rincón de juego no puede ocupar un

espacio de premio: “Cuando termines la ficha irás a jugar”; o bien como una actividad de relleno: “Los que terminan pronto el trabajo podrán ir al rincón de juego”; o simplemente suplir la falta de preparación de un espacio de tiempo.

Es importante ofrecer la posibilidad de que puedan revivir lúdicamente unas situaciones cotidianas, y de poder experimentar con su propia actividad los diferentes roles que hay a su alrededor y de esa manera el niño va desarrollando la creatividad.

En cambio la creatividad es al forma mas libre de expresión propio para los niños, el proceso creativo es mas importante que el producto terminado no hay nada mas satisfactorio para los niños expresarse completamente y libremente, todo lo que el niño necesita para ser verdaderamente creativo es la libertad y deben temer en todos los rincones de juego trabajo.

Es tiempo de evocarnos hacia una educación creativa que busque favorecer el desarrollo potencial en todas las disciplinas.

Algunos establecimientos educativos a nivel mundial han llegado mantener los rincones de juego trabajo simplemente como lugares donde el niño tiene la oportunidad de jugar, no se ha utilizado como un recurso de pedagógico

en forma dinámica, activa, participativa y creativa, en donde el niño tiene la oportunidad de ir aprendiendo mediante el intercambio de experiencia entre compañeros.

En nuestro país el sistema educativo esta mejorando en estos últimos años con la reforma educativa, la misma que puesta en practica con responsabilidad podemos obtener una educación de calidad, pero hay desinterés por parte de algunas maestras que no elaboran materiales didácticos para adecuar los rincones de trabajos, específicamente en el primer ano de Educación Básica, peor aun en el sector rural no dan importancia a los rincones como espacios para desarrollar la creatividad.

El juego es de vital importancia en el desarrollo de la creatividad de los niños, despertando su curiosidad y la exploración así también desarrollando sus habilidades, destrezas, motricidades, para lograr su desarrollo integral.

En la unidad educativa “INKA SAMANA” es un problema esencial ya que haciendo un acercamiento al Centro Educativo nos hemos podido dar cuenta que no dan importancia a los rincones de juego trabajo como una metodología que apoya en el desarrollo de la creatividad.

Por que lo ven a la educación simplemente receptora, lo que impide a los niños proyectar sus intereses y plasmar su iniciativa y creatividad. Algunos

maestros, padres de familia no son consientes de que el juego trabajo es importante en el desarrollo de la creatividad de los educandos.

Por tal motivo hemos formulado el problema:

¿COMO INFLUYE EL JUEGO TRABAJO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA"DEL CANTON SARAGURO PERIODO 2009- 2010?

2. JUSTIFICACIÓN

Los rincones de juego trabajo, es muy importante porque su característica principal es desarrollar la autonomía y la creatividad en el niño, respetando su ritmo de aprendizaje. Debemos tomar en cuenta que para trabajar con los rincones de trabajo es fundamental conocer las características del grupo, ya que gracias a esto podremos implementarlos según la realidad. Por otra parte para que al niño le resulte interesante trabajar en el rincón de trabajo debe existir materiales estimulantes y llamativos los cuales pueda manipular y hasta construir, así como la educadora debe tener suficientes para todos los niños. De esta manera el niño tendrá la oportunidad de desarrollar su imaginación y creatividad de una forma libre donde pueda expresar lo que desea y al mismo tiempo obtendrá un aprendizaje enriquecedor.

Es conveniente investigar los rincones de juego trabajo y su influencia en la creatividad de niños del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa "**INKA SAMANA**" del Cantón Saraguro Periodo 2009-2010 ya que estos espacios son muy indispensables para este nivel.

El problema en este centro Educativo no ha sido estudiado, motivo por lo que se justifica desarrollar el proceso investigativo que revele la realidad en

la que las maestras ejecuten del juego trabajo como instrumento que contribuya al desarrollo de la creatividad de los niños de este centro.

El trabajo de investigación es original y existe las condiciones factibles para poder realizar ya que contamos con la preparación académica y los conocimientos adquiridos en nuestra formación y experiencia durante el ciclo de estudios.

Otro elemento importante es la acogida que nos han brindado los maestros de este Centro Educativo, ya que hay interés de este tema. Justificamos también los gastos que implica los trabajos de esta naturaleza que lo asumiremos con nuestros propios recursos económicos.

También contamos con los referentes teóricos necesarios para llevar a cabo la investigación. Luego de culminar con este trabajo, queremos lograr que tanto padres, maestros y niños hagan del juego una técnica de enseñanza aprendizaje para así hacer mas placenteros los día de estudio y mucho mas interesante.

Finalmente junto a estos justificativos, se encuentra la normativa de la Universidad Nacional De Loja que contempla como un requisito previo a la graduación y obtención de un titulo profesional del nivel de Licenciatura, el mismo que nos garantizara ejercer la profesión.

4. OBJETIVOS

GENERAL:

- Contribuir con los resultados de la presente investigación para que los maestros, niños y padres de familia conozcan sobre la importancia que tiene los rincones de juego trabajo en el desarrollo de la creatividad de los niños del 1er año de Educación Básica.

ESPECÍFICOS:

- Determinar la importancia del juego trabajo en la creatividad de los niños del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa "INKA SAMANA" del Cantón Saraguro año lectivo 2009-2010

5. ESQUEMA DEL MARCO TEORICO

1. LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

1.1 ¿Qué son los rincones de juego trabajo?
1.2 Elementos imprescindibles del juego trabajo
1.3 Fases del periodo juego trabajo
1.4 Rincones de juego trabajo
1.5 Metodología de trabajo por rincones
1.6 Influencia del juego en la creatividad de los niños
1.7 Importancia de los rincones de juego trabajo
1.8 Estrategias para aprender jugando
1.9 Actividad lúdica en los niños
1.10 Los juegos que incentivan la creatividad e imaginación en los niños

2. CREATIVIDAD

2.1 ¿Que es la creatividad?

2.2. Importancia de la creatividad

2.3. Estimulando la creatividad de los niños
2.4. Desarrollo de las capacidades creativas
2.5. Instrumentos y técnicas para desarrollar la creatividad
2.6. Desarrollo de la creatividad en los niños para lograr adultos creativos
2.7. Creatividad en los juegos
2.8. Los juegos creativos
2.9. Creatividad en el uso de los materiales
2.10. Promoción del aprendizaje creativo

1. LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

1.1 ¿QUE SON LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO?

Se puede definir en general como estructuras organizativas y estructuraciones espaciales establecidas para que los niños tengan a su disposición un material organizado de fácil manejo para, de colores vivos que despierte el interés de los niños, que facilite sus experiencias y que propone criterios claros como: [1]

- Perspectiva globalizadora
- Intereses de niños y niñas
- Aprendizaje y creatividad significativo
- Actividad (manipular, explorar, observar, experimentar...)
- El juego como actividad natural
- La vida cotidiana como fuente de recursos y experiencias
- Organización adecuada del espacio, el tiempo y lo materiales

Una repuesta adecuada de estos criterios son los rincones de juego, una propuesta que responde a la exigencia de integrar las actividades par desarrollar la creatividad ye aprendizaje, si consideramos que no todos tienen las mismas necesidades ni el mismo ritmo de trabajo, debemos buscar el marco adecuado que haga posible acoger esta diversidad.

Esto supone cambiar la organización del espacio escolar y la estructura del grupo tradicional, se trata de una nueva manera de ayudar y acompañar sabiendo que como dice Piaget “todo cuanto enseñamos al niño impedimos que lo invente” por eso la propuesta de los rincones es un intento de mejorar

[1] http://www.ludomecum.com/guias educadoras pág. 4

las condiciones que hace posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos mediante la creatividad.

En la practica, el espacio se diversifica, se estructura de tal manera que se cera ambientes particulares para elegir la actividad o juego preferido, se hace a través de mobiliario y dotando a cada espacio del material adecuado. Los rincones de juego trabajo deben estar bien delimitados y diferenciados, con cierto nivel de permanencia, lo que dará mas seguridad y autonomía a los niños. Deberá tenerse en cuenta el momento evolutivo, así como estar abiertos a cambios de intereses o necesidades de los grupos.

Se establece una dinámica, unas relaciones y actividades que permiten una regulación adecuada del proceso. Señalamos tres momentos esenciales:

1) **Asamblea.-** Gran grupo, donde se toma las decisiones sobre las tareas o los proyectos a llevar acabo, quienes lo van hacer, con quien, donde, con que. Se discute y acuerdan las normas.

2) **Actividad juego rincones.**- El niño/a hace uso libre y autónomo del medio para satisfacer sus necesidades y su juego a través de los materiales y la comunicación. Experimenta, investiga, interactúa con otros.

   Tiempo de dialogo.- Gran grupo, donde los niños/as manifiestan lo que han hecho o experimentado, las dificultades que han tenido, si es el caso, enseñando a los demás el producto del la actividad realizada,

se hace nuevas propuestas. El maestro en este contexto será dinamizador y observador del proceso. [2]

1.2 ELEMENTOS INDISPENSABLES PARA EL JUEGO TRABAJO

En el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- **El grupo de niños.-** Es el elemento fundamental del juego trabajo, por lo que pasa a ser el autor de su aprendizaje, debe llevar una carga de motivaciones que les permita elegir, realizar y evaluar sus propias actividades, El numero de niños debe ser de unos 20 normalmente, auque depende de los medios: Espacio físico, materiales.

- **La maestra.-** Debe conocer al metodología a profundidad y tener conciencia de su rol en mismo que es como: Orientador, planificador, estimulador y evaluador.

- **Los recursos materiales.-** Esto depende de la situación económica, pero en el juego trabajo existe una gran variedad de materiales esto depende de la creatividad del docente.

Esto debe ser de libre uso y disposición para los niños, con gran potencialidad de atracción y funcionalidad; debe tener un peso y tamaño adecuado para la edad.

[2] “ 0RIENTACIONES CURRICULARES” Andalucía Educativa pág. 21

- **El tiempo.-** Es el indicador del grado de motivación que posee los niños como elemento interactuantes del proceso. El tiempo debe puntualizar la ubicación, la duración y la frecuencia. [3]

1.3 FASES DEL PERIODO JUEGO TRABAJO

El Período de Juego – Trabajo tiene, como todas las actividades del Jardín de Infantes, un planeamiento previo y un tiempo de concreción: el tiempo en que el grupo lo desarrolla.

Las fases del Período de Juego – Trabajo comúnmente se denominan: **Planificación, Desarrollo, evaluación y Orden**. Estos son subtiempos que se caracterizan por el privilegio de un tipo de acción, ya sea: planificar, desarrollar, evaluar u ordena.

Entendemos que estos subtiempos no son estáticos, o si se quiere, lo son únicamente en teoría, ya que en la puesta en marcha se observa una estructura dinámica en la que alternativamente se planifica, se ordena, se evalúa y se desarrolla. Deseamos que estas palabras no se presten a confusión. Los cuatro momentos fundamentales deben existir, en el orden que la maestra considera oportuno, pero no olvidando que cada subtiempo (en sí mismo) es una estructura dinámica que incluye a las demás.

Si cualquier maestra recuerda una secuencia del Período de Juego – Trabajo en cualquier momento del año, podrá esclarecerse respecto de lo que dijimos precedentemente sobre la estructura dinámica.

[3] “ http//w,educacióninicial/com/documentos/juego trabajo

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

Esta es una actividad netamente intelectual, pero el enfoque varía cuando intentamos que un niño entre los tres y los cinco años planifique su tiempo de juego. La planificación es para todos los autores, el primer subtiempo del Período de Juego – Trabajo, es el momento en que la maestra se reúne con su grupo para conversar sobre las preferencias del juego de cada niño o de cada subgrupo de niños. [4]

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

Ocasionalmente algunas maestras reemplazan el planificar con la frase tan oída "vamos a jugar". En muchos casos las jardineras, deciden no planificar con el grupo; es importante que tengan claro cuáles son las razones por las que suprimen este subtiempo, ¿esto no se convertirá en un mal hábito?, ¿se hace por comodidad?; creemos que si el Juego – Trabajo tiene una periodicidad diaria es viable que algunos días se suprima este subtiempo a nivel grupal, para realizarlo con cada uno de los subgrupos conformados en las áreas.

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

- La jardinera no debe elegir por el niño.

[4] " CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN" Barcelona Editorial Paidós pág. 154

- No debe armar los grupos de juego.
- No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean.
- No debe imponer compañeros de juego.
- Es de esperar que cree un clima placentero y tranquilo sin imposiciones ni ansiedad.

. ¿Qué es Planificar para un Niño entre los Tres y los Cinco Años?

A los tres años: en el niño existe casi como única posibilidad responder a las preguntas: *dónde desea jugar* y *con qué desea jugar*. En algunos casos puede llegar a adelantar: *con quién desea hacerlo.* Hay que tener en cuenta que a esta edad la imitación es característica del juego y que puede aparecer también en el momento de planificar (es habitual que copie la respuesta dicha anteriormente). El niño disfruta del *"hablar por hablar"*; juega con sus palabras, por lo tanto, sus respuestas se pueden convertir en monólogos no ligados a las pretensiones de la maestra.

La capacidad de anticipar las acciones no es propia de esta edad; por lo tanto, elige una cosa y luego hace otra. La maestra debe tener en cuenta que la realización de este momento intenta un entrenamiento para que en el futuro pueda realizar una planificación más valedera y completa.

El tiempo de concentración es aún muy corto; por lo tanto, este subtiempo destinado a planificar debe ser breve y ágil, para mantener el interés del grupo total.

Entrenar para planificar no significa dilatar el tiempo de comenzar a jugar. La maestra deberá estimular cada vez una mejor planificación teniendo en cuenta lo que el grupo puede dar.

***A los cuatro años**:* las pretensiones de la jardinera pueden ser mayores, en tanto el grupo tiene mayor capacidad de espera y de concentración. Pueden por lo tanto, participar con entusiasmo de un tiempo un poco más extenso de planificación. Dado que se da un juego socializado, a esta edad se conforman verdaderos subgrupos de juego, que pueden mantenerse durante todo el desarrollo, si se interesan por los aportes que sus pares hacen al grupo.

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

Se pueden planificar proyectos que demanden varios Períodos de Juego – Trabajo para completarlos.

Es a los cinco años cuando se disfruta realmente de la posibilidad de pensar acerca de las cosas que van a suceder, se podría decir que están “entrenados” para hacerlo.

Estas consideraciones acerca de cada edad deben ser adaptadas a la modalidad de planificación que adopte la maestra, teniendo en cuenta, además de la edad de su grupo, las características particulares del mismo, sin olvidarse del nivel alcanzado por cada uno de sus miembros, para dosificar lo que pretende de este subtiempo.

En términos generales, se puede decir que la planificación por parte de los niños en edad preescolar contribuye a:

- Lograr una más clara organización de la realidad.
- Desarrollar el lenguaje.
- Lograr una mejor afirmación del yo.
- Acrecentar la seguridad en sí mismo y la cooperación.

1.3.2 El Desarrollo

Hablar del desarrollo del Períodos de Juego – Trabajo es hablar del juego en sí mismo. Es la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo en que el juego sufre una transformación creciente. Es el centro sobre el que giran los demás subtiempos. Es el núcleo de la estructura dinámica mencionada, el eje a partir del cual existen los otros subtiempos.

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

Es el tiempo privilegiado en tanto se planifica para llevarlo a cabo y donde se conjugan los elementos del juego y del trabajo. El grupo es el que imprime la modalidad del desarrollo del juego al entrar en acción; cada grupo, por sus características y en un espacio y un tiempo determinados, configura una modalidad de desarrollo exclusiva y particular. El mismo grupo tiene una forma variable de juego, día a día. El grupo es una estructura humana y por ende dinámica, por esto no puede repetir una modalidad de desarrollo exactamente igual en cada Períodos de Juego – Trabajo, aunque después

de jugar un mismo grupo, con una frecuencia estable y bajo condiciones similares, generalmente adquiere una tipología particular de juego.

El desarrollo es el tiempo en el que está permitido y resulta placentero accionar libremente con los otros y con los materiales. Es cuando se crean nuevas situaciones lúdicas donde se desarrolla plenamente el yo individual en un proceso de socialización. Es el tiempo de aprender jugando.

¿Cómo se comportan los niños de cuatro y cinco años durante el desarrollo del juego – trabajo?

A los cuatro años*:* las características del desarrollo del Período de Juego – Trabajo varían, comparándose con las de tres años, en los aspectos que mencionamos a continuación.

Hay grupos más estables de juego. Esto se da porque comienzan a aparecer las primeras amistades, a partir del proceso gradual del pasaje del egocentrismo a la socialización y el niño se empieza a considerar "uno entre muchos".

El desarrollo del Período de Juego – Trabajo es generalmente ruidoso; ésta es una característica propia del juego, como totalidad, a los cuatro años. Es su forma de llamar la atención. La maestra de este grupo debe tener en cuenta este punto para poder aceptar el "bochinche".

A los cinco años: el juego se perfecciona, se enriquece, madura, tenga o no experiencia previa de Jardín el niño de cinco años "sabe jugar"; trae consigo modelos de juego internalizados y probados; tiene en su haber "tiempos de juego" que ahora tendrá que adecuar a esta etapa del crecimiento.

Los subgrupos de juego son más numerosos y sus integrantes tienden a mantener la unidad y la prosecución de los mismos. Aparecen reales líderes, se conforman pandillas en las que el líder se erige a partir de la fuerza física, especialmente en los varones. Los subgrupos tienden a mantenerse en la totalidad de las actividades del jardín y extra escolares.

Prefieren jugar con niños de su mismo sexo, les desagrada la actividad del sexo opuesto.

Disfrutan y participan del trabajo en grupo. Les gusta hacerlo. Se da una verdadera camaradería, son capaces de cooperar, compartir ceder, esperar más y dialogar ricamente.

Se sienten grandes y son responsables. Les gusta que los gratifiquen por su responsabilidad. Son independientes y lo manifiestan constantemente.

Sólo piden ayuda para hacer una tarea individual o grupal cuando después de mucho esfuerzo no lograron hacerlo solos. Los juegos son largos ya que controlan la relajación y la fatiga corporal y mantienen la concentración por períodos más extensos de tiempo. Se inhiben cuando se siente observados por el adulto durante el juego. Hay que crearles un clima especial para que acepten su intervención en la actividad física.

La Evaluación

Antes de conceptualizar acerca de la evaluación creemos necesario aclarar nuestro punto de vista acerca de la ubicación temporal que este subtiempo tiene dentro del Período de Juego – Trabajo. Sabemos que comúnmente se evalúa, una vez realizado el ordenamiento de la sala; hecho que implica

desarmar algunos productos, guardar otros, reintegrar los elementos de trabajo a los estantes, cambiar la ubicación de las mesas y las sillas y armar un espacio donde se reúne el grupo para conversar acerca de lo que sucedió “antes de ordenar”. [5]

Evaluar implica reactualizar lo pasado y si esto requiere un cierto grado de abstracción ya dificultoso para los niños de edad preescolar, mucho más difícil

resultará hacerlo en un ambiente donde ya no quedan “rastros” de lo que ocurrió durante el juego.

Por esta razón, ubicamos el subtiempo de la evaluación antes del orden y respetamos la postura de ordenar antes de evaluar si el objetivo es evaluar únicamente el orden. El niño seguramente podrá evaluar mejor su actividad si puedes observar simultáneamente los materiales que utilizó, cómo quedó armada en el área , el producto que dejó hecho con los bloques, el dibujo que hizo, el libro que le gustó más.

Evaluar es interpretar los datos de la realidad para emitir un juicio de valor. Científicamente este juicio debe ser incluido, para que tenga validez; dentro de una escala de valores que sirva como parámetro para medir dicho juicio. Esa escala nos dará el límite superior e inferior y todas las variedades que existan entre ambos.

Evaluar no es describir. La evaluación implica una comparación que se desprende de una escala comúnmente aceptada. A diario, las personas

[5] “ EL ARTE EN EL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR” Chare Cherry pág. 234

evalúan hechos concretos, emiten juicios de valor que se desprenden de los sentimientos que dichos hechos provocaron en ellos; llamamos a valor utilizada es totalmente personal, a diferencia de las *evaluaciones científicas* que son objetivas por el consenso común. Lo que el niño puede hacer es, en todos los casos, una evaluación subjetiva.

Será la maestra la que podrá realizar una real evaluación si logra interpretar los datos que los niños aportan en este momento. Estos datos que la maestra obtiene, serán utilizados sólo con fines pedagógicos y no como información para ser devuelta al grupo en forma de crítica.

Por ejemplo: Laura (cinco años) comenta durante la evaluación que armó una verdulería con los muebles de la casita y que vino mucha gente a comprar cosas; además agregó que cortó papelitos para usarlos como dinero y no entregaba la mercadería si no se le abonaba previamente. La maestra de Laura puede evaluar a partir de estos datos que el nivel de simbolización es bueno y que además pudo crear una rica situación dramática. Para que esta evaluación tenga total validez es imprescindible que la maestra haya observado el juego de Laura.

Posibilidades evaluativas a cada edad:

Evaluar el Período de Juego – Trabajo es reactualizar lo sucedido durante el desarrollo. Es ésta una tarea con objetivos propios, que obviamente tendrá distintas características en cada edad del ciclo preescolar.

***A los cuatro años**:* la maestra puede comenzar a reunir al grupo para evaluar en conjunto. El grupo puede hacerlo a partir de una mayor capacidad de concentración y de interés por saber qué les pasa a los pares. A pesar de esto, tiene que tener en cuenta que el tiempo destinado a la evaluación debe ser breve y dinámico para que los niños no se dispersen. Para evitarlo es recomendable que no pretenda que todos los integrantes del grupo evalúen el Período, sino, en el comienzo, *que lo haga quien lo desea*; en otras oportunidades puede ser la maestra la que sugiera quién o quienes realizarán la evaluación, hecho que por una parte sirve para estimular y revalorizar al elegido como "evaluador" y además puede resultar también estimulante para el resto del grupo.

A los niños de cuatro años específicamente, no le gusta que lo interrumpan cuando habla, mucho menos cuando está evaluando su juego. La maestra deberá coordinar el diálogo que se puede crear a partir de una evaluación determinada.

A los cinco años: el proceso de entrenamiento para evaluar qué se fue realizando en los grupos más chicos tiene su punto de culminación. Es a esta edad cuando el niño puede, en profundidad, reactualizar lo pasado incluyendo algunos juicios de valores más objetivos. Es imprescindible que la evaluación, como actividad grupal, tenga una hábil coordinación de la maestra. Por la facilidad que presentan para relatar, las evaluaciones pueden convertirse en un momento mucho más largo de lo necesario; la maestra tendrá que poder ponerle límites de tiempo en función del cumplimiento de los objetivos específicos.

Acrecentando el respeto por el otro, prácticamente desaparece la crítica destructiva, ya que pueden evaluar el trabajo de los pares respetándolos, ayudándolos, agregándoles datos. Aun lo afectivo.

Toma conciencia de que no necesita terminar todo hoy, ya que puede evaluar hasta dónde hizo y proyectar cómo, con qué, para qué y con quién lo seguirá al día siguiente. Cuando habla compromete su palabra frente al grupo, durante la evaluación no habla por hablar.

Le interesa que se note, a partir de lo que evalúa, que es grande y responsable y necesita que la maestra lo reconfirme con su opinión, por eso aclara cuándo lo hizo sin ayuda de ella.

Agrega las dificultades que la concreción del trabajo le trajo. Sus evaluaciones denotan una verdadera socialización, ya que aunque lo relate un niño puede convertirse en el portavoz del trabajo grupal.

Esta evaluación que logra el niño de cinco años enriquece su personalidad ya que lo ayuda a afirmarse, a desarrollar responsabilidades, a acrecentar experiencias con los otros, a facilitar el reconocimiento de su esfuerzo y de los demás, sintiéndose estimulada a vencer dificultades, promover cambios, facilitando un mayor ajuste con el medio.

El Orden

Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde, logrando armonía y buena disposición entre ellas. A partir de esta definición se desprende que a cada cosa hay que adjudicarle una ubicación.

¿Quién designa esta ubicación? La respuesta es prácticamente obvia, generalmente es la maestra la que designa dónde se va a guardar cada cosa. El niño puede jugar en el desorden sin sentirse confundido; en cambio el adulto que puede confundirse internamente ante la descolocación de los elementos del entorno. Aunque el desorden es internamente aceptado por el niño, en el contexto de las actividades del Jardín y después del Período de Juego –Trabajo hay que dedicar un tiempo para ordenar.

Debe ser *un medio* para realizar otra actividad en el mismo ambiente. Se cae habitualmente en considerarlo un fin en sí mismo, esto trae aparejado un momento excesivamente normativo, durante el cual la maestra sólo aporta órdenes concretas.

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

No debe ser una obligación para el grupo, sino un pedido de colaboración de la maestra para hacerlo; a medida que el grupo tenga mejor internalizado el hábito, lo realizará a partir de necesidades propias. La maestra debe

respetar el orden que puede realizar el grupo, de la misma manera que respeta su juego. Resulta obvio que no se puede castigar a través del orden; por ejemplo: *cómo le destruiste la construcción a tus amigos; vas a ordenar los bloques donde corresponde*. Ni tampoco imponer la obligación de ordenar cada material que el niño usó durante el Período Juego – Trabajo. Este momento debe implicar una colaboración integrada de todos los miembros.

El cierre de la evaluación del Período de Juego – Trabajo debe llevar dinámicamente a un orden funcional, que dependerá de cómo se necesite la sala para seguir trabajando. Se anuncia la próxima actividad y en función de ella se ordena (es distinto preparar la sala para hacer expresión corporal que para tomar la merienda). Tampoco la maestra podrá esperar que el orden resultante sea el indicado para que el turno siguiente retome la actividad ya que el orden final de la jornada es exclusivo de la maestra, y efectuado con criterio adulto. No debe pretender entrenarlo para ordenar como “un grande”.

El niño tiene, hasta finalizar el ciclo preescolar, un criterio propio para ordenar, que generalmente no coincide con el del adulto. Dentro de las posibilidades ambientales y reales de cada sala las contraseñas con consignas visuales claras y simples, los lugares amplios y al alcance de los niños, propenderán a un orden dinámico.

Algunas características del orden a cada edad

A los cuatro años: se da una mayor cooperación de los niños en este momento. Al ordenar, realizan clasificaciones amplias de los materiales, primando como criterio su uso, diferencian orden de desorden.

***A los cinco años**:* el orden se realiza con mayor rapidez. Entre ellos se distribuyen las tareas, clasificando los materiales con distintos criterios, no exclusivamente por su funcionalidad.

Se vuelven más detallistas y se preocupan por colocar cada cosa en su lugar. Es factible observar determinadas actitudes de suma pulcritud (como por ejemplo, limpiar las mesas con detergente), que tienen que ver más con lo que la maestra transmite, que con una real necesidad del niño. Al poco tiempo de iniciado el grupo, esta actitud (limpiar con sumo detallismo), aparece sin motivación del adulto. Lo que se logró fue reforzar lo que el niño tenía internalizado como orden e higiene. En realidad, la maestra actuó inconscientemente para que se diera así, cuando debería haber pretendido el cumplimiento del único objetivo de una higiene y cuidado lógicos a los materiales. [6]

1.4 CLASIFICACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

Quizás lo más interesante para la actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo de la creatividad de los niños/as. Su conocimiento nos capacitara en primer lugar para entender mejor la naturaleza del propio juego, para seleccionar los mas adecuados juguetes y juegos al nuestro nivel educativo.

Como rincones más significativos podemos citar:

[6] “ http//www.educacióninicial.com/documentos/juego trabajo

RINCÓN DE NATURALEZA

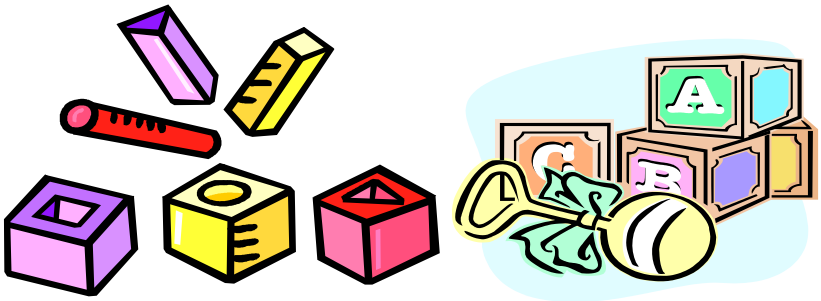
Pone al niño en contacto directo con la naturaleza, desarrolla su capacidad de observación, que le permite elaborar sus propias conclusiones.

- **objetivo fundamental:** es manipular, experimentar, operar concretamente con los objetos para ver como se comportan. Es conveniente que este cerca de la puerta o al aseo.

- **Materiales:** Todo lo que se susceptible de que el niño pueda experimentar.

- **Actividades:** Jugar mezclar construir, un sitio donde el niño haga experimentos.

RINCÓN DE MADUREZ INTELECTUAL Y MOTORA



Desarrolla sus capacidades intelectuales: Atención razonamiento, memoria, juicio critico, facilitándole el ordenamiento lógico de su pensamiento y enriquece su percepción y discriminación.

Como ubicación no es necesario que cuente con un espacio fijo en la clase ya que lo va a definir este rincón será el material, el cual se encontrará en una estantería separada de los restos de materiales.

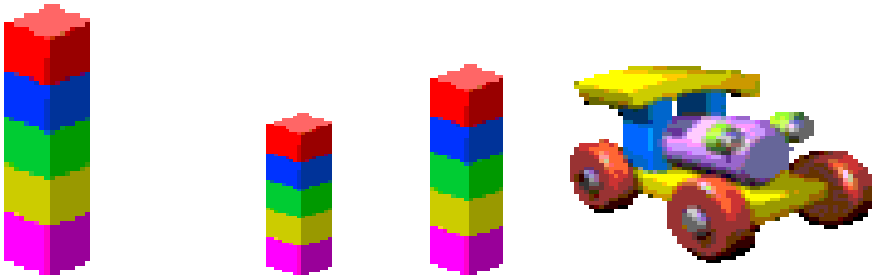
- **Objetivo:** Lograr la aplicación relaciones lógico matemático, estimular sus capacidades intelectuales, agrupar las cosas por sus características.

- **Materiales:** Bloques lógicos, puzles, cartas, dominó, material de desecho, material Montessori etc.

- **Actividades:** Agrupar ordenar, seriar, resolver problemas, etc. [7]

[7] " ORIENTACIONES CURRICULARES" Andalucía Educativa pág. 28

RINCÓN DE CONSTRUCCION

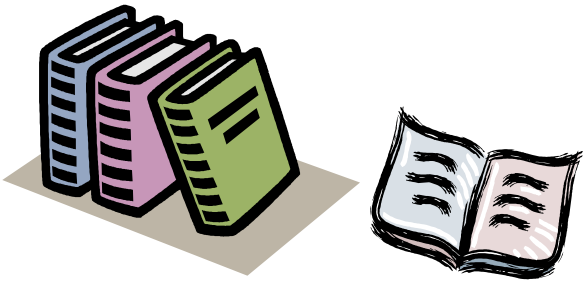


Permite las creatividad proyectándose con sus fantasías, a la vez le ayudará desarrollar la psicomotriz más ajustado. El contacto directo con este material lo lleva a descubrir y afirmar las nociones, así como también ejercitar la discriminación. Como lugar, un poco transitado con un cajón o estantería donde recojan el material.

- **Objetivo:** manipular experimentar el espacio tridimensional y experimentar con formas simples la tecnología.

- **Materiales:** Roscas tacos de madera, macanos, cubos, barcos, ruedas etc.

RINCÓN DE LECTURA O BIBLIOTECA



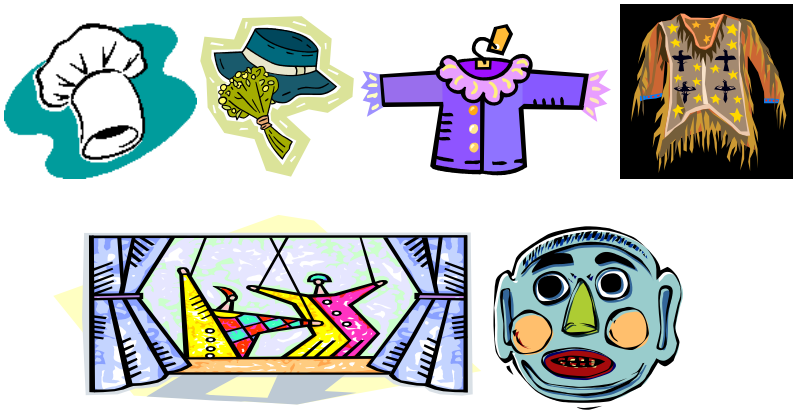
Es el ambiente tranquilo donde el niño fomente el habito de la lectura comprensiva, mediante la interpretación de imágenes y ejercitando el manejo del espacio gráfico.

- **Objetivos:** Desarrollar la expresión por medio de lenguaje y desarrollar la fantasía y la comunicación, observar, describir, interpretar y comunicar situaciones con secuencia lógica.

- **Lugar**: Apartado de sitios de mas actividades, se puede colocar debajo de una ventana o un lugar con luz, con u7n alfombra, con cojines para relajación

- **Materiales:** Libros cuentos, imágines periódicos, revistas, fotos, discos, grabadora etc.

RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN



Es un rincón donde se da la oportunidad de vivenciar las experiencias de acuerdo a sus necesidades e intereses. Facilita al desarrollo del lenguaje e incrementa el vocabulario, permitiéndole madurar y definir sus roles adquiriendo una mayor ajuste emocional en la solución de problemas.

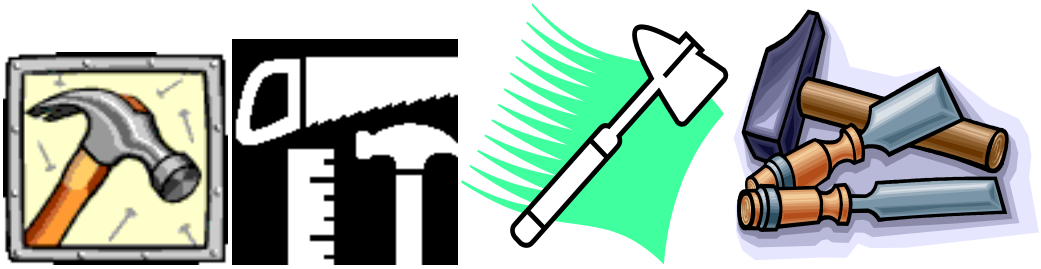
- **Objetivos:** Desarrollar su imaginación a través del juego de simulación y representación en el desempeño de roles, revivir situaciones de placer o de conflicto, Expresar sus ideas en forma ordenada.

- **Lugar:** Cualquiera que este un poco alejado de circulación y donde habrá de crearse una separación simbólica con biombos, telas**…**

- **Material:** Cocina, cunas, muñecas, espejos, muebles teléfono, prendas de vestir, títeres…

- **Actividades:** Libres

RINCÓN DE OFICIOS



Es el sitio donde el interés muy difícilmente se pierde, porque sus iniciativas generalmente se plasman en realidad y se mantiene, además el niño valora su trabajo.

- **Objetivo**: Elaborar sus propios implementos y materiales para los demás rincones, ejercitar al motricidad afina, usar adecuadamente las herramientas y de cada uno de los oficios.

- **Materiales**: Banco de carpintero, martillo, payo, tornillos, metro, pinzas limas, etc.

RINCÓN PLÁSTICA

Es el lugar donde en niño tiene la oportunidad de representar sus experiencias mediante técnicas grafo-plásticas, esto le permite desarrollar su creatividad, descubrir sus habilidades y ejercitar sus destrezas.

- **Objetivo**: Desarrollar la sensibilidad estética libremente, su creatividad mediante la expresión gafo- plástica, combinar técnicas y materiales para plasmar sus ideas.

- **Lugar:** Aireado y luminoso, debiendo preverse un lugar para la exhibición de los trabajos de los estudiantes.

- **Materiales**: Puede estar en estanterías, contaríamos con temperas, ceras, colores, rotuladores, folios, plastilina crayones, pinturas, punzones, tijeras...

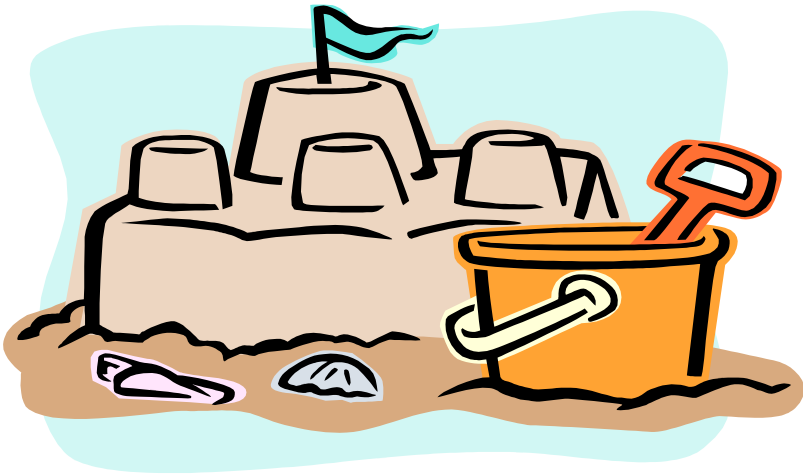
RINCÓN DE AGUA

Este rincón posibilita a descubrir leyes físicas de la naturaleza, a controlar sus impulsos y manifestaciones agresivas y facilita poner en practica hábitos de aseo luego de terminadas las actividades.

- **Objetivo:** Experimentar su libertad y comprobar su propio poder de dominio, controlar sus impulsos y descubrir las leyes físicas de los cuerpos.

- **Material**: Tinas, recipientes de diferentes tamaños, sorbetes, mangueras, piedras, frascos, etc.

RINCÓN DE ARENA

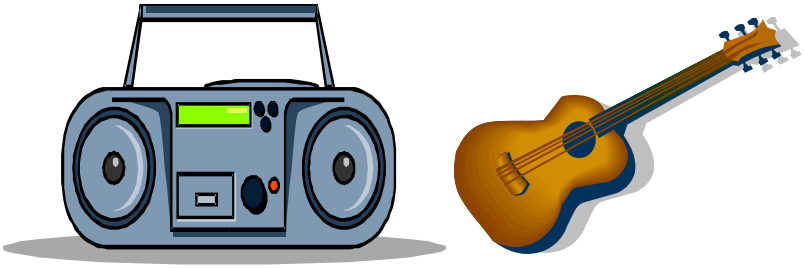


Facilita el desarrollo sensomotriz, brinda la oportunidad de experimentar con elementos naturales, enriquece la percepción, permitiendo que su mundo de fantasía penetre a la realidad del adulto, así como la descarga emocional.

- **Objetivo:** Desarrollar la coordinación motora, brindar la oportunidad de experimentar con elementos naturales.

- **Materiales:** Cajones para arena, rastrillos, palas, carretillas, medio de transportes en juguetes, etc.

RINCÓN DE MÚSICA



Es el lugar donde el niño tiene la oportunidad de escuchar, discriminar y reproducir sonidos y ritmos.

- **Objetivos:** Valorar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas que expresan la identidad local y nacional a la cual se pertenece.

- **Materiales:** Flautas, panderetas, radio. CD, rondar, etc. [8]

RINCÓN DE LA PATRIA

[8] " MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA" Los rincones de juego trabajo pág. 26,28

Tiene como objetivo elevar el nivel cívico y moral de niño, es al zona donde se presenta valores, símbolos, la historia del País, ciudad, región etc. es el sitio adecuado para conservar las raíces culturales década lugar.
En esta zona los símbolos patrios están al alcance de los niños descartando de alguna manera el inalcanzable altar patrio, que solo permite mirar a lo lejos y concebir con los símbolos la idea de la patria. Se puede enriquecer con varios elementos y además crear diferentes vivencias a través de este rincón.

- **Objetivo:** Conocer principios básicos de lo símbolos y fortalecer el sentimiento patrio, resaltar los valores cívicos para derivar la importancia y el amor al trabajo, rescatar las raíces culturales, trascendencias históricas y la transmisión de costumbres y tradiciones.

- **Materiales:** Símbolos patrios, postales, fotos, de algunos lugares importantes e históricos, noticias interesantes, recortes de periódicos, monedas, personas que a través de la historia se hayan destacado etc. [9]

1.5 METODOLOGIA DE TRABAJO POR RINCONES

Consideramos que al acción esta centrada en el niño y basada en los principios de actividad, de libertad, creatividad, de individualidad y sociabilidad para ayudar al niño en su desarrollo integral; el papel del maestro dentro dela metodología de trabajo por rincones se convierte en un mediador, animador, regulador permitiendo a los niños buscar, descubrir, construir, organizar su ambiente y a participar en su propia formación.

[9] TESIS PREVIO A LA OBTENCION EN DOCTORA EN PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA "Autora Doctora Mariana Uchuary"

La estimulación es el principal aporte del maestro jardinero lo que incentiva al niño a pensar y obrar enriqueciendo su fondo de experiencias. Sin embargo no deber confundirse con dirigir, ordenar si no debe ser equilibrado, respetado las diferencias individuales en forma personalizada y oportuna. En definitiva el trabajo por rincones implica un cambio de comportamiento en el maestro porque sin su concurso capaz y responsable seria nula su aplicación, ya que el debe seleccionar el material mas útil para la enseñanza, conocer todo tipo de organización de la clase, es el amas adecuado y compromete ante todo a al comunidad que es al que debe comprender y apoyar el proceso educativo.

La metodología permite aplicar lo programas de estudio del nivel preprimaria vigentes. Implementar los rincones con materiales del medio que sean de fácil manejo para el niño y de acuerdo ala unidad que se va a desarrollar.

El trabajo por rincones debe practicarse diariamente, es conveniente que el niño se integre al comenzar la jornada diaria, debiendo rotar por los rincones una vez que haya concluido su trabajo inicial, para que el niño tenga la oportunidad de adquirir nuevas experiencias y compartir los materiales con todos los compañeros del aula.

La funcionalidad de los rincones es útil al grupo porque se les da la opción de aprender mediante el juego. Esta forma de trabajo en los jardines de infantes implica el equilibrio de un espacio, para que el niño puedan ampliarse o reducirse de acuerdo a sus interese y necesidades.

El niño o grupo de niños eligen el rincón y seleccionan los materiales con los que deseen jugar. La maestra en primera instancia debe cumplir el rol de observadora a fin de que se dé la libertad deseada, brindando un ambiente

de afecto sin descuidarse el uso correcto de los materiales y evitar situaciones de conflicto.

El maestro debe integrarse como un participante mas, que rote por los diferentes rincones, para que observe el interés de los niños y cuando este disminuya avisar al grupo. [10]

1.6 INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS

El juego por ser un método de enseñanza ayuda positivamente en la creatividad de los niños ya que permite la expresión libre y espontanea de sus habilidades y destrezas.

Para satisfacer la necesidad de los niños de ser creativos y de expresión propia, deberíamos proveer actividades basadas en sus intereses e ideas. Ofrézcales un gran rango de materiales y de experiencias creativas: el trazar, la pintura, la fotografía, la música, los viajes a los museos o parques zoológicos, trabajar con el alambre, la arcilla, el papel, la madera, el agua, las sombras y más.

Dele tiempo al niño, tiempo suficiente para explorar los materiales y para seguir sus ideas. No se olvide de darles tiempo de hablar de estas ideas con otra gente, tanto adultos como los niños.

Los juegos son una necesidad vital una exploración de aventura y experiencia es un medio de comunicación y liberación, es un proceso completo y preponderante para el desarrollo integral del niño quien por su intermedio sabe alcanzar triunfos, poder y aprendizajes significativos que le categorizan EN SU VIDA FUTURA EN CONSECUENCIA EN LAS AREAS DE APRENDIZAJE ESTARA PRESENTE EL JUEGO COMO UNA

[10] “ MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA” Los rincones de juego trabajo pág. 51,52

ESTRATEGIA QUE LLEVA A CONSEGUIR EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS. [11]

1.7 IMPORTACIA DE LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO

Para trabajar con seguridad en los rincones de juego trabajo tendremos en cuenta algunos objetivos. Diseñar espacios de juego trabajo, apropiados para el grupo etario destinatario y para las diferentes capacidades de los mismos.

Proporcionar superficies apropiadas tanto en los rincones de juego trabajo como en los patios y parques de juego. Proporcionar supervisión apropiada y realizar mantenimiento con continuidad de los espacios, de juego trabajo y equipamientos.

Es importante que los niños participen en el diseño, porque es un objetivo del Centro Educativo, involucrar al educando en las tareas para lograr la construcción de la participación de los niños/as.

Porque los espacios físicos deben ser diseñados según las necesidades e intereses de los usuarios.

Porque cuando participan los niños/as en el diseño de un espacio es una consecuencia lógica el cuidado por lo que ayudo a crear. El que participa se apropia del lugar a través de su cuidado y mantenimiento. [12]

1.8 ESTRATEGIAS PARA APRENDER JUGANDO

El juego es un tipo de actividad humana, "es una actividad libre, que crea bajo determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado, un ámbito de posibilidades de acción e interacción con el fin de

[11] " ATENCION DEL NIÑO EXEPCIONAL" Marín G.Editorial UNED (1999)
[12] http//www.muestros niños.com/ importancia del juego

alcanzar el gozo que proporciona, independientemente del éxito obtenido" Preguntarse por qué juega el niño equivale a preguntarse por qué es niño. No es posible imaginarse la infancia sin los gritos, las risas, los correteos; estas son acciones derivadas del juego que acompañan además el crecimiento y el desarrollo de la inteligencia. El niño no sólo crece, se desarrolla por el juego, dejando aflorar las potencialidades, complicando y coordinando su ser con el medio histórico- social- cultural que lo rodea.

"La infancia tiene por consiguiente, como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológica como psíquicas"

El juego, es el centro de la infancia, permite la ejercitación física del cuerpo y hace también surgir funciones tan difíciles como la palabra o la marcha. Las actividades que comportan los juegos permiten explorar el dominio de diversas funciones, pero también posibilitan ir más allá y extenderse para originar nuevos resultados.

En los niños de edad preescolar el juego constituye el contenido fundamental de la vida, actúa como actividad directriz, entrelazándose íntimamente con el trabajo y el estudio. Muchas labores en el niño adquieren forma de juego y en éste se unen todos los aspectos de la personalidad; el niño se mueve, habla, percibe, piensa, además, en el proceso del juego trabajan activamente su imaginación, su memoria, se acrecientan las manifestaciones emocionales y evolutivas y es por ello, que las huellas de esta forma de vida que es el juego, se quedan más profundamente en el niño, que las huellas de la vida real misma. En este orden, el juego actúa como un medio poderoso de educación, ya que además se conecta con el lenguaje y con toda la amplia gama de realidades envolventes que constituyen el entorno del hombre.

El juego por tanto, debe entenderse en sentido propedéutico, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano es un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo; en este sentido, lo lúdico

surge cuando se construye una situación imaginaria, es decir, que la imaginación y la fantasía alimentan el juego en toda su magnitud

Docentes compartieron estrategias de integración de la enseñanza musical y plástica para estimular al niño, caminos para descubrir las representaciones sociales en torno de las maestras jardineras, la iniciación a la comedia musical y la importancia de los espacios recreativos para que los chicos se animen a jugar.

"Antes la finalidad del nivel inicial era la socialización del chico, la necesidad de incorporarlo a un ambiente novedoso, distinto de la familia. Ahora hay que iniciarlo al conocimiento de las distintas áreas del saber". [13]

1.9 ACTIVIDAD LUDICA EN LOS NIÑOS

¿El juego trabajo es una propuesta lúdica "libre"? ¿Existen en el contexto escolar propuestas lúdicas sin direccionalidad-intencionalidad del docente? ¿Qué entendemos por juego libre?

En las prácticas cotidianas los docentes "dicen" que desarrollan un período de Juego libre cuando ofrecen la posibilidad de Jugar "libremente" en el patio u otro espacio con diversos materiales, diversas alternativas de juegos donde los niños acuden y participan del desafío que más les interese. También se refieren a situaciones de juego "libre" cuando proponen a los niños a acudir al rincón que más les interese de los que están armados como ambientación estable de la sala, sin que medie ninguna presentación de materiales, ni propuestas que ofrece cada rincón.

En las prácticas cotidianas los docentes "dicen" que desarrollan un período de Juego Trabajo cuando presentan las diversas propuestas de juego o trabajo en los distintos sectores y diversos materiales que pueden desarrollar

[13] http/www.formación,ar/Archivo,asp (481378)

los niños en cada rincón, luego los niños eligen en cual de ellos desean participar, y hacia el final, luego del período de desarrollo se reúnen nuevamente e intercambian experiencias comentando algunas de las actividades que desarrollaron en cada rincón, cumplimentando los cuatro momentos tradicionales: planificación, desarrollo, evaluación y orden. También se refieren a Juego-Trabajo cuando proponen diferentes alternativas de juego o trabajo a desarrollar en cada rincón en vinculación con el desarrollo de la Unidad Didáctica que se esté llevando a cabo[14]

¿El juego trabajo es una propuesta lúdica "libre"?

Si por "libre" se entiende la posibilidad de que el niño pueda optar entre diversas alternativas, organizar sus tiempos, armar sus proyectos de juego, el Juego Trabajo es una propuesta lúdica "libre" en tanto ofrece la posibilidad al niño de asumir diversos grados de decisión frente al desarrollo de la actividad, situación bien diferente a propuestas de actividades de grupo total. A su vez, resulta interesante pensar que si por "dirigido" se entiende otorgar a la propuesta una direccionalidad externa por parte del docente propia del sentido educador de la escuela, el Juego Trabajo es una propuesta "dirigida" en tanto el docente diseña y prepara cada una de los rincones para promover determinados aprendizajes en los niños.

El Juego-Trabajo es una maravillosa propuesta didáctica, una forma de organizar la enseñanza que debería ocupar un espacio del tiempo diario en las salas del Nivel Inicial.

Propone una modalidad de trabajo y juego muy respetuosa de las características de los niños, ofrece la posibilidad de que se armen pequeños grupos donde la participación e interacción entre pares tiene mayores condiciones de posibilidad.

[14] "CREATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA" Revista Universidad de Costa Rica pág. 53

Prevalecen en el desarrollo de la actividad del Juego Trabajo los tiempos individuales y los autogestionados por el pequeños grupo por sobre exigencias de tiempos de grupo total. Los subgrupos o cada niño en forma individual pueden decidir su juego, exploración, construcción dibujo o lectura que desea realizar.

El docente, en primer término, tiene que lograr a través de una observación muy atenta discriminar aquellos grupos o niños que necesitan de su participación para iniciar su actividad, luego se incluirá en los diversos subgrupos según los casos para generar situaciones que impliquen nuevos aprendizajes o consolidación y afianzamiento de los que ya tienen los niños. [15]

1.9 JUEGOS QUE INCENTIVAN LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN DE LOS NIÑOS

En las Fiestas se suelen obsequiar juguetes a los niños, por lo que especialistas recomiendan regalar a los pequeños productos o juegos que incentiven y aumenten su creatividad, imaginación, sensibilidad y valores, y no aquellos que sean nocivos para su salud física y mental, como las "armas" y los juegos relacionados a la guerra.

Uno de los primeros pasos para elegir un juguete adecuado es observar la textura, el color y el tamaño, puesto que estos factores pueden ser perjudiciales.

Además, que para realizar el obsequio se debe tener en cuenta la edad y el sexo de los niños, pero en general se sugiere que sean de tamaños apropiados, no ruidosos, ni de colores fuertes y que no incluyan materiales tóxicos, puesto que estos pueden generar enfermedades y trastornar el entorno del menor.

[15] "LO QUE NECESITAS SABER PARA EDUCAR A TUS HIJOS" Tierno B. (2000)

Metralletas, pistolas, granadas, navajas de hule, tanques de guerra, videojuegos de combate o de batallas u otros similares, incentivan y refuerzan la agresividad de los niños, ya que provocan que el menor sienta como “algo natural” el acto de hacer daño a sus semejantes o matar. Estos juguetes perjudican aún más la salud mental de los niños que presencian o son víctimas de la violencia en sus hogares y en su comunidad

Para los bebes no es recomendable juguetes con materiales que pueden meter a la boca, porque pueden desteñirse y provocar enfermedades diarreicas o intoxicaciones, ya que muchas veces estos elementos son altamente nocivos, aunque sean llamativos visualmente.

Los juguetes a elegir deben ser aquellos que contribuyan al desarrollo de sensaciones, emociones, sentimientos, valor e iniciativa, como el caso de películas animadas, que identifiquen al menor con su entorno y creencias; por tanto se les debe obsequiar aquellos que les enseñan a construir y planificar, además de ayudarlo a ser creativo.

“Es importante regalar productos que ayude en la educación, junto a la búsqueda del placer y de diversión, el menor necesita explorar y aprender a través de los juegos”, se debe obsequiar aviones o carritos con texturas finas y de colores que no incluyan materiales rústicos

Los padres de familia deben meditar sobre el tipo de obsequio que comprarán por alguna fiesta, sugiriendo que se adquieran los que estimulan los valores morales.

Se debe dar a los niños juegos armables, herramientas playeras, dibujos para pintar, pelotas, triciclos, bicicletas, carritos, caballitos o rompecabezas, muñecas, juegos de té, muebles, todos de acuerdo al tamaño del menor.

También se aconseja obsequiar cuentos, puesto que permite a los padres compartir más tiempo con sus hijos y motivarlos a cultivar la imaginación y creatividad. [16]

2. CREATIVIDAD

2.1 ¿QUE ES CREATIVIDAD?

La creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio.

El tema de la creatividad es uno de los que más llama la atención y generan controversia en diferentes ámbitos. Se comenta el interés de lograr convertirse en agentes de cambio que favorezcan la creatividad y la innovación, lo cual en ciertos sistemas educativos (tradicionales), es un tanto difícil, pero no imposible.

Tanto padres y madres de familia, como profesionales de la educación están en la obligación moral de ayudar a conservar al máximo el asombro y la espontaneidad del niño; no se trata de ayudarle a los niños a ser creativos, puesto que nacen siéndolo. Sin embargo, paralelamente estamos viviendo en un mundo lleno de asesinos de la creatividad, desde programas de televisión que "embrutecen", juegos de videos, hasta instituciones educativas; podríamos decir que todos ellos son asesinos de la creatividad. Desafortunadamente, muchos niños y niñas se vuelven como pequeños adultos dentro de las aulas escolares, en ambientes totalmente rígidos, sin estímulos y con docentes que les piden: "pinten el tallo verde y la flor roja".

[16] "DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA" Kowenfeld V. Editorial Kepelu (1973)

La creatividad se remonta a los orígenes del universo: Se puede considerar una palabra mágica que despierta interés y es un fenómeno complejo. Es tiempo de evocarnos hacia una educación creativa, que busque favorecer el desarrollo potencial creativo en todas las disciplinas y asuntos. Es urgente reformular las estrategias de mediación pedagógica. Resulta evidente que las soluciones a gran cantidad de los problemas humanos dependen de la educación de la población del mundo, ya que un pueblo informado, dotado de aptitudes, es un pueblo creativo y con capacidad de solucionar sus propios problemas. Vivir significa saber afrontar los conflictos y resolverlos implica crecer intelectualmente. En muchos países la educación (formal) ha logrado transmitir a los jóvenes cierto grado de éxito. Pero aún falta mucho por hacer. La creatividad encierra todo en sí misma, la vivimos diariamente y es fundamental rescatarla y no dejarla morir ¡JAMÁS! [17]

2.2 IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

La experiencia de verse envuelto en una actividad creadora produce satisfacciones de un orden incomparable y la capacidad de ser creador no solo parece reflejar la salud emocional sino también fomentarla. El acto de creación realiza los sentimientos de autoestima y valoración de si mismo del niño

Las experiencias creadoras proporcionan oportunidades que les sirven para expresar emociones y gracias al alivio y la comprensión que de ellas se obtienen a través de esa expresiones para entendernos bien con ellas puesto que tiene este fuerte componente afectivo las experiencias creadoras pueden suministrar un contrapeso al énfasis en el desarrollo intelectual que sino se maneja cuidadosamente puede llegar a dominar el resto del programa

Algunas actividades fomentan el desarrollo cognitivo mediante incesantes oportunidades para probar ideas y ponerlas en practica para comprender

[17] "CRATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA" Revista Universidad de Costa Rica pág. 320

que hay muchos codos alternativos para resolver problemas y para estimular el uso de símbolos en lugar de objetos reales en la representación de ideas y sentimientos de ellas deriva revisablemente el aprendizaje incidental

Por ultimo las actividades creadoras ofrecen una excelente oportunidad para individualizar la enseñanza, los materiales y las actividades que dependen de respuestas abiertas permiten el florecimiento de la originalidad y hacen posible que cada niño sea el mismo, antes que requerirle que se conforme a un sistema cerrado esto es a un aprendizaje autoritario. [18]

2.3 ESTIMULANDO LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

En la etapa de la edad preescolar, los **niños** tiene por naturaleza un espíritu investigador, de experimentación; les encanta probar, tocar, abrir, cerrar, buscar, preguntar por todo y de todo. Tanto así que muchas veces a los papás nos ponen en aprietos. Este es un buen momento para enseñarles cosas nuevas, ya que demuestran buena disposición para el **aprendizaje la creatividad**. Hoy en día, tanto en los colegios, universidades y en la vida profesional es cada vez más notoria la necesidad de utilizar muchos recursos para salir adelante. Ya no es sólo cuestión de coeficiente intelectual y estímulos, sino también la utilización de estrategias nuevas para dar solución a problemas, crear alternativas, ver las cosas desde diferentes puntos de vista; tener mucha flexibilidad de pensamiento y **creatividad**.

Para estimular la creatividad en el **hogar**, lo primero que se debe hacer es crear un ambiente familiar en el que reine la **aceptación** de cada uno de los hijos con sus características, habilidades y dificultades. Reconocerlos como seres humanos **únicos** y **diferentes**, con muchos recursos para salir adelante. Hay varias formas de estimular la **imaginación** creativa en el niño:

[18] "AREAS DE CORRECCIÓN CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE" Méndez J. Pág. 420

- A través del juego, ofreciéndole materiales con los que se pueda **expresar** libremente, como plastilina, arcilla, masas, bloques para construir, esponjas. Déjalo diseñar y crear libremente, a través de la manipulación, sin censuras ni críticas.
- Con materiales de **pintura**, témperas, crayones, plumones, acuarelas. Que se exprese en papeles grandes, sin darle a copiar ningún dibujo preestablecido o a que siga ningún patrón.
- Utilizando objetos **descartables** para que el niño invente sus propios juguetes. Un títere con una bolsa de papel, un camión con una caja de zapatos, etc.
- Siendo **flexibles** al ver que usa procedimientos diferentes a la hora de jugar. Por ejemplo, cuando arma una casa, no con los bloques, sino con muñequitos o cajas.
- Estimulándolo **verbalmente** cuando de una respuesta original a una pregunta o a un problema.
- Estimulando su fluidez verbal y **vocabulario** para que cuente con los recursos que le permitan expresar mejor sus ideas.
- Favorecer, a través del ejemplo, la flexibilidad de **pensamiento**, ayudándolo a ver que un problema puede tener varias soluciones.
- Las **dramatizaciones** y representaciones con títeres, bailes, disfraces, tener un escondite, una casita de juegos o un refugio, con los que podrá inventar roles y su propia aventura.
- Leerle **cuentos** diariamente, donde dé rienda suelta a la fantasía y la imaginación.
- Hacer planes **divertidos** y romper la monotonía diaria. [19]

2.4 DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS

[19] "http://mikinder.bloqspot.com/2007/etimulando al creatividad de los niños Pág. 11

- **Un ambiente favorable**

Uno de los aspectos mas importantes en lo referente al desarrollo de las capacidades creativas es el cuidado del ambiente en el que procesamos nuestras estrategias, sin el cuidado de ellas son pocas las necesidades de éxito.

Tal como lo enuncia David Ausubel, creatividad no es igual que pensamiento creativo. Además del pensamiento creativo (fluido, flexible, original), la creatividad de una persona comprende motivaciones, intereses y varios rasgos de carácter.

Corresponde al docente crear al docente un ambiente humano que fomente las buenas relaciones, no solo del estudiante con el profesor, si no también las relaciones abiertas, de los estudiantes entre si, en constante dinámica de grupo.

Un ambiente generoso que permite asomar los intereses y propicie la expresión y la participación de todos. Esto lo logra el maestro que propone, y no el que impone, tampoco el que es indiferente y apático.

- **Un ambiente social**

De aceptación bilateral, de manera que todos se relacionen entre si como personas.El autentico grupo escolar es un gran equipo de aprendizaje significativo.

- **Un ambiente de participación**

En el aula del docente creativo hay mucho trabajo en equipo por que todos sus comportamientos manifiestan mucha confianza en sus pupilos.

- **Un ambiente de creación y aventura**

Se percibe el deseo del riesgo y de la innovación, el gusto por lo desconocido .Se promueve el inconformismo inteligente.

En todo momento el maestro debe saber distinguir, como fruto de su profunda observación, entre la fuerza actual del grupo y su fuerza potencial. El docente creativo piensa permanentemente, mas en términos de creatividad, piensa en la creación de manera concreta. Mas importante que el propósito de resolver problemas, esta la orientación a sus estudiantes a descubrir problemas, ya que el descubrirlos puede ser tan importante como el resolverlos. [20]

2.5 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

El logro del desarrollo de las capacidades creativas en los estudiantes estará en función de las técnicas pedagógicas y los instrumentos que se manejan a lo largo del proceso de su formación integral, estos son los aspectos cognitivos, afectivos.

A continuación se presenta una serie de instrumentos y técnicas de desarrollo del pensamiento creativo, todos ellos coherentes con la psicología

[20] "GUIA DE ESTUDIO" Modulo IV periodo 2006 pág.54

del aprendizaje. En los ejemplos que se considera cada caso se deberán considerar las edades y el nivel de desarrollo de los estudiantes.

- **Ejercicios de percepción**

El desarrollo del nivel de percepción en cada uno de los estudiantes es fundamental. Solo quien percibe de manera objetiva los elementos que esta a su alrededor, abastecerá a su mente abundantes elementos valiosos los cuales luego serán procesados.

No se trata de abrir los ojos, y con eso se percibe las realidades del ambiente. No es el proceso de percepción si no de todo un arte. Es fácil demostrar que si bien los ojos ven líneas, colores y formas nuestro pensamiento organiza, estructura y asigna significado. Por ejemplo:

Un tablero particular

Si tiene un trabajo de ajedrez en el cual se ha cortado dos cuadros, en el extremo superior izquierdo y en el extremo inferior derecho, quedando 62 cuadrados. Contamos también con 31 fichas de domino de dos cuadros cada una. ¿Se puede cubrir los 62 cuadrados con los 31 fichas de domino?

- **Ejercicios de comparación**

Comparar significa fijar la atención en dos o más objetos para descubrir sus relaciones o estimar sus diferencias y semejanzas. La capacidad de comparación no es desarrollada en el estudiante promedio con regularidad. Procuremos en todo momento establecer nexos entre conceptos e ideas que se trabajen a través de nuestras sesiones pedagógicas.

Ejemplo ¿en que se aparecen y en que se diferencian el oro y la plata? ¿o un libro y una revista?. Observar y registrar semejanzas y diferencias, involucran finas operaciones mentales y proporcionan interesante material que lo trabaje.

- **Actividades de clasificación**

Clasificar es buscar y hallar orden en los cosmos ordenar por clases, y es una actividad que activa los elementos más creativos de nuestra mente: La percepción, el análisis, la síntesis y la comprensión.

Ejemplo ¿es un automóvil Toyota o no lo es? ¿Es tal relato un mito o un cuento? ¿Estoy actuando bien o no es así?

El desarrollo de esta habilidad nos permite la certeza de nuestras actitudes tanto culturales como sociales y por ende el sentido de la consecuencia.

- **Recolección y organización de datos**

Vivimos en la era del conocimiento, se afirma que la cantidad de información con que se contará en el tercer milenio será cincuenta más la información que se maneja en al actualidad. En este sentido, mas importante que obtenerla es administrarla organizarla.

Aquí el aspecto creativo se manifiesta tanto en transitar los lugares (documentos, personas, situaciones)

- **El sueño y fantasía**

Según estudios psicológicos, a medida de que le ser humano va creciendo y desarrollándose, simultáneamente va perdiendo la habilidad de soñar; y es que somos más consientes de la realidad concreta.

Dejar volar a la imaginación durante pequeños intervalos de tiempo para pensar en cosas irreales es un medio eficaz de trascender la realidad para enriquecerla.

- **Elaboración de proyectos**

La elaboración de proyectos es una de las actividades de mayor desarrollo de las capacidades creativas, debido a que ésta involucra una cadena de procesos tales como la planificación, percepción, organización, síntesis, evaluación etc.

Cualquier asignatura de clase se presenta a que los estudiantes formules proyectos, si el maestro pone interés e imaginación. [21]

[21] "GUIA DE ESTUDIO" Modulo IV periodo 2006 pág. 60

2.6 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS PARA LOGRAR ADULTOS CREATIVOS

A simple vista, observamos en los niños cierto grado de creatividad, pero para ello es necesario desarrollarla en los primeros años de vida.

Este desarrollo creativo comienza desde el mismo momento en que el niño traza sus primeros rasgos hasta llegar a las formas más complejas.

¿Por qué a medida que el niño crece y cuando avanza en su educación la imaginación, creatividad y la magia se esfuman?..

Sin duda para alcanzar estas formas más sofisticadas de creatividad se deben dar bajo ciertas condiciones, especialmente en el ambiente donde el niño se desarrolla. Para eso tanto la familia, como los educadores deben permitir cierto grado de libertad afectiva, emocional, libertad de acción para explorar y experimentar.

Cuando no se da en el ambiente adecuado y no se los deja fluir, el niño se limita a copiar trazos, copiar los estilos de los demás, seguir los ejemplos de sus compañeros, etc.

Corregir los dibujos, imponer exigencias que para ellos carecen de significado, contribuye a obtener como resultado, niños que mecánicamente copian en lugar de crear.

Resulta evidente que en el Nivel Inicial, el niño lo pregunta todo y se siente libre cuando juega, cuando pinta, se mueve o baila, pero este comportamiento desaparece cuando pasa el tiempo y se va amoldando a las reglas establecidas en la casa, en la escuela y en la sociedad, donde no todo puede preguntarse y todo hay que hacer.

Los docentes deberían preocuparse para que estas restricciones físicas como psicológicas que se van introduciendo en el camino del niño no inhiban la curiosidad y comportamiento exploratorio.

Es decir, ofrecerles un ambiente placentero, lúdico, vivencial, donde haya libertad de acción, pensamiento, libertad afectiva, exploración y manipuleo, porque como dice Oliveira "una **clase triste es una triste clase".**

Tampoco debemos confundirnos con "el hacer lo que quieran", porque también puede ser muy perjudicial como el autoritario, para el desarrollo de la creatividad.

La capacidad creativa debe ser cuidada, pero al mismo tiempo debe ser guiada dentro de los límites socialmente aceptables para su buen desarrollo.

La tarea de todo educador es pensar un trabajo de orientación y coordinación que atienda al sujeto cognoscitivo, pero también al sujeto "deseante", que está presente en cada niño, en cada adolescente y en cada adulto. [22]

2.7 CREATIVIDAD Y LOS JUEGOS

La creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos.

[22] "LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE ORAL" JUAREZ A. Madrid Pág. 89

La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños.

Oportunidades para La Creatividad

Para satisfacer la necesidad de sus hijos de ser creativos y de expresión propio, asegurase de proveer actividades basadas en sus intereses e ideas. Aprenda a escuchar atentamente lo que le están diciendo sus hijos. Ofréceles un gran rango de materiales y de experiencias creativos: el trazar, la pintura, la fotografía, la música, los viajes a los museos o parques zoológicos, trabajar con el alambre, la arcilla, el papel, la madera, el agua, las sombras y más. Dele tiempo a su hijo tiempo suficiente para explorar los materiales y para seguir sus ideas. No se olvide de darles tiempo de hablar de estas ideas con otra gente, ambos adultos como los niños.

Variedades de Experiencias

Buscan maneras de proveer experiencias multi-étnicas, multi-culturales y otras experiencias de la comunidad para los niños. Cuantas más experiencias con variedad que tengan los niños el rango de su expresión creativo será más amplio. En cuanto más experiencias personales tengan los niños con otra gente y situaciones fuera de su propio ambiente, más material tendrán para incorporar en sus juegos.

Trampas de Creatividad

Aunque entiendan y aprecian las ventajas de la expresión creativa, algunos padres y profesores tienen dificultades de animar tal expresión. Tal vez no se sienten ellos mismos creativos o están incómodos con el lío y los materiales. Es mejor dejar que su niño explique su creación en vez de

adivinar lo que es. Intente de no juzgar, evaluar o comparar las expresiones creativas de sus hijos. Un poco de asistencia y dirección pueden ser de ayuda, pero tengan cuidado de no interferir con las exploraciones creativas de sus niños.

Fomentando el Proceso Creativo

Para fomentar el proceso creativo, anime a sus niños hacer sus propias decisiones. Deles las oportunidades frecuentes y bastante tiempo para experimentar y explorar los materiales expresivos. Lo que sus niños aprenden y descubren de sí mismos durante el proceso creativo es lo más importante. Demuestre su apoyo para el proceso creativo apreciando y ofreciendo apoyo para los esfuerzos de sus niños. La independencia y el control son componentes importantes en el proceso creativo. Esto es especialmente cuando esta trabajando con los niños con inhabilidades. [23]

2.8 LOS JUEGOS CREATIVOS

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

[23] "http//www.Pbs.Org/who/echild/spanish.

Evite de dominar los juegos. Deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juego. Intente ayudar a sus hijos basar sus juegos en sus propias inspiraciones, no las suyas. Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos. Preste atención al juego, planee para él, y anímalo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Intente estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intente de mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta. Evite los juguetes y las actividades que explican todo a los niños y que no dan la oportunidad de imaginar y crear [24]

2.9 CREATIVIDAD EN EL USO DELOS MATERIALES

Los materiales han de ser cuidadosamente seleccionados, y comprobar que cumplen la función para la cual son asignados, y que se adecuan a las particularidades y necesidades de cada grupo de edad. Estos materiales exigen una serie de requisitos como son el ser higiénicos, no tóxicos, no peligrosos, polivalentes, adaptables a las condiciones y características de los niños, y fomentadores de la actividad.

Se consideran materiales todos aquellos recursos que pueden ser utilizados en el aula con una finalidad educativa, entendiendo que la finalidad lúdica es por supuesto una finalidad educativa a la vez que un recurso educativo. Es importante tener en cuenta:

1.- ***Accesibilidad y visibilidad***.- Lo que el niño ve en el aula, va ayudando a formar sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad. Los materiales deben estar a la vista y al alcance de los niños, salvo los que encierran peligrosidad o son frágiles. Si estos no están a la vista y alcance de los niños será el docente el que tenga que proporcionárselos, desaprovechando la

[24] "CREATIVIDAD Y EDUCACION". Torrance E. Barcelona pag.125

posibilidad de desarrollar la autonomía del niño y el que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar. Para hacer visible el material es aconsejable guardarlos en recipientes transparentes o hacerles una abertura de forma que pueda verse el interior de los mismos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando el suelo y estantes y mesas bajas.

2.- *Clasificación y etiquetaje* En el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, se han de situar códigos o etiquetas para que una vez utilizado el material por el niño, pueda devolverlo a su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados.

Una buena clasificación de los materiales favorece hábitos de orden, promueve ejercicios constantes de clasificación por parte de los niños, facilita el control y el conocimiento del estado del material por parte del grupo y del adulto, lo que permite un análisis periódico y la toma de decisiones por parte del grupo para mejorar la organización y la distribución de tareas. Así, el uso del material constituye un elemento educativo básico, y debe entrar a formar parte de la vida del aula.

3.-*Contenedores* Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material. La forma de estos depende del material que contenga. Estos elementos pueden ser: bandejas, cajas, botes de plástico, cestos, etc. Un buen contenedor resalta el material y lo hace visible.

4.-*Distribución* La distribución del material en el aula dependerá de cada caso en particular. En líneas generales la distribución puede realizarse de una manera centralizada o descentralizada. En el primer caso, el material se encuentra en dos o tres núcleos (la estantería, la mesa,...), con tal motivo el acceso de los niños al material se dificulta, ya que en multitud de ocasiones se producirán aglomeraciones. En el segundo caso se sitúa el material al alcance de la mano de los niños cuando lo necesita. Se subdividen los

objetos repetidos y se distribuyen en zonas distintas del aula. Cada área de rincón o trabajo tendrá los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades, y, si tiene que compartir material se sitúa en las zonas cercanas.

5.-*Conservación de los materiales* El establecer en el grupo normas sobre la conservación del material, constituye un elemento educativo a tener en cuenta. Para ello se han de tener presente las siguientes sugerencias:

No sacar todos los materiales a la vez a principio de curso. Progresivamente el docente irá sacándolos y explicando a los niños qué características tienen, sus posibilidades, su uso y conservación.

Recordar por medio de carteles, dibujos o símbolos, las normas de conservación del material. Periódicamente se revisarán estas normas.

El docente o un niño que se hace responsable de la tarea, ha de revisar periódicamente el material

El material deteriorado ha de retirarse. Es importante que el grupo sea consciente del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá poner medidas para que esto disminuya.

Integración en el horario. Dentro del horario de actividades diarias, determinar un tiempo para recogida y distribución del material.

6) El entorno.

La concepción tradicional de la institución **como un ente aislado y separado por un muro de su entorno, no es acorde con la filosofía educativa del nuevo centro de educación infantil**

El centro infantil no sólo establece relaciones con los padres y madres de los niños, con su equipo de profesionales, sino que para desarrollar su actividad educativa ha de tener en cuenta todos aquellos elementos del entorno que pueden facilitar sus fines.

En este sentido hay que considerar que:

El centro utilice el entorno como elemento educativo, esto es, que «salga al entorno».

El Centro «abra sus puertas al entorno», de manera que sienta la influencia de su cultura, así como de los miembros que la componen.

7) Evaluar los logros.

La evaluación como un proceso continuo, sistemático y flexible que se orienta a seguir la evolución de los procesos de desarrollo de los niños y a la toma de las decisiones necesarias para adecuar el diseño del proceso educativo y el desarrollo de la acción educativa a las necesidades y logros detectados en los niños en sus procesos de aprendizaje.

La actividad evaluadora así entendida contribuye de manera decisiva a la mejora de la actividad del educador, como observatorio permanente del desarrollo del niño.

Lo más importante es considerar que el proceso de evaluación siempre debe implicar de una forma comprensiva, a todos los elementos y procesos. Evaluar a un niño, por tanto, no supondrá sólo ayudar a mejorar su rendimiento sino que también afectará a los educadores, a la organización del centro, a los métodos y al mismo proceso educativo. En el centro de educación infantil que sea de perseguir e implantar, el concepto evaluación va más allá de la simple evaluación de los logros. [25]

2.10 PROMOCIÓN DEL APRENDIZAJE CREATIVO

EL Sistema de educativo tradicional está lejos de promover la creatividad; desde al disposición rígida de los asientos, hasta la metodología expositiva

[25] http//www,iacat.com/revista/recreatrte/recursos 06/sección2/creatividad

aun utilizada por determinados docentes (que cada vez son menos); estas características fomentan la pasividad, el conformismo y la imitación.

Sin embargo, la escuela y el docente están en la posibilidad de desarrollar las capacidades creativas del estudiante para ello se debe fomentar la originalidad, la inventiva, la curiosidad la investigación, la iniciativa y la percepción sensorial.

Originalidad.- El docente tiene la posibilidad de estimular al estudiante a tener y expresar ideas originales diferentes alas generadas por sus compañeros. Más allá de establecer al verdad o falsedad de los planteamientos del estudiante, el docente debe interesar por el origen y por las consecuencias que ésta conlleva, lo importante es que el estudiante note el interés de su profesor, que sienta la valoración hacia su participación, a su producción original; pero tener cuidado de no sobrevalorar porque de lo contrario estaremos haciendo un daño mayor.

Existen varias dinámicas y técnicas par estimular la originalidad; muchas de ellas son bases lúdicas tales como concurso de ideas, utilidades diversas de un objeto, creación de cuento etc.

Inventiva.- La inventiva es la frecuencia con el cual el estudiante genera ideas. Una manera de fomentarla es considerar todas las ideas de los estudiantes, por más fantásticas que sean. Algunas dinámicas para el caso puede ser: que detallen una lista de actividades que no puede hacer el ser humano fuera de la atmosfera terrestre, la mayor continuidad de usos que le pueden dar a determinado objeto, que invente y dé significado a un aserie de palabras que empiezan y terminan en E. A través de todas las dinámicas que se desarrollan, el estudiante debe aprender a valorar sus ideas, esto le permite mejorar su nivel de autoestima.

Curiosidad e investigación.- Estimular la curiosidad, fomentarla por todo aquello que los damas consideran evidente, generar la búsqueda de nuevas

alternativas para cuestiones comunes, también promueven la creatividad. Es uno de los pilares de la enseñanza constructiva. Una interesante forma de estimular la investigación es habituar a los estudiantes a sustentar sus ideas o puntos de vista, esto creara la necesidad de buscar información al respecto o de prestar mayor atención a los medios de prensa.

Iniciativa.- Tener la capacidad de iniciar un debate, de dar5 la primera idea, de propones un tema para discusión e iniciarlo, son car4acterísticas que nos invita al desarrollo de nuestras capacidades creativas. Para esto el estudiante debe tener un alto grado de autoestima.

Percepción sensorial.- Una de las capacidades que se debe desarrollar en el estudiante es la de sentir, de percibir las diversas situaciones que se manifiestan a su alrededor. Esto se logra a través de la lectura de noticias de la actualidad y del análisis de los mismos. Otra manera es la de promover debates con temas de su comunidad; en ambos casos se debe resaltar aspectos formativos y afectivos. [26]

[26] "GUIA DE ESTUDIO" Modulo IV Periodo 2006 pág. 65

6. HIPÓTESIS

Los rincones de juego trabajo influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Unidad Educativa “Inka Samana” del Cantón Saraguro Periodo 2009-2010

7. METODOLOGÍA UTILIZADA

MÉTODO CIENTÍFICO

Este método será de mucha ayuda, ya que según sus fases es el método más apropiado en toda investigación, ya que implica el planteamiento de problema, la formulación de objetivos tanto generales como específicos y la estructuración de las posibles respuestas hipotéticas. Con este método llegaremos a descubrir y demostrar los conocimientos que la ciencia ha formulado de manera sistemática mediante el marco teórico.

MÉTODO INDUCTIVO- DEDUCTIVO

EL método deductivo servirá partir de una teoría general, al realizar el estudio de las variables independiente y dependiente es decir al explicar la relación entre los rincones de juego trabajo que utilizan los niños de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “INKA SAMNANA” y su influencia en la creatividad. Este proceso de inducción y deducción y viceversa nos va a permitir estudiar primero aquellos casos particulares, para revertirlos luego en principios explicables a la realidad que se investiga.

MÉTODO DESCRIPTIVO

Este método se utilizará para procesar y descubrir la información de campo recolectando y luego poder obtener el resultado y las conclusiones finales, bajo los principios de método científico a través de la investigación bibliográfica y de los casos que serán analizados, de tal manera que su análisis e interpretación nos de una respuesta válida sobre el tema planteado y decir si la hipótesis puede confirmarse o rechazarse.

Igualmente este método permitirá conocer si los datos obtenidos y los resultados están en relación con el marco teórico.

TECNICAS E INSTRUMENTOS

Los instrumentos que vamos a utilizar en nuestra investigación son los siguientes:

- **Encuesta:** Este instrumento lo aplicaremos a las maestras, para obtener información acerca de la utilización de los rincones de juego trabajo

- **Guía de observación:** Se aplicará a los niños en una semana laboral a los primeros años de Educación Básica de la Unidad Educativa "Inka Samana", nos servirá para obtener información sobre el uso de los rincones y su influencia en la creatividad.

POBLACION Y MUESTRA

La población y muestra que se utilizará esta conformada de 30 niños en cada paralelo y 3 profesoras en un paralelo y 2 en otro paralelo, que asisten normalmente a al Unidad Educativa "**INKA SAMANA**"

UNIDAD EDUCATIVA "INKA SAMANA"

PARALELO	**NIÑOS**	**MAESTRAS**
A	30	3
B	30	2
Total	**60**	**5**

Investigadoras: Luz Lozano y Silvia Narváez
Fuente: Unidad Educativa "INKA SAMANA"

8. RECURSOS

RECURSOS HUMANOS

- Maestras del 1er ano de Educación Básica de la Unida Educativa “INKA SAMANA”
- Niñas y niños del 1er ano de Educación Básica de la Unida Educativa “INKA SAMANA”
- Asesora del proyecto de tesis : Doctora Mariana Uchuary
- 2 investigadoras

Luz Victoria Lozano Zhingre

Silvia Libertad Narváez Sozoranga

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Biblioteca de la UNL
- Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
- Unidad Educativa “**INKA SAMANA”**
- Biblioteca pública de Saraguro

RECURSOS MATERIALES

- Papel bon
- Internet
- Impresiones
- Carpeta
- Movilización
- Anillado
- Computadora

FINANCIAMIENTO

MATERIALES	**COSTOS**
Internet	50,00
Movilización	150,00
Impresiones	200,00
Reproducción anillado	100,00
Pasada de la investigación	50,00
Trabajo de campo	150,00
Bibliografía	400,00
TOTAL	**1.100,00**

9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TIEMPO	2009												2010											
	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
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
Selección del tema		X																						
Desarrollo de la problematización				X																				
Formulación de objetivos					X																			
Recopilación bibliográfica						X																		
Construcción del proyecto							X	X																
Elaboración del instrumento de investigación												X												
Aprobación del proyecto																X								

Trabajo de campo																	**x**							
Elaboración de los resultados																		**X**						
Elaboración del informe final																			**x**					
Sustentación pública																								**x**

10. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE EDUCACIÓN ARTE Y LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta: Para las maestras

Muy respetuosamente solicitamos a usted se digne contestar a la presente encuesta cuyo fin es recopilar información para nuestro trabajo de investigación

1) ¿Qué es para usted los rincones de juego trabajo?

……
……
……
……
……
……

2) ¿En su Centro Educativo dispone de los rincones de juego trabajo?

Si ( ) No ( )

¿Porqué?……
……
……
……
……

3) ¿Cuantos rincones de juego trabajo disponen en su Centro?

……
……

……
……
……

4) ¿Dispones de material didáctico adecuado para cada rincón?

Si ( ) No ( )

¿Porqué?……
……
……
……
……

5) ¿Cree usted que los rincones de juego trabajo apoya al desarrollo de la creatividad de los niños?

Si ( ) No ( )

¿Porqué?……
……
……
……
……

6) ¿Planifica juegos en los rincones que estimulen al desarrollo de la creatividad?

Si ( ) No ( )

¿Porqué?……
……
……
……
……

7) ¿Qué estrategias utiliza para despertar la creatividad en los niños?

……
……
……
……
……

8) ¿Qué clases de juegos les gustan más a los niños que esta a su cargo?

……
……
……
……

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE EDUCACION EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA Y EDUCACION PARVULARIA

GUIA DE OBSERVACION

Actividades a realizarse con los niños de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa "INKA SAMANA" en los paralelos A y B con una población de 30 niños en cada paralelo.

……...

- ## LUNES

RINCÓN DE MADUREZ INTELECTUAL

ACTIVIDAD.- Juguemos las damas chinas respetando las reglas establecidas.
MATERIALES.-Damas chinas, mesa

EVALUACION:

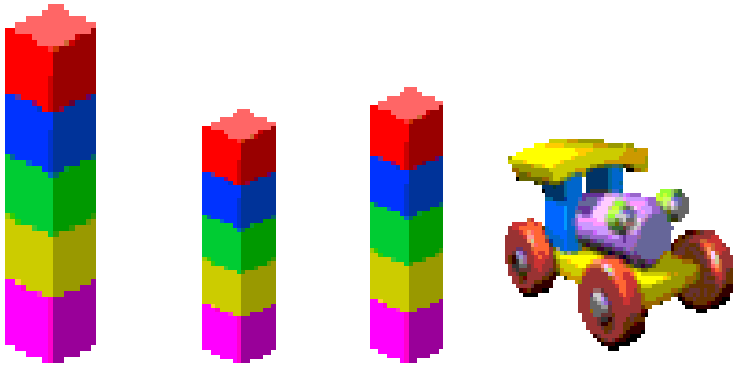
- El niño juega con todas las fichas respetando las reglas de juego en el tiempo asignado **MS**

- El niño juega con pocas fichas respetando las reglas de juego en el tiempo asignado **S**

- El niño juega con las fichas sin respetar las reglas de juego. **P**

➢ MARTES

RINCON DE CONSTRUCCION



ACTIVIDAD.- Construir con legos

MATERIALES.- Lego, cubos de diferentes colores, mesa alfombra, mesas**.**

EVALUACION

- El niño construye con legos en el tiempo asignado **MS**
- E**l** niño construye a medias con legos en el tiempo asignado. **S**
- El niño no construye con legos en el tiempo asignado. **PS**

➢ MIERCOLES

RINCON DE BIBLIOTECA

ACTIVIDAD.- observar, escuchar, comentar, del cuento
MATERIALES.- Libros de cuentos, grabadora, CD. Mesas

EVALUACION

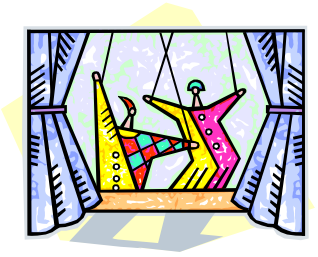
- El niño comenta el cuento con algunas características en el tiempo asignado. **MS**

- El niño comenta el cuento con pocas características en el tiempo asignado **.** **S**

- El niño no comenta nada del cuento o comenta que no tenga nada relación con el cuento que fue contada **MS**

➢ JUEVES

RINCON DE DRAMATIZACION



ACTIVIDAD.- Dramatizar (La familia el rol de papa)

MATERIALES.- Trajes, teatrín.

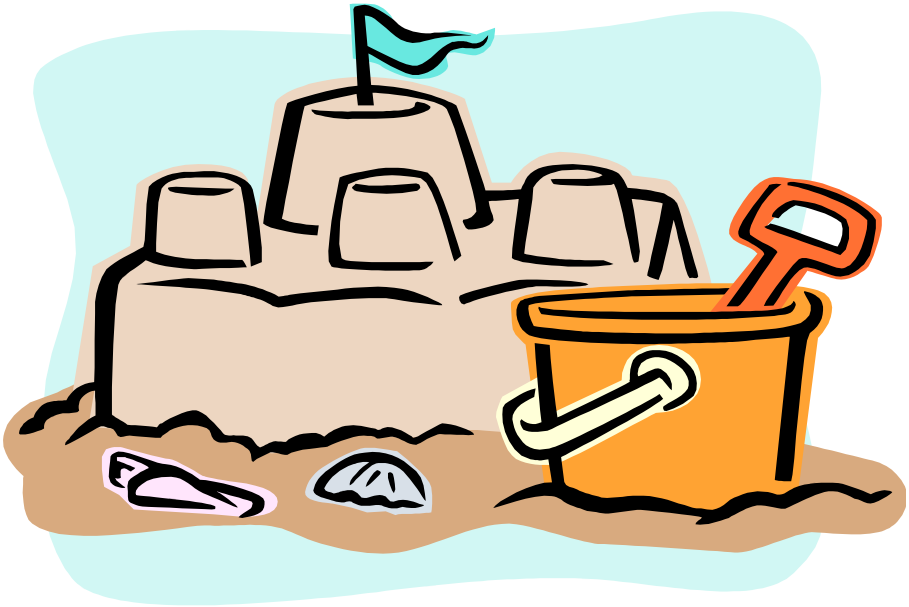
EVALUACION:

- El niño dramatiza en forma correcta. **MS**
- El niño dramatiza no en forma correcta **S**
- El niño no dramatiza nada **PS**

➢ VIERNES

RINCON DE ARENA

ACTIVIDAD.- Formar torres



MATERIALES.- arena, baldes, palas.

EVALUACION:

- ❖ El niño realiza una torre con moldes en el tiempo asignado **MS**
- ❖ El niño realiza la mitad de la torre con moldes en el tiempo asignado **S**
- ❖ El niño no realiza la torre con molde en el tiempo asignado **PS**

11. BIBLIOGRAFÍA

Creatividad en la Enseñanza". Revista Universidad de Costa Rica. 9 (1-2) 53-60

Condemarín, M. y otros. (1995). Madurez Escolar. Madrid, España: CEPE.Eisner, E., Guilford

Creatividad y Educación. Barcelona: Editorial Paidós.

Fernández. F. y otros. La Dislexia. Madrid, España: CEPE, 1998

Juárez A. y Monfort, M. (1989). La estimulación del lenguaje oral. Madrid, España: Santillana

Keil, J. (1989). Creatividad. México, D.F.: Editorial Mc Graw Hill

Lowenfeld, V. (1973) Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires:Editorial Kepelu

Mendez, J. (1995) Aéreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su contro. PRMECE.

Marín, G. (1999) Atención del niño excepcional. Editorial Uned

Morales, K y Villalobos, E. (1999). Niños con Déficit Atencional. Editorial UNED.

Méndez, Z. (1985). Reflexiones sobre el primer seminario taller "El Desarrollo de la.

Maestra jardinera. Metodología de trabajo por rincones para el nivel preprimario

Internet, www. /anación,ar/Archivo.asp?nota id

Internet, http//portal,educ,ar/debates/erd/plástica/publicaiones/expresión plastic

Internet, http//www,fisher.com/usp/experts/artiel

Internet, http://www.educared.org/infanciaenred/dilemmas2008

Internet, http//w,educacióninicial/com/ei/documentos/paf/temáticas/juego trabajo

Remplein, H. (1966). Tratado de Psicología Evolutiva. España: Editorial Barcelona.

Tierno, B. (2000). Lo que necesitas saber para educar a tus hijos. España: Plaza & Janes Editores, S.A.

Wood P. (1998). La Escuela por dentro. Madrid, España: Ediciones Paidós.

Woodburn, S. y otros. (1997). El desarrollo motor en niños. Prueba de desarrollo motor - Universidad Nacional (PDM - UNA). San José.: Editorial Universidad Nacional

12.ÍNDICE

- Certificación ii
- Autoría iii
- Agradecimiento iv
- Dedicatoria v
- Esquema de tesis vi
- Resumen vii
- Summary ix
- Introducción 1
- Metodología utilizada 5
- Exposición de datos a las maestras 7
- Exposición de datos de guía de observación 17
- Verificación de hipótesis 25
- Conclusiones 29
- Recomendaciones 30
- Proyecto de Tesis 31
- Tema 32
- Problematización 33
- Justificación 37
- Objetivos 39
- Marco Teórico 40
- ¿Qué son los rincones de juego trabajo? 41

- Elementos imprescindibles del juego trabajo 43
- Fases del periodo juego trabajo 44
- Rincones de juego trabajo 57
- Metodología de trabajo por rincones 67
- Influencia del juego en la creatividad de los niños 69
- Importancia de los rincones de juego trabajo 70
- Estrategias para aprender jugando 70
- Actividad lúdica en los niños 72
- Los juegos que incentivan la creatividad e imaginación 74
- ¿Que es la creatividad? 76
- Importancia de la creatividad 77
- Estimulando la creatividad de los niños 78
- Desarrollo de las capacidades creativas 79
- Instrumentos y técnicas para desarrollar la creatividad 81
- Desarrollo de la creatividad en los niños para lograr adultos 85
- Creatividad en los juegos 86
- Los juegos creativos 88
- Creatividad en el uso de los materiales 89
- Promoción del aprendizaje creativo 92
- Hipótesis 95
- Metodología 96
- Recursos 98
- Cronograma de Trabajo 100
- Anexos 102

❖ Guía de Observación 106

❖ Bibliografía 111

❖ Índice 113