



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO
PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA,
PERÍODO LECTIVO 2013–2014”**

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

AUTORA

VIVIANA DEL PILAR LOGROÑO SATÁN

DIRECTORA

Dra. CARMEN ALICIA AGUIRRE VILLACIS, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Doctora

Carmen Alicia Aguirre., Mg. Sc
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA DE LA MED**

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la tesis titulada:
**“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO
PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO
LECTIVO 2013–2014”,** realizada por la postulante: **Viviana del Pilar
Logroño Satán**, egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación
Parvularia.

Por estar sujeto a la normativa institucional, se autoriza su presentación
para continuar con los trámites correspondientes.

Loja, Junio del 2014



.....

Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacis, Mg. Sc
DIRECTORA DE TESIS

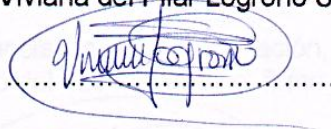
AUTORÍA

Yo, **Viviana del Pilar Logroño Satán**, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de nuestra tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

AUTORA: Viviana del Pilar Logroño Satán

FIRMA:



CÉDULA: 0603142621

FECHA: Loja, Junio del 2014

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

Yo, Viviana del Pilar Logroño Satán, declaro ser autor (a) de la Tesis titulada: **“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013–2014”**, como requisito para optar al Grado de: LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA: autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

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

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 23 días del mes de junio del dos mil catorce, firma el autor.

FIRMA: 

AUTOR: Viviana del Pilar Logroño Satán

CÉDULA: 0603142621

DIRECCIÓN Riobamba, Sector Sur

CORREO ELECTRÓNICO: vivianalogrono@yahoo.com

TELÉFONO: 032306147

CELULAR: 095427129

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTORA DE TESIS: Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Lic. Luis Valverde Jumbo Mg. Sc

(Presidente)

Lic. Michelle Aldeán Riofrío Mg. Sc.

(Vocal)

Dra. María Lorena Muñoz Mg. Sc.

(Vocal)

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes han brindado sus conocimientos y experiencia en la formación de nuestra carrera.

A la Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacis., Mg. Sc. Directora de tesis quien supo orientarme con dedicación durante todo el proceso de investigación y elaboración de este trabajo.

A las Autoridades, Docentes, Niñas y Niños del Preparatorio de Primer Grado de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios, por su infinita bondad y amor.

A mis queridos padres, por su constante protección y por su ejemplo de esfuerzo, trabajo y sacrificio otorgados a lo largo de mi vida.

A mi esposo y mis hijas por su comprensión y apoyo a lo largo de este proceso ellos fueron el pilar fundamental para la culminación de esta meta propuesta.

A mi familia toda, porque sin su cariño no habría sido posible llegar a finalizar esta etapa trascendental de mi vida

Viviana del Pilar

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- ❖ CERTIFICACIÓN
- ❖ AUTORÍA
- ❖ CARTA DE AUTORIZACIÓN
- ❖ AGRADECIMIENTO
- ❖ DEDICATORIA
- ❖ ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. Título
 - b. Resumen (Summary)
 - c. Introducción
 - d. Revisión de Literatura
 - e. Materiales y Métodos
 - f. Resultados
 - g. Discusión
 - h. Conclusiones
 - i. Recomendaciones
 - j. Bibliografía
 - k. Anexos
 - Proyecto de investigación
 - Índice

a. TÍTULO

“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013–2014”

b. RESUMEN

La presente investigación se enmarcó en un estudio analítico, descriptivo y explicativo de : **“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013–2014”**, la misma que se desarrolló de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general que se planteó para la presente investigación fue: Determinar la incidencia de los Rincones de Juego Trabajo en el Aprendizaje de los niños de preparatoria de primer Grado de educación básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el periodo lectivo 2013-2014.

Se utilizaron los métodos: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de Preparatorio de Primer Año del Instituto Particular “San Mateo” para establecer la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo por parte de las maestras de las niñas y niños de este nivel., y, La Prueba De Funciones Básicas. Adaptación “Reea” aplicada a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo”, para evaluar el Aprendizaje.

Analizados los resultados de la encuesta a maestras se concluye que: El 100% de Maestras si cuentan con Rincones de Juego Trabajo en el aula. El 100% de Maestras encuestadas consideran que los rincones de juego trabajo con los que cuentan son: Biblioteca, Higiene, Lógico – Matemática, Expresión Plástica, Ciencias Naturales.

De acuerdo a los resultados de La Prueba De Funciones Básicas. Adaptación “Reea” se concluye : El 70% de niños y niñas investigados presenta variables positivas con más del 50%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio; el 65% presenta variables negativas entre 0 y 25%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio el 24% presenta variables positivas entre 0 y 25% equivalente a un aprendizaje Insatisfactorio, el 29% presenta variables negativas más de 50%, equivalente a un Aprendizaje Insatisfactorio, y el 6% presenta variables positivas y negativas entre 25 y 50% equivalente a Poco Satisfactorio. De acuerdo a los resultados de la aplicación de la prueba de Funciones Básicas “REEA” se puede evidenciar que los valores positivos y negativos se relacionan dando como resultado un Aprendizaje de los niños y niñas SATISFACTORIO.

SUMMARY

This research was part of an analytical , descriptive and explanatory study "GAME-WORK CORNER AND ITS IMPACT ON LEARNING OF BASIC EDUCATION FIRST GRADE CHILDREN PRIVATE INSTITUTE " SAN MATEO " RIOBAMBA CITY, PERIOD 2013 - 2014 " , the same that was developed in accordance with the Rules of Academic Board of Loja National University

The general objective was raised for this research was : To determine the incidence of game-work corner and its impact on learning of basic education first grade children private institute " San Mateo " Riobamba city, period 2013 - 2014

Methods used were Scientific, Inductive, Deductive , Analytic , Synthetic , Descriptive and Statistical Model :. The techniques and instruments used were : for the teachers survey of first grade children private institute " San Mateo " to establish the use of Game Work Corner by the teachers of the children of Inquiry this level. , and The Basics. Adaptation Test " Reea " applied to children of School , Basic Education First Year Private Institute " San Mateo " to assess Learning.

Analyzed the results of the survey concluded that teachers : 100% of Teachers if they have Corners Play Working in their classroom. Master 100% of teacher says believe that working with play areas that count are: Library , Hygiene, Logical - Mathematical Expression Plastic Natural Sciences.

According with to the results of the Basics . Adaptation test " Reea " concludes : 70 % of children has investigated positive variables with more than 50% , equivalent to a Satisfactory Learning , 65 % have negative variables between 0 and 25 % , equivalent to 24% Satisfactory Learning presents positive variables between 0 and 25 % Unsatisfactory learning equivalent to a 29% negative variables has more than 50 % , equivalent to an Unsatisfactory learning , and 6 % have positive and negative variables between 25 and 50 % equivalent to Unsatisfactory . According to the results of the implementation of the Basic Function test " REEA " can demonstrate that positive and negative values relate resulting Learning SATISFACTORY children.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en el análisis científico de: “LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACION BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICUALR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”

La idea de trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas. Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad. Espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características del rincón. VERA, A (1990)

“Aprendizaje es la conducta de, adquirir, procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido “enseñada”; cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos piden. El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de

la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar” AUSUBEL D. (1976)

Los objetivos específicos que se formularon para la investigación fueron: Identificar los Rincones de Juego Trabajo que tienen las maestras en su aula para trabajar con los niños y niñas de preparatoria de primer grado de educación básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014; y, Evaluar el aprendizaje de los niños y niñas del preparatorio de Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo” de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014”.

Se utilizaron los métodos: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: Encuesta elaborada y aplicada a las maestras de Preparatorio de Primer Año del Instituto Particular “San Mateo” para establecer la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo por parte de las maestras de las niñas y niños de este nivel., y, PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS. ADAPTACION “REEA” aplicada a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo”, para evaluar el Aprendizaje.

El Marco Teórico estuvo conformado por dos capítulos: Capítulo I, RINCONES DE JUEGO-TRABAJO estructurado con los siguientes temas:

Características Específicas de Los Rincones de Juego-Trabajo, Tipos de Rincones de Juego-Trabajo, Rincón de Juego-Trabajo, Trabajos Por Rincones De Juego- Trabajo, Materiales A Utilizarse En Los Rincones De Juego-Trabajo, Influencia Del Juego-Trabajo En El Desarrollo Infantil, Cómo Implementar Un Rincón De Juego-Trabajo, Propuesta De Rincones De Juego-Trabajo.

El Capítulo II, APRENDIZAJE, conformado con los temas: Concepto, Antecedentes, Importancia del Aprendizaje, Características del Aprendizaje en los niños de 5 y 6 años, Condiciones para un buen Aprendizaje en los niños de Primer Grado de Educación General Básica, Tipos de Aprendizaje, Estilos de Aprendizajes, Teorías del Aprendizaje, Procesos Cognitivos para el Aprendizaje, Leyes del Aprendizaje.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

CONCEPTO

La idea de trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas. VERA, A (1990)

Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

Existen características específicas de los Rincones de Juego – Trabajo, los mismos que se citan a continuación. VERA, A (1990)

- Materiales bien organizados en el espacio.
- Materiales y organización que inviten al juego libre.
- Materiales y organización provocadora (no es muy provocativa la clase que no ofrece novedades).

- Materiales y organización que permitan actividades individuales y en pequeño grupo (si ya se ha alcanzado el necesario desarrollo social; en caso contrario, la niña y el niño juegan-trabajan al lado de otros, pero no «con» los otros).
- Materiales y organización que permitan actividades que exijan atención y otras propiciadoras de la manipulación o el movimiento

Cada nivel evolutivo reclama unos rincones diferentes.

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

TIPOS DE RINCONES DE JUEGO-TRABAJO. MEC. VERA, A. (1990)

Rincón de Juego Simbólico

Rincón de Plástica.

Rincón de la Naturaleza.

Rincón de Expresión y Dramatización.

Rincón de Biblioteca, Cuentos y Lenguaje.

Rincón de Juegos didácticos y lógica matemática.

Rincón del Ordenador.

Rincón de juego simbólico

Este rincón posibilita vivir la fantasía y la realidad; trata de reproducir las actividades y situaciones más frecuentes de la vida cotidiana. A través del mismo los niños pueden disfrutar de una cierta intimidad, iniciarse en el juego simbólico y canalizar las capacidades emocionales y afectivas. El material dedicado a este rincón es:

- Material convencional (cacharritos, muñecas, etc.)
- Material no estructurado (cajas, palos, frascos...)
- Caja con disfraces
- Rincón de Plástica:
- Zona donde se ordena todo el material específico para el libre manejo el mismo:
- Pinturas (ceras, dedos, lapiceros, tizas...).
- Pizarra.
- Corcho.
- Caballete.
- Material de modelado (barro, plastilina, láminas...).
- Material de motricidad fina (encajes, puzzles, plantillas perforadas para coser, punzones, cuentas para ensartar, tijeras, etc.).
- Material no estructurado (botes, frascos, monedas, clavos y tornillos...).
- Rincón de la naturaleza:

- Espacio en el que los niños toman contacto directo con el medio natural, iniciando la observación y experimentación del mismo y el respeto hacia otros seres vivos.
- Rincón de la expresión y dramatización:
- Espacio confortable destinado a actividades tranquilas: para ver y contar cuentos, observar láminas, relajación.
- . Alfombras y cojines.
- . Espejo
- . Estantería para cuentos, revistas...
- Rincón de cuentos y lenguaje:

Este rincón en todas sus actividades contribuye a desarrollar la imaginación, enriquecer la expresión lingüística, estimular la sensibilidad estética, e iniciar al niño en el proceso de investigación además de favorecer la representación por medio del lenguaje.

Materiales:

- Una mesa redonda y sillas cómodas.
- Cojines.
- Expositor para libros.
- Cuentos.
- Caja de imágenes, fotografías, cromos, láminas.

- Magnetófono, cintas vírgenes y grabadas.
- Cuentos hechos por los propios niños.
- Libros de imágenes (flores, árboles, frutos, viajes, aventuras.
- Rincón de juegos didácticos y lógica matemática:
- Espacio donde el niño manipula y realiza actividades solo o con algunos compañeros. VERA, A (1990)

A través del manejo de los materiales, se realiza diversas actividades de agrupamientos, seriaciones, clasificaciones, comparaciones, asociaciones, etc.

Materiales:

- Bloques lógicos.
- Bloques de madera de diversas formas y tamaños.
- Bloques huecos de diferentes tamaños.
- Cajas, coches, camiones, figuras en miniatura, aviones.
- Construcciones.
- Tablas de diferentes medidas.
- Juguetes: animales domésticos y salvajes.
- Trenes de madera, botes, barcos, remolcadores, camión gigante o tractor.
- Puzzles.
- Regletas.

- Juegos de mesa.
- Juegos de ordenar.
- Otros.

RINCÓN DE JUEGO-TRABAJO

Todo proceso necesita de momentos que lleven a la persona que los ejecutan o a obtener respuesta positivas en la satisfacción de una técnica.

Entre los momentos que tenemos al momento de ejecutar en juego-trabajo son:

PLANIFICACIÓN.- La planificación es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. Es decir, el niño elige un sector y decide lo que va a hacer. La elección es personal.

No existe una fórmula o receta única para planificar, los niños utilizan diariamente diversas estrategias de planificación, las que pueden ser individuales o grupales. GRUPO DIDACTICO (2001)

La planificación obliga al niño a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con qué? y ¿dónde va a realizar la actividad? En el momento de la planificación el docente o promotor se encarga de resolver interrogantes y con una actitud abierta, escucha, interroga, alienta, absuelve

inquietudes y coordina la tarea de juego-trabajo, motivando a los que no se deciden o tienen dificultad para realizar su planificación.

EJECUCIÓN.- Este es el momento de la ejecución, donde los niños y las niñas desarrollan la actividad lúdica en los sectores. Los pequeños interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos. Los niños de cuatro y cinco años asumen el juego-trabajo con una verdadera organización grupal, son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

La presencia del maestro no es tan necesaria, como ocurre con los más pequeños; prefieren hacer las cosas ellos mismos y sólo requieren la ayuda del profesor cuando ya han agotado sus posibilidades.

EVALUACIÓN.- Este es el momento de la evaluación. Es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal. Es recomendable que sea ágil para que los niños no pierdan interés.

Las niñas y los niños muestran su trabajo y expresan al grupo lo realizado, puntualizando los hechos, sin olvidar los detalles importantes. Manifiestan respeto por el trabajo de los demás, señalan las dificultades encontradas y también comparan lo planificado con lo ejecutado, estableciendo comparaciones entre su planificación y los resultados obtenidos, valorando

el producto obtenido y aceptando sugerencias. Este momento los ayuda a asumir sus acciones y a valorar el aporte del trabajo individual y grupal.

ORDEN.- Es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. La maestra apoyará este momento mediante preguntas y comentarios: ¿Están las muñecas ordenadas?, ¿los rompecabezas están ordenados? ¡El sector de ciencias quedó muy bien! Los niños y niñas ordenan y clasifican los materiales, cuidando que todos los materiales correspondan al sector. Se debe dejar el sector como lo encontraron, "ordenado", tomando conciencia de su participación en este proceso.

Es importante tener en cuenta que estos momentos no se presentan en un orden rígido sino con "una estructura dinámica". También es importante señalar que no hay una regla fija para el tiempo que se le asigne al juego-trabajo. En la práctica los docentes utilizan aproximadamente una hora para la aplicación de la metodología juego-trabajo en las aulas de cinco años, 45 minutos en las secciones de cuatro años y 30 minutos aproximadamente en los grupos de tres años.

MATERIALES A UTILIZARSE EN LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

La sensación que da a primera vista una clase organizada por rincones es de continuo movimiento: unos niños se revuelcan sobre la alfombra, otros se

disfrazan en animada conversación, hacen juegos de construcción, miran y comentan entre ellos unos libros de la biblioteca. ¿Qué actitud debe tomar el maestro? Cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió. Por tanto, habrá de organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador.

Evidentemente, necesita tiempo para asumir este funcionamiento, pero poco a poco irá adquiriendo seguridad en sí mismo y en el sistema de trabajo, de manera que tendrá la convicción de que allí no se «pierde» el tiempo. En un proceso inicial, es muy recomendable introducir los rincones poco a poco y siempre al iniciar el curso, combinando los que precisan la presencia del adulto con los que son de actividad libre. ¿Cuándo ha de intervenir? En el juego espontáneo debe «dejar jugar», no «hacer jugar» GRUPO DIDACTICO (2001)

Cómo jugar, cuándo, por qué, con quién y cuánto tiempo, lo ha de establecer siempre el niño. El maestro, mientras observa su actividad, toma nota de las relaciones que se establecen y está atento a las actividades que surgen, a los conflictos. Estos datos ayudan a efectuar un correcto seguimiento y evaluación de los niños y de la actividad.

¿Cómo ha de intervenir? Ha de dinamizar un rincón, cuando parece que el interés y la curiosidad decaen; ha de ayudar a planificar... y, en función de

los datos que recibe, ajustar y prever la próxima intervención; educar los hábitos de autonomía e intentar que cada niño «sienta» su presencia, tanto si está en su grupo como si está en otros.

INFLUENCIA DEL JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO INFANTIL.

Una vez conocido el “sentido” que la utilización del Juego-Trabajo parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, efectos para el desarrollo de los niños y niñas de 0 a 6 años, consideraremos lo siguiente:

El juego como factor de maduración motriz.- Numerosos autores han destacado la relación entre el juego-trabajo y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla, (2005)

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos, progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño.

Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela...).

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos.., progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina.

Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc.

La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

A lo largo de toda la Educación Infantil y Pre-básica el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

El juego como potenciador de la actividad cognitiva.- En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos sensor motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta. REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla (2005)

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario “dominar” ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...). Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico-matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la

conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades más pequeñas... Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,..., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

El juego como facilitador del desarrollo afectivo.- En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones, en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad. Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego.

Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.
REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla (2005)

También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría. El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables: saltar, dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta, Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de los niños es que le “llena el tiempo” con lo cual no están ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.

CÓMO IMPLEMENTAR UN RINCÓN DE JUEGO-TRABAJO

Montar una clase por rincones no presupone un gasto desmesurado. El maestro, teniendo en cuenta el espacio de que dispone, ha de prever el tipo de estructura que quiere organizar y metodología para llevarlos a término.

Una vez efectuado este proceso, los recursos para el rincón pueden buscarse a partir de tres fuentes diferentes: PREESCOLAR: (2003)

Los padres.- A principio del curso es necesario explicar a los padres el tipo de organización que se piensa introducir en la clase y potenciar que de una u otra manera ellos también se sientan partícipes de todo el proceso que se vive en la escuela. La colaboración padres-maestros provoca una vinculación afectiva muy positiva en la tarea educativa: se puede concretar desde llevar a la escuela elementos en desuso que no se utilizan en casa (estanterías, alfombras, ropa vieja,, botes de leche, revistas...), hasta dejar abierta la posibilidad de que un día pueda venir un padre o una madre a

encargarse de un rincón determinado (por ejemplo, hacer un pastel sencillo, ayudarnos a preparar y cuidar el huerto...).

Las tiendas especializadas.- Hay materiales que se han de comprar (pinturas, colores, encajes, determinado tipo de muñecas, coches, etc.). Es necesario ofrecer una cantidad suficiente de todo tipo de material y juguetes, de manera que los niños puedan elegir un mismo objeto, sin necesidad de pelearse; incluso los niños más pequeños pueden entender unas normas claras y sencillas que marquen la necesidad del respeto mutuo en cualquier actividad de juego y de la conservación del material que se utiliza. El niño, poco a poco, irá aprendiendo a respetar los juguetes y útiles que son propiedad de todos.

De la imaginación.- En todo el trabajo por rincones, la imaginación juega un papel fundamental, tanto la del niño, como la del maestro. Muchos de los materiales de juego pueden ser reinventados a partir de materiales de «deshecho» (botes de leche para hacer arrastres; botellas de plástico para hacer «bolos»; envases de yogur para hacer maracas, para la «cocinita»; trozos de madera para construcciones; plastilina usada para hacer estampación; hueveras para hacer máscaras, para poner pintura...). Se pueden utilizar también elementos de la naturaleza (piñas, caracolas, legumbres, piedras de río, plumas...) y otro tipo de materiales, como neumáticos, lanas, retales de telas, etc. La imaginación puede «ahorrarnos» mucho dinero.

PROPUESTA DE RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

1-2 años podría ser:

Rincón del descanso: colchonetas, cojines, asientos de goma-espuma, mantas, formas blandas -animales, formas geométricas.

Rincón del agua y la arena: lavabo, barreño, juguetes de agua, moldes de animales, regadera, cubos y palas.

Rincón del juego libre: corre pasillos, torres de anillas, cuentas gigantes, en cajables, juegos de abrir-cerrar, meter-sacar; bancos descubre formas, juegos de rosca, bancos de carpintero, insertables de eje vertical, juegos de parejas, construcciones, túnel de gateo, toboganes, teléfonos, espejos de pared.

Rincón de la biblioteca: libros de imágenes (de cartón, plástico y tela), libros móviles.

Rincón de psicomotricidad (conveniente en este nivel aunque se disponga de un aula específica un día a la semana): aros, cuerdas, pelotas, globos, triciclos, picas..., panderos, crócalos, triángulo, xilófonos, panderetas, cajas de música, maracas.

Para la clase de 2-3 años, muchos rincones.

Rincón del agua y la arena, con los materiales precisos (ya señalados anteriormente).

Rincón de plástica: papel continuo, folios, témperas, ceras, pintura de dedos, placas para picado, tijeras de punta redonda (para zurdos y para diestros), material para modelado (arcilla, plastilina...), punzones, cartones, cartulinas; papel de seda, pinocho, charol, celofán, cebolla.

Rincón del juego libre: torres de anillas, cuentas, juegos de abrir-cerrar, meter-sacar; bancos descubre formas, juegos de rosca, bancos de carpintero, ensartables, juegos de parejas, construcciones, toboganes, teléfonos, espejos de pared, escalera, carretilla, ensartables de cordón, tabla de costura, encajes, puzzles de suelo, muñecos de abroche, centros de actividad, construcciones, mosaicos, lotos, escalas cromáticas, tableros de la vida diaria...

Rincón de la biblioteca: libros de imágenes, libros con poco texto, láminas murales, franelógrama, auto dictados...

Rincón de música: pandero, pandereta, triángulo, maracas, crócalos, castañuelas, xilófonos, cascabeles, cajas chinas, cuentos musicales, música clásica, música del país, danzas con ritmos bien marcados...

. Rincón del teatro guiñol: teatrillo, títeres, marionetas...

. Rincón del juego simbólico: muñecos y muñecas de distintas razas, cunas, casitas, cocinas, cacharritos, tiendas, mercadito, alimentos de plástico,

bañeras para muñecos, tabla de planchar y plancha, maletines de oficios... y materiales de juego simbólico.

Rincón de los disfraces: espejo, sombreros, pelucas, bigotes, gafas, maquillaje, cintas decolores, pañuelos, antifaces, disfraces, ropas y zapatos de los niños y de sus padres.

Rincón de material lógico-matemático: bloques lógicos, regletas Cuissenaire, metro infantil, juego de decímetros, balanza, discos para ensartar, bolas para ensartar y seriar, cajas clasificadoras, monedas, gomets.

Rincón de las plantas.

Rincón de los animales: acuario con peces, acuario-terrario para galápagos, terrario, gánster, jaula de pájaros, colección de semillas, de frutos secos, de conchas.

Pequeño rincón de psicomotricidad, complementario con el de música: aros, cuerdas, pelotas, picas.

0-1 año; 1-2 años; 2-3 años VERA, Alfredo (1990)

- . Rincón del descanso
- . Rincón del aseo
- . Rincón de la toma de alimento
- . Rincón de juego libre
- . Rincón del espejo, barra y colchoneta
- . Rincón del descanso
- . Rincón del agua y la arena
- . Rincón del juego libre

- . Rincón de la biblioteca
- . Rincón de psicomotricidad y música
- . Rincón del espejo
- . Rincón del juego libre
- . Rincón de plástica, agua y arena
- . Rincón de la biblioteca
- . Rincón del teatro guiñol
- . Rincón de los seres vivos (plantas y animales)
- . Rincón de material lógico matemático
- . Rincón del espejo y disfraces
- . Rincón del juego simbólico

CAPÍTULO II

EL APRENDIZAJE

CONCEPTO

“Es la conducta de, adquirir, procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido “enseñada”; cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos piden. El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar” AUSUBEL D. (1976)

CONDICIONES PARA UN BUEN APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

a. Condiciones fisiológicas. -La salud: Para asegurar la eficiencia en el trabajo intelectual es imprescindible tener una buena salud tanto física como intelectual. La mala salud acarrea consecuencias desfavorables como: nerviosismo, cansancio, falta de atención y concentración, impidiendo de esta manera la asimilación de los conocimientos. No debemos descuidar cualquier anomalía de la vista, al tener una mala visión puede conducir al

cansancio visual y llegara a un mayor deterioró de este sentido. Por tal motivo es necesario acudir al especialista para su corrección.

b. Condiciones materiales y ambientales.- En las condiciones ambientales es necesario resaltar el ambiente de trabajo, el mismo que debe poseer buena iluminación, temperatura aceptable y una ventilación suficiente. La iluminación es indispensable para evitar los problemas de visión. La luz natural es más beneficiosa que la luz artificial. La temperatura óptima para cualquier esfuerzo de tipo intelectual se sitúa entre los 17 y 21 grados centígrados. Hay que procurar que el oxígeno del ambiente se remueve continuamente. Con una buena ventilación se consigue que el cerebro trabaje menos, se respire mejor y se ayude a eliminar desequilibrios nerviosos. Para un mejor aprendizaje se debe escoger un ambiente cómodo que no sea reducido ni demasiado amplio y que garantice ausencia de ruidos excesivos.

c. Condiciones Psicológicas.- Entre las condiciones psicológicas más importantes tenemos la voluntad, constituyendo un aspecto decisivo en todos los aprendizajes. Para estudiar, así como para realizar cualquier tarea, hay que querer hacer, si el individuo no lo desea, de nada servirá si es obligado a ello; la voluntad es la mayor de las nuestras energías psíquicas. Las mismas que bien encauzada nos llevará a la eficacia y al éxito.

Realizar un acto voluntario significa transformar una idea en acción. La decisión introduce en la conciencia una fuerza grande que la lleva a la

acción. Para fortalecer la voluntad se debe considerar lo siguiente: ser optimista y no dejarse llevar por desalientos, pronunciar con decisión las frases “si voy a hacer”, “si puedo hacer”, planificar las actividades que se desean realizar.

El fortalecimiento de la voluntad son importantes las motivaciones y los intereses que son quienes orientan y encauzan las conductas y responden a una necesidad vital de las personas. La causa profunda de nuestra debilidad e impotencia está en la flaqueza de nuestro querer, cuando se requiere hacer, brotan fuerzas insospechadas aún de organismos débiles.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Hay cinco tipos de aprendizaje que contribuyen al desarrollo Integral durante la niñez.

Aprendizaje significativo.- Todos los profesores lo utilizan para distintas áreas, consiste en que a partir de los conocimientos adquiridos por el alumno se introducen unos nuevos, es decir, el alumno relaciona conocimientos. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

-Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

-Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

1. Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.

3. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

-Tipos de Aprendizaje Significativo:

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"
- Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo.

-Aplicaciones pedagógicas.

- El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

Aprendizaje por descubrimiento.- Consiste en que el profesor le da una serie de conceptos, el alumno los descubre y los relaciona con otros. En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como

mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. En otras palabras, El aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

Aprendizaje por observación.- A través de la observación o la imitación el alumno adquiere conocimientos. Éste no se da por ensayo y error, ni por la experiencia directa; sino por la observación o imitación de la conducta de otro ser humano. De acuerdo a Albert Bandura, psicólogo, los pasos necesarios para que se desarrolle este tipo de aprendizaje son:

1. Adquisición. Consiste en la observación del modelo a imitar, y la identificación de las características centrales de la acción o conducta que efectúa.
2. Retención. Lo observado debe almacenarse en la memoria para su consecuente ejecución.
3. Ejecución. Reproducción de la acción o conducta observada. En este punto recobra importancia los refuerzos positivos, tanto de lo observado en terceros como de lo ejecutado.

4. Consecuencias. Si la conducta reproducida recibe refuerzos positivos, la persona tenderá a realizarla con mayor frecuencia. De lo contrario, tenderá a desaparecer.

Aprendizaje repetitivo o memorístico.- Consiste en dar una serie de conocimientos sin esperar que el alumno los comprenda. Ejemplo: Las tablas de multiplicar, aunque yo creo que se podrían enseñar por comprensión. El aprendizaje repetitivo consiste en reiterar muchas veces la lectura de un escrito, en general por oraciones y en voz alta, a las que se le van agregando otras en forma progresiva, hasta que se aloje en la memoria y seamos capaces de reproducirlo literalmente sin comprenderlo. También se lo llama estudiar “a lo loro” pues este pajarito tiene la habilidad de repetir palabras o frases cuando se las reiteramos a menudo

Aprendizaje por condicionamiento: Significa aprendizaje por asociación. En esta estrategia los objetos y las situaciones que, al principio no provocan reacciones emocionales, lo hacen más adelante, como resultado de la asociación. El condicionamiento se produce con facilidad y rapidez durante los primeros años de vida, porque los niños carecen tanto de capacidad de razonamiento como de experiencias para evaluar una situación de modo crítico y reconocer lo irracionales que son muchas de las respuestas emocionales. Después de los comienzos de la niñez, el condicionamiento se limita cada vez más al desarrollo de agrados y desagradados.

ESTILOS DE APRENDIZAJE

Pregúntese usted mismo y pregúntele a su niño ¿Qué viene a su mente cuando escucha la palabra perro? Algunas personas ven la figura del animal, escuchan un ladrido, mientras que otros visualizan al perro. Aquellos que ven la figura de un perro en su mente o ven la palabra, probablemente son personas visuales. Mientras que los que escuchan un ladrido, aprenden en forma auditiva. Y aquellos que sienten lo suave del pelo de los perros, probablemente aprenden tocando las cosas.

“El aprendizaje se refleja en la forma que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. El estilo de aprendizaje se define como la forma en que la información es procesada. Se centra en las fortalezas y no en las debilidades”. No existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje. La mayoría de niños muestran preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo, o manipulador (que toca.) Es común la combinación de estilos de aprendizaje primario y secundario. GAGNÉ (1975)

Los padres también muestran preferencia por uno de estos estilos de aprendizaje. Es usual que los padres prefieran un estilo de aprendizaje diferente al de su niño. Para trabajar efectivamente con su niño, es importante entender su propio estilo de aprendizaje (Haga el inventario de estilo de aprendizaje en este momento.) Los aprendedores visuales

aprenden mirando televisión. Ellos van a imágenes del pasado cuando tratan de recordar. Ellos dibujan la forma de las cosas en su mente. Cuarenta y dos por ciento de estudiantes de secundaria caen en esta categoría.

Existen los siguientes estilos de aprendizajes:

a) Tipo visual: Los estudiantes visuales a menudo “piensan en imágenes”, por lo que pueden aprehender gran cantidad de información a la vez y con rapidez. Suelen aprender mejor cuando leen o ven la información de algún modo (textos, mapas, dibujos, gráficos, etc.). Si tienen que seguir explicaciones orales, les gusta tomar notas. Se trata de personas organizadas, su imaginación y capacidad de abstracción son muy grandes, por lo que pueden relacionar fácilmente unas ideas con otras. Para recuperar la información se sirven de procedimientos de visualización. Son personas observadoras, que recuerdan bien los detalles, por lo que pueden reconocer visualmente las palabras, y así suelen tener buena ortografía.

b) Tipo auditivo: Son personas muy sensibles a los estímulos auditivos, y suelen aprender con más facilidad a través de informaciones orales. Les gusta el diálogo y tienen facilidad para expresarse verbalmente; cuando leen en silencio suelen mover los labios, y les gusta especialmente leer en voz alta, repitiéndose los textos a sí mismos a la hora de estudiar. Suelen almacenar la información de manera secuencial y en un orden rígido, en forma de sonidos, melodías o voces. Les gusta escuchar a los otros y oír

canciones. Recuerdan las palabras como “representaciones sonoras”, lo cual es de gran utilidad en el aprendizaje de idiomas o en la música.

c) Tipo táctil o kinestésico: Estas personas responden con agrado a las muestras físicas de afecto, les gusta tocarlo todo, y gesticulan mucho al hablar. Procesan la información asociándola a movimientos o acciones, así como a representaciones táctiles u olorosas. Suelen aprender haciendo cosas, participando directamente en ellas, y recuerdan más fácilmente algo si lo han hecho. Prefieren aprender haciendo trabajos de campo, pintando o bailando, y les resultan muy útiles en este sentido las imágenes en movimiento, prefiriendo en particular las historias de acción. A menudo les gusta comer o beber algo mientras estudian, y disfrutan trabajando con sus propias manos

PROCESOS COGNITIVOS PARA EL APRENDIZAJE

En el aprendizaje intervienen algunos procesos cognitivos, que es necesario analizarlos:

- **Atención:** Es una actitud psíquica en la que la conciencia se concentra en determinados contenidos perceptivos, prescindiendo de otros. La atención es un foco en que los acontecimientos se perciben con claridad y un área marginal en la que se perciben con menor claridad. Para un eficiente aprendizaje se debe practicar la atención habitual, en la que la causa de la

reacción atenta proviene de los hábitos del sujeto que le inducen a fijar su atención preferentemente en ciertos estímulos.

- **Memoria:** Es la capacidad del hombre de retener durante largo tiempo y de modo inconscientes experiencias pasadas, así como la capacidad de reproducirlas en un momento determinado voluntaria e involuntariamente. “Los procesos de la memoria son: 1 grabación, 2 retención, 3 reproducción y 4 reconocimiento”. WOODWORTH Y FI. SCHOLOSBERG

- **Pensamiento:** pensar es un proceso más complejo mediante el cual traspasamos los límites de la percepción que las realidades objetivas, concretas y nos movemos en el plano de las abstracciones, las generalizaciones y los conceptos para la realización; de los cuales es necesario el uso de símbolos. El significado más simple de pensar es muy parecido al de recordar, pero no nos debemos quedar a ese nivel, sino que abarca más profundamente al plano reflexivo, que consiste en combinar dos o más ideas o hechos de forma que se obtenga una nueva idea o hecho de esta nueva combinación.

Esta actividad lleva a cabo un investigador cuando tiene que resolver un problema complejo, requiriendo a veces horas, días y aún años la combinación de sus hipótesis y datos experimentales, viéndose en la necesidad de trasladar sus ideas a fórmulas matemáticas, o bien exigiendo la concepción de nuevos métodos o formulas mediante las cuales puede

resolver nuevos problemas. Cuando el pensamiento se controla rigurosamente de acuerdo con ciertas condiciones, pautas o modelos cuyo estudio incumbe a la lógica, el pensamiento resultante recibe el nombre de racional, y el proceso en sí de razonamiento que está dirigido hacia la solución de una dificultad y se rige por procedimientos rigurosos denominados raciocinios. Los principios lógicos a los que se rige el pensamiento racional son: 1. El de contradicción; 2 el de causalidad y 3 el de relación entre el todo y las partes.

Existen tres modalidades de pensamiento lógico: deductivo, inductivo y analógico. El pensamiento creador participa simultáneamente de las características del razonamiento y de la imaginación. Muchas de las creaciones de los artistas, poetas, investigadores e inventores se han ido desarrollando gradualmente mediante un proceso de tanteo. Existe un acuerdo unánime en que el proceso de la creación atraviesa tres o cuatro estadios: 1. Preparación, en la que se obtiene la información y datos de una serie de tanteos e intentos de organización previa de los mismos; 2. Incubación, de relativa inactividad, con concurrencia de ideas en torno al problema, pero sin progreso evidente del mismo; 3. Inspiración o iluminación, momento en que las ideas creadoras surgen.

La inspiración puede ser súbita, pero existen numerosos testimonios que indican que por lo general la inspiración no surge tal como la entienden la mayoría de las personas, se dice que mucho de la inspiración es sudoración,

aludiendo que lo importante era toda la etapa de preparación, dándole si se quiere menor trascendencia a la etapa de a inspiración, y 4. La verificación, si se trata de una creación científica y la revisión se trata de una creación literaria o artística.

LEYES QUE DEL APRENDIZAJE.

Hay que seguir ciertas leyes fundamentales para lograr un aprendizaje efectivo, entre estas anotamos las siguientes:

Ley del Efecto.- Cuando las respuestas que da el organismo conducen al éxito, la conexión entre esa situación y las respuestas se refuerzan; si ocurre lo contrario, la conexión se debilita. Con respecto a esta ley, se ha comprobado que los premios, elogios e incentivos son más valiosos que los castigos y censuras. En el arte de estudiar se cumple esta ley, porque el estudiante tiende a repetir y aprender aquellas actividades que le motivan y le producen beneficios, mientras que olvida aquellas que no le estimulan. Lo mismo sucede en la elección de carrera o profesión, el sujeto se guía por éxitos parciales que haya tenido, así como por los fracasos.

Ley de Formación de Hábitos.- Mientras más se repiten las respuestas mayores será la retención producida, es decir: La repetición fortalece el aprendizaje, mientras que la falta de ejercicio lo debilita. Esta ley tiene dos partes: "La Ley de Uso y la Ley del Desuso. En la primera el vínculo entre el

estímulo o respuesta se fortalece mediante el ejercicio. En la segunda la respuesta se debilita cada vez más. Según esta ley, la habilidad se adquiere mediante el ejercicio, es decir, si se repite continuamente un tema o ejercicio, será difícil que esta se olvide. La mera repetición no cambia la conducta. No se debe repetir lo aprendido hasta el cansancio, sino que es mejor estudiar con cierta regularidad para que realmente sea efectivo. Son las repeticiones distribuidas a través del tiempo las que contribuyen a hacer el aprendizaje duradero. LAMARCK: (1809)

Ley de la Preparación.- Solo se puede aprender para lo cual existe disposición. Sin la madurez necesaria no es posible que se den determinados aprendizajes. Para ello es necesario que exista un nivel o edad mental adecuada; y, conocimientos y habilidades previas.

Ley de la Disposición o Motivación.- Solo aquel aprendizaje que es deseado que surge de las necesidades de la persona es fértil y duradero. La ausencia de incentivos, puede anular la disposición para el aprendizaje. Como ejemplo muchas familias que desean que sus hijos estudien pero estos no tienen ningún interés, lo único que consiguen de ellos es “que estén toda una tarde frente a un libro”.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS

CIENTÍFICO: Constituye un proceso encaminado a dar la explicación más acertada acerca de fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre.

Fue utilizado desde el momento en que realizamos el planteamiento del problema, así como en el levantamiento de la información, el mismo que permite la recopilación de antecedentes extraídos de maestras, niñas y niños y Directora de la escuela motivo de la investigación, con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo, y difusión de los resultados que sirvieron para sacar conclusiones y propuestas que ayuden a mejorar el desarrollo Cognitivo de los investigados.

INDUCTIVO: El Método Inductivo es aquel que crea leyes a partir de la observación de los hechos, parte de la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al

mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez.

En la presente investigación el método Inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO El método Deductivo es aquel que aspira demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

La Deducción sirvió para partir de una teoría general de la Implementación de Rincones de Juego Trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo.

ANALÍTICO: El método Analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

En la presente investigación este método servirá para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, hace mismo permitirá el desglose del marco teórico.

SINTÉTICO: El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. Este método permitió la simplificación precisa de todo lo investigado. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio

DESCRIPTIVO: Es aquel que permitió la identificación y delimitación precisa del problema; la formulación de objetivos, la recolección de datos.

La observación de los hechos o fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado, guiará para llegar a la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que sirvió para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitió emplear la estadística descriptiva con

la tabulación de los resultados de la encuesta aplicada a las maestras, y una Prueba de Funciones Básicas. Adaptación “Reea” a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura, análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

ENCUESTA.- Aplicada a las maestras de Preparatorio de Primer Año del Instituto Particular “San Mateo” para establecer la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo por parte de las maestras de las niñas y niños de este nivel.

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS. ADAPTACION “REEA”.- Aplicada a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo”, para evaluar el Aprendizaje.

POBLACIÓN

La población para la presente investigación está compuesta conforme se detalla en el siguiente cuadro:

INSTITUTO PARTICULAR "SAN MATEO"				
PARALELOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL	MAESTRAS
A	12	14	26	1
B	14	13	27	1
TOTAL	26	27	53	2

Fuente: Registro de matrículas de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

f. RESULTADOS

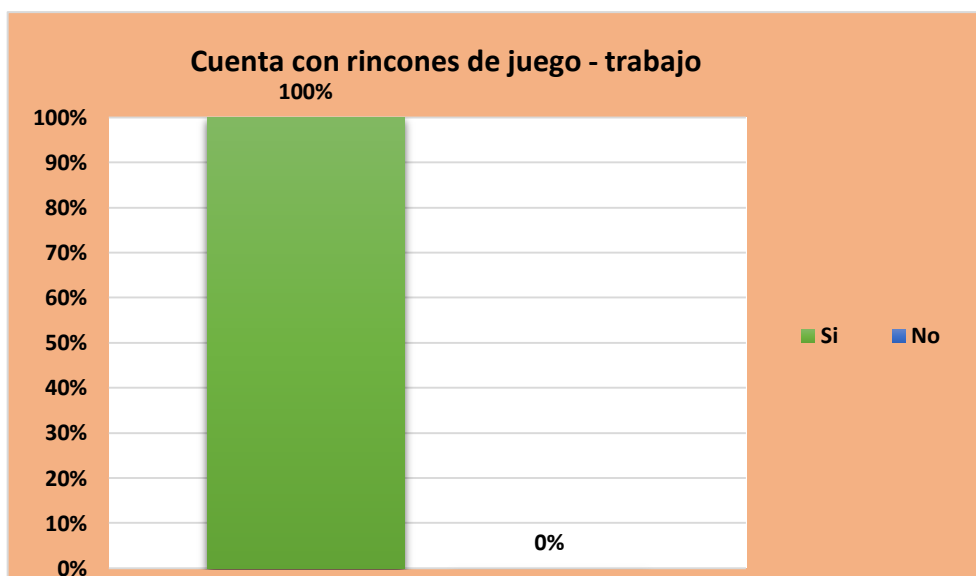
ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACION BASICA DEL INSTITUTO PARTICULAR "SAN MATEO" PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO POR PARTE DE LAS MAESTRAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE ESTE NIVEL.

1. ¿Cuenta con Rincones de Juego–Trabajo dentro de su aula?

INDICADORES	f	%
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

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

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

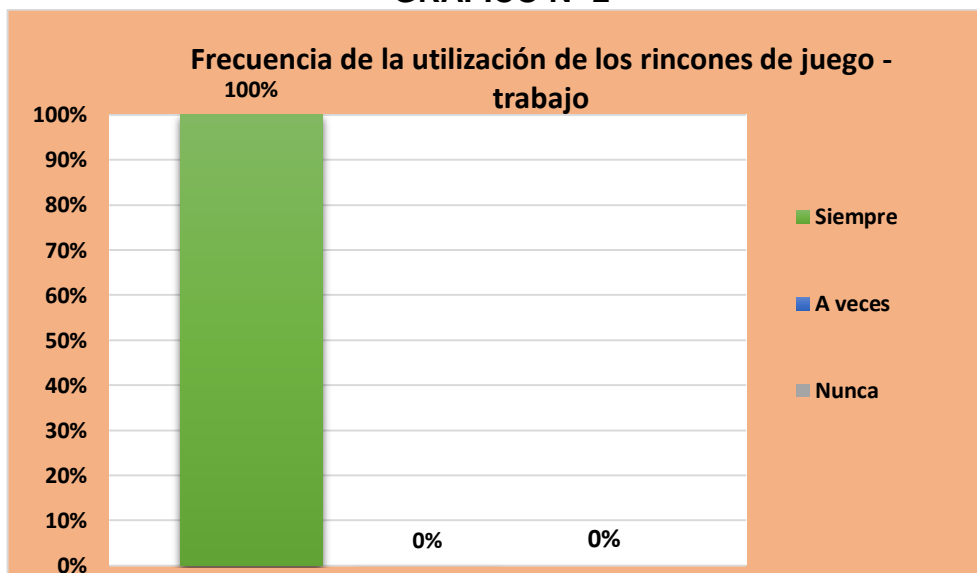
2. ¿Con que frecuencia utiliza los Rincones de Juego-Trabajo implementados en su aula?

CUADRO Nro. 2

INDICADORES	f	%
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
 Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRAFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas manifiestan que siempre utilizan los Rincones de Juego Trabajo en el aula.

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

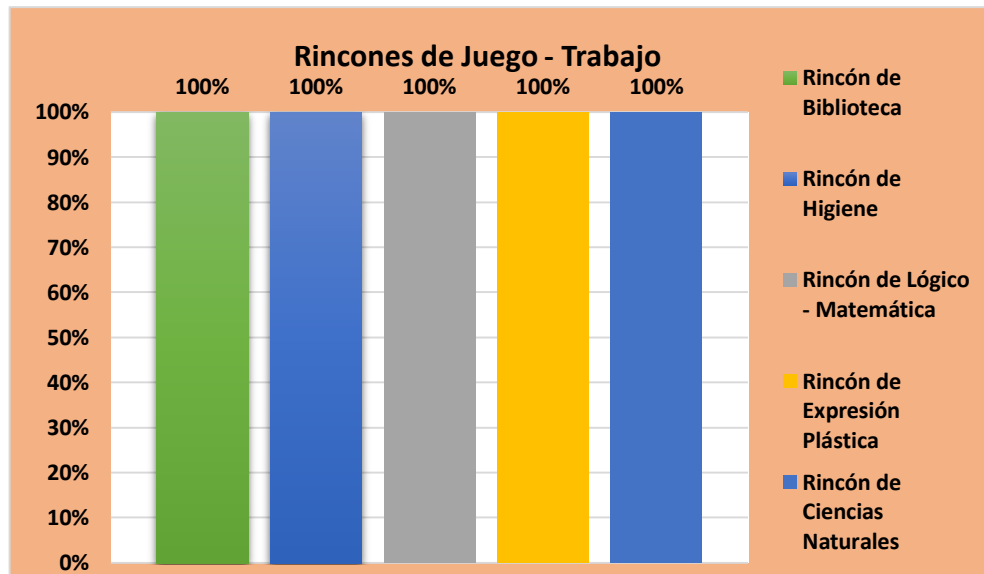
3. ¿Seleccione los Rincones de Juego-Trabajo, que tiene implementados en el aula?

CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
Rincón de Biblioteca	2	100%
Rincón de Higiene	2	100%
Rincón de Lógico - Matemática	2	100%
Rincón de Expresión Plástica	2	100%
Rincón de Ciencias Naturales	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N°3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas consideran que los rincones de juego trabajo con los que cuentan son: Biblioteca, Higiene, Lógico – Matemática, Expresión Plástica, Ciencias Naturales.

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

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

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

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

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

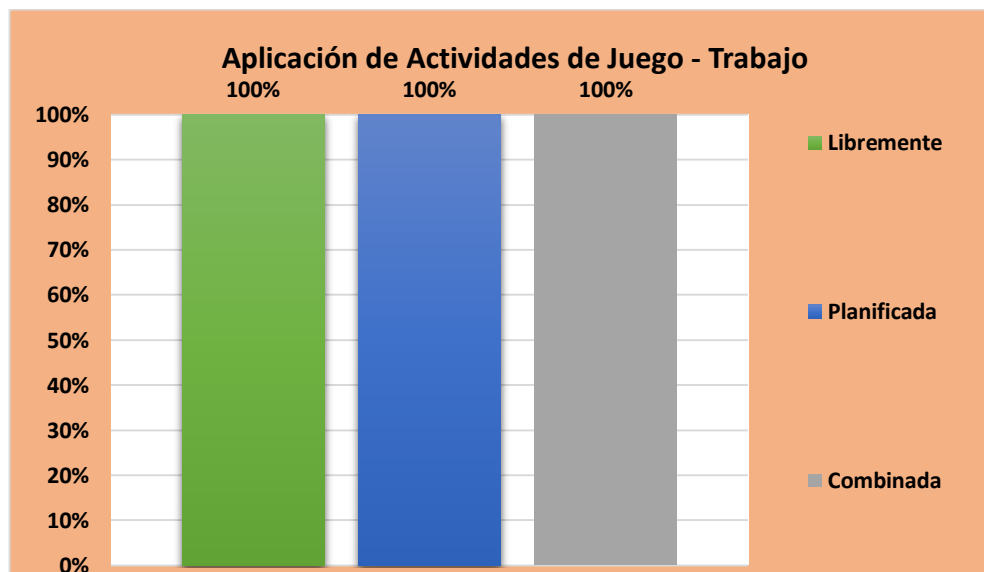
4. ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego-Trabajo?

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Libremente	2	100%
Planificada	2	100%
Combinada	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO Nº4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas responden que la manera de aplicar las actividades en sus Rincones de Juego- Trabajo es libre, planificada; y, combinada.

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

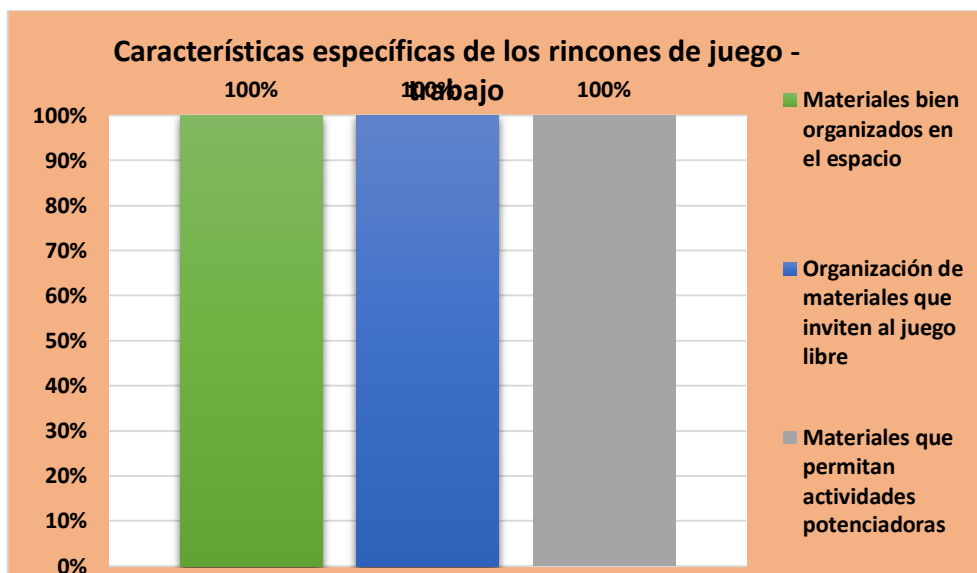
5.- ¿Cuáles cree usted que son las características específicas de los Rincones de Juego-Trabajo?

CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
Materiales bien organizados en el espacio	2	100%
Organización de materiales que inviten al juego libre	2	100%
Materiales que permitan actividades potenciadoras	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas manifiestan que las características específicas de los Rincones de Juego-Trabajo son: Materiales bien organizados en el espacio, Organización de materiales que inviten al juego libre; y, Materiales que permitan actividades potenciadoras.

En cada rincón se organiza el material correspondiente a cada ámbito o área y tanto los rincones como el material varían según la edad de las niñas y niños.

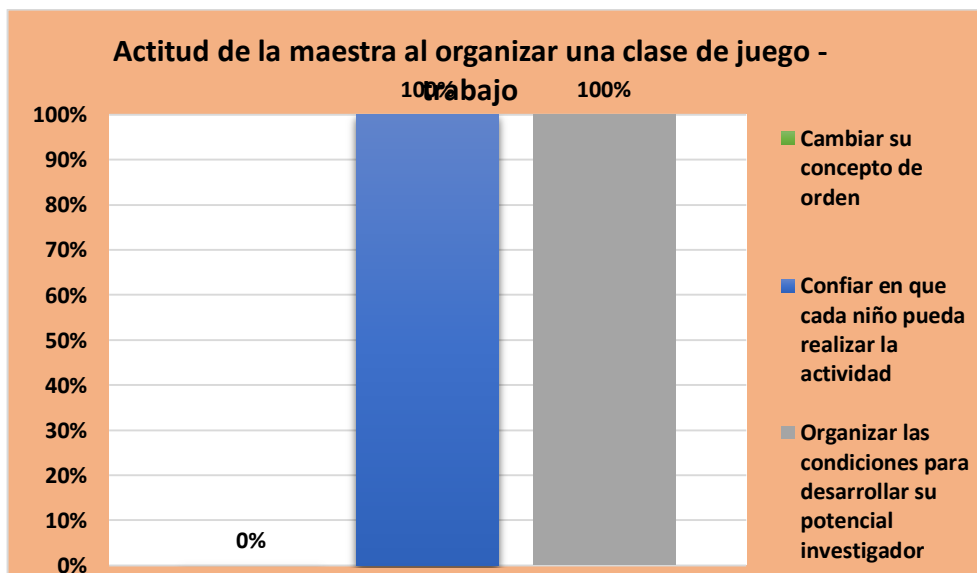
6.- ¿Qué actitud debe tomar la maestra al organizar una clase por Rincones de Juego- Trabajo?

CUADRO N°6

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

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
 Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N°6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas opinan que la actitud debe tomar la maestra al organizar una clase por Rincones de Juego- Trabajo es: Confiar en que cada niño pueda realizar la actividad; y, Organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador.

La Maestra debe tener una capacidad para entender cómo es el desarrollo psicológico-cognitivo del niño al que enseña, de esta manera dado el caso de un menor al que se le dificulte guardar la información suministrada en un día de clase, la maestra pueda empezar a trabajar a fondo con el niño y poner en práctica un método cognitivo que le ayude a mejorar el procesamiento de la información.

Con frecuencia, estas exigencias morales se extienden hasta excluir procedimientos como el de dar órdenes a los niños, pues algunos lo consideran indigno.

La tarea de estos pedagogos también incluye la elaboración o análisis de las políticas educativas y el desarrollo de propuestas que favorezcan el pensamiento crítico, analítico y autónomo del niño. Los propuesta más importante para lograr que el niño adquiriera estas habilidades se debe enseñar mediante el juego.

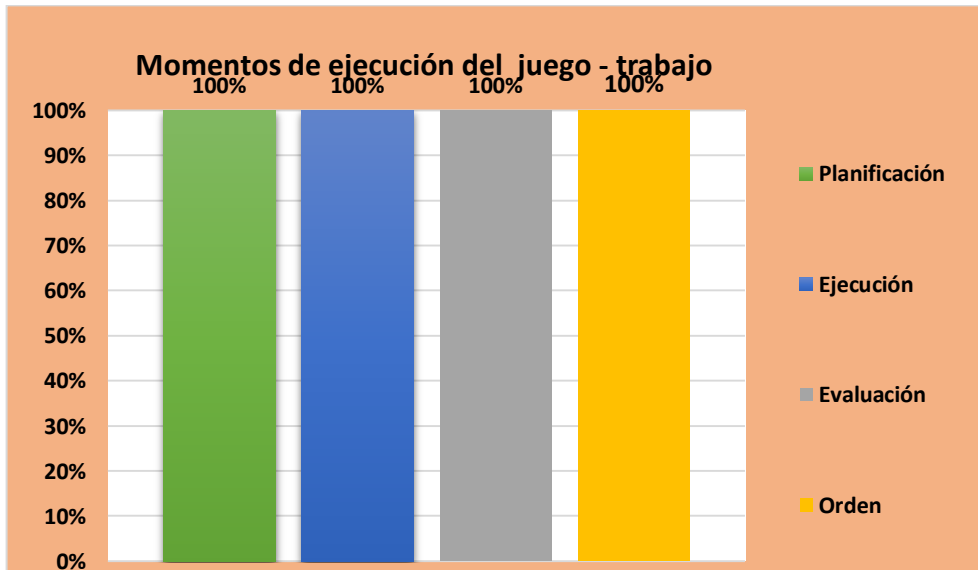
7.- ¿De los momentos que se utilizan para ejecutar el Juego Trabajo dentro del aula. Cuáles considera usted que son más importantes?

CUADRO N°7

INDICADORES	f	%
Planificación	2	100%
Ejecución	2	100%
Evaluación	2	100%
Orden	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
 Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las Maestras encuestadas manifiestan los momentos que se utilizan para ejecutar el Juego Trabajo dentro del aula son: Planificación, Ejecución, Evaluación; y, Orden.

La planificación es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. Es decir, el niño elige un sector y decide lo que va a hacer. La elección es personal.

Ejecución es el momento de la ejecución, donde los niños y las niñas desarrollan la actividad lúdica en los sectores. Los pequeños interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos. Los niños de cuatro y cinco años asumen el juego-trabajo con una verdadera organización grupal, son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

Evaluación es el momento de la evaluación. Es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal. Es recomendable que sea ágil para que los niños no pierdan interés.

Orden es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. La maestra apoyará este momento mediante preguntas y comentarios: ¿Están las muñecas ordenadas?, ¿los rompecabezas están ordenados? ¡El sector de ciencias quedó muy bien! Los niños y niñas ordenan y clasifican los materiales, cuidando que todos los materiales correspondan al sector. Se debe dejar el sector como lo encontraron, "ordenado", tomando conciencia de su participación en este proceso.

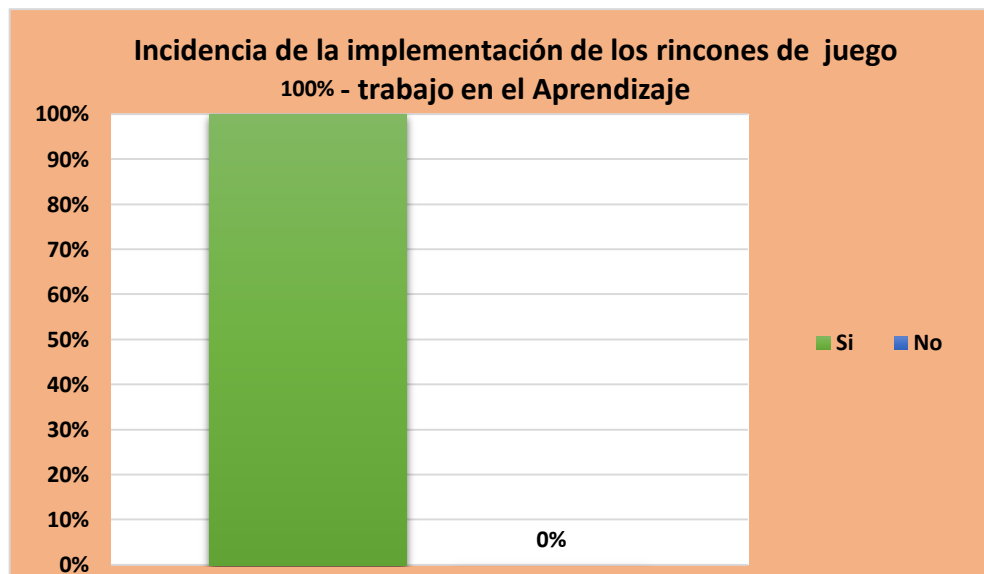
8.- ¿Cree usted que la implementación de los Rincones de Juego-Trabajo incide en el Aprendizaje de las niñas y niños?

CUADRO N°8

INDICADORES	f	%
Si	2	2%
No	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Encuesta a las maestras de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRAFICO N°8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de Maestras encuestadas consideran que la implementación de Rincones Juego Trabajo si inciden en el Aprendizaje de los niños y niñas.

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

**RESULTADOS DE LA PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS “REEA”
 APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER AÑO
 DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO”,
 PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE.**

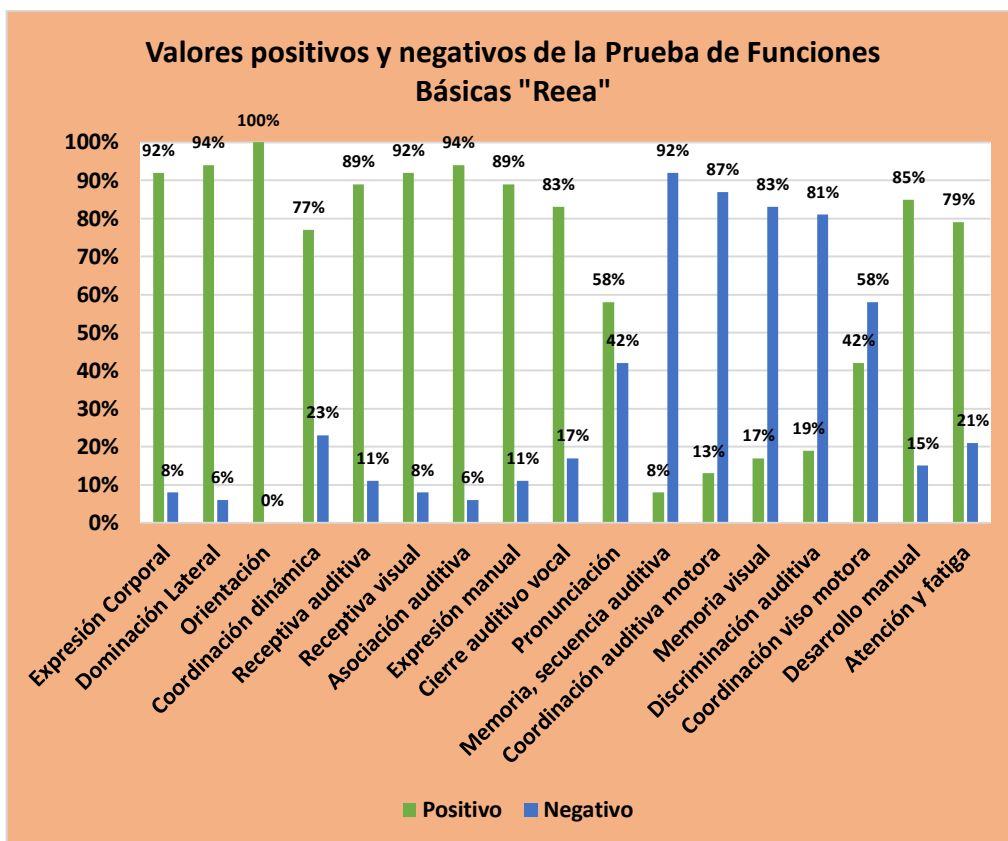
CUADRO N° 9

Nº	Áreas	Positivas		Negativas	
		f	%	f	%
1	Expresión corporal	49	92%	4	8%
2	Dominancia lateral	50	94%	3	6%
3	Orientación	53	100%	0	0%
4	Coordinación dinámica	41	77%	12	23%
5	Receptiva auditiva	47	89%	6	11%
6	Receptiva visual	49	92%	4	8%
7	Asociación auditiva	50	94%	3	6%
8	Expresión manual	47	89%	6	11%
9	Cierre auditivo vocal	44	83%	9	17%
10	Pronunciación	31	58%	22	42%
11	Memoria, secuencia auditiva	4	8%	49	92%
12	Coordinación auditiva motora	7	13%	46	87%
13	Memoria visual	9	17%	44	83%
14	Discriminación auditiva	10	19%	43	81%
15	Coordinación viso motora	22	42%	31	58%
16	Desarrollo manual	45	85%	8	15%
17	Atención y fatiga	42	79%	11	21%

Fuente: Prueba de Funciones Básicas “REEA” aplicada a los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular “San Mateo”

Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de niños y niñas investigado tienen un desarrollo positivo en el área de Orientación temporal y espacial, el 94% presentan un desarrollo positivo en las áreas Dominancia Lateral y Área de Asociación Auditiva y el 6% negativo, el 92% tienen un desarrollo positivo en el área de Expresión Corporal y Área Receptiva Visual y el 8% negativo, el 89% presentan un desarrollo positivo en el área de Receptiva Auditiva, y área de Expresión Manual y el 11% negativo, el 85% tiene un desarrollo positivo en el área de Desarrollo Manual y el 15% negativo, el 83% presentan un desarrollo

positivo en el área Cierre Auditivo Vocal y el 17% negativo, El 79% tienen un desarrollo positivo en el área de Atención y Fatiga y el 21% negativo, el 77% presentan un desarrollo positivo en el área de Coordinación Dinámica y el 23% negativo, el 58% presentan un desarrollo positivo en el área de Pronunciación y el 42% negativo. El 92% de niños y niñas investigados presentan un desarrollo negativo en el área de Memoria secuencia auditiva y el 8% positivo, el 87% tienen un desarrollo negativo en el área de Coordinación auditiva motora y el 13% positivo, el 83% tienen un desarrollo negativo en el área de Memoria visual y el 17% positivo, El 81% tienen un desarrollo negativo en el área de Discriminación auditiva y el 19% positivo, el 58% tienen un desarrollo negativo en el área de Coordinación viso motora y el 42% positivo.

Área de Orientación temporal y espacial – El espacio y el tiempo son los ejes de las actividades cotidianas y de la comprensión del entorno, tienen una estrecha vinculación con el esquema corporal ya que el punto referencial básico lo constituye el propio cuerpo, para que el niño/a pueda orientarse en el espacio y en el tiempo circundante debe primero estar orientado en su propio cuerpo.

Dominancia lateral es la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano: mano, pierna, ojo y oído, y el proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización. Este tiene que ver con

la dominancia hemisférica pero la exactitud del mismo aún no se conocen (Rigal, 1987).

Área Asociación auditiva.- En determinadas regiones de la corteza cerebral se procesan señales específicas de naturaleza sensitiva, motora y de asociación. Las áreas sensitivas reciben informaciones sensitivas y están vinculados con la percepción, el conocimiento consciente de una sensación.

Área Receptiva Visual.- Todo lo que se observa favorece al canal visual y estimula otras áreas como la pronunciación, razonamiento y concentración.

El Área de Expresión Corporal.- Es parte del vivir del ser humano, es una forma más de lenguaje, una manera más que posee el hombre para comunicarse y expresarse con y a través del cuerpo.

Área Expresión Manual.- Mediante los gestos, se puede interpretar ideas, mensajes, necesidades y sentimientos, para descubrir la función de los objetos.

Área Receptiva Auditiva.- La información que recepta el canal auditivo, para luego ser llevada al cerebro, en donde es procesada y relacionada con experiencias anteriores, dándose como respuesta la potenciación del razonamiento lógico.

Área de Desarrollo Manual.- Se refiere al proceso de escritura requiere de una buena motricidad fina, que permita, representar de manera gráfica las letras. Llegando a ser una de las áreas más estimuladas, tanto en el hogar como en los centros educativos; con la finalidad de que el niño/a aprenda escribir más rápido.

Área Cierre Auditivo Vocal.- Desarrollo de habilidades pre-verbales y en las etapas secuenciales para el aprendizaje de habilidades de comunicación que desarrollan los niños. Las habilidades auditivas no deberán de aislarse de todo el proceso de comunicación: pre-verbales, auditivas, articulatorias, lingüísticas, de habla y cognitivas, así como el desarrollo son componentes que actúan de manera inseparable.

Área Coordinación Dinámica.- Es importante para el desarrollo emocional de niños/as realizar actividades al aire libre, deportivas y motoras que ayudan y resultan indispensables para alcanzar esta área.

Área de Atención y Fatiga.- Hace énfasis a la concentración, pues tiene que ver con la atención prestada en un período de tiempo, cosa muy difícil de obtener con niños/as.

Área de Pronunciación.- Se refiere a: la manera en que una palabra o idioma es hablada; el modo en que alguien pronuncia una palabra, puede ser hablada de formas diferentes por varios individuos o grupos,

dependiendo muchos factores sociolingüísticos, como el tiempo en el que crecieron, el área geográfica, el área en la cual ellos viven actualmente, su clase social, su sexo, su edad y su educación.

Área de Memoria.- Secuencia auditiva es posible no se conozcan estrategias o métodos apropiados para el desarrollo de esta área, o más bien se las/os conocen y no se saben emplear, es importante tener en cuenta, que la memoria es un factor indispensable para el lenguaje, lectura, escritura y cálculo.

Área Coordinación Auditiva Motora.- Es una habilidad que combina la actividad neuro- muscular y la memoria auditiva a fin de procesar la información cognitivamente para luego ser ejecutada a través de los sonidos con orden lógico y secuencial. En esta interacción intervienen el tiempo y el espacio convirtiéndola en una actividad sincronizada de velocidad, dirección y ritmo al ritmo se lo ha definido como la distribución de un tiempo dado en una serie de intervalos irregulares, marcados por el sonido, dentro de una frase musical, en una melodía, una marcha, una danza, coreografía.

Área de Memoria Visual.- Se deduce que las imágenes que llegan al cerebro, a través del canal visual, son procesadas y almacenadas, produciéndose después como recuerdos que verifican el afianzamiento de la

Área Discriminación Auditiva.- Se entiende como la capacidad de los hablantes para identificar perceptivamente en la lengua oral unidades fonéticas y fonológicas relevantes en la comunicación.

Área Coordinación Viso Motora.- Es la capacidad que permite ajustar con precisión el movimiento corporal como respuesta a estímulos visuales. Debe desarrollarse en los primeros 5 años de vida del niño; La coordinación viso motora es importante para el buen rendimiento académico, resulta clave para el aprendizaje, sobre todo de la escritura, ya sea de números o de letras.

RESUMEN DEL CUADRO DE PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS “REEA”

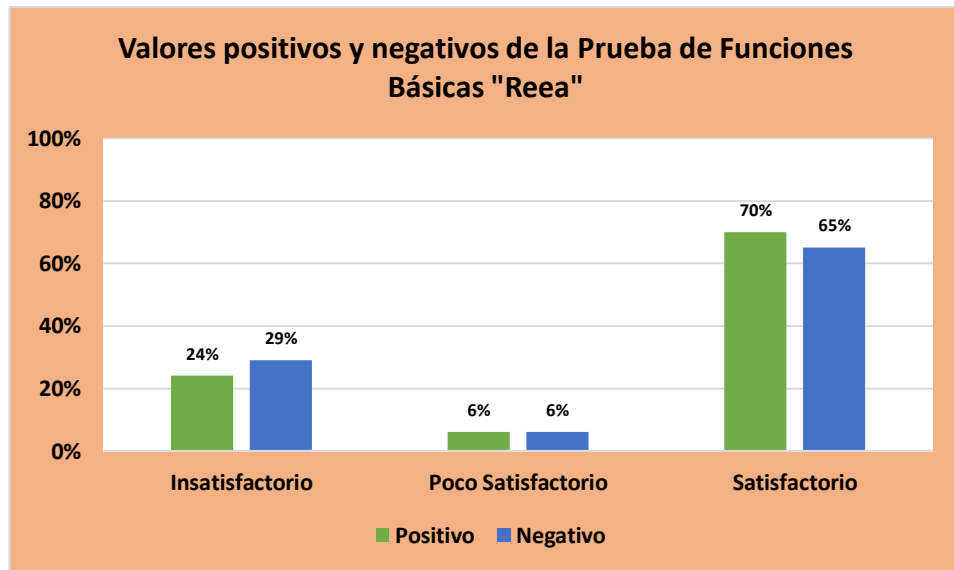
CUADRO Nº 10

VARIABLES		f	%	Calif
POSITIVAS	Entre 0 y 25%	4	24%	Insatisfactorio
	Entre 25 y 50%	1	6%	Poco satisfactorio
	Más del 50%	12	70%	Satisfactorio
NEGATIVAS	Entre 0 y 25%	11	65%	Satisfactorio
	Entre 25 y 50%	1	6%	Poco satisfactorio
	Más del 50%	5	29%	Insatisfactorio

Fuente: Prueba de Funciones Básicas “REEA” aplicada a los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular “San Mateo”

Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

GRÁFICO Nº 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% de niños y niñas investigados presenta variables positivas con más del 50%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio; el 65% presenta variables negativas entre 0 y 25%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio el 24% presenta variables positivas entre 0 y 25% equivalente a un aprendizaje Insatisfactorio, el 29% presenta variables negativas más de 50%, equivalente a un Aprendizaje Insatisfactorio, y el 6% presenta variables positivas y negativas entre 25 y 50% equivalente a Poco Satisfactorio.

De acuerdo a los resultados de la aplicación de la prueba de Funciones Básicas "REEA" se puede evidenciar que los valores positivos y negativos se relacionan dando como resultado un Aprendizaje de los niños y niñas SATISFACTORIO.

g.- DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado para la presente investigación: Identificar los Rincones de Juego Trabajo que tienen las maestras en su aula para trabajar con los niños y niñas de preparatoria de primer grado de educación básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014.. Tomando como referencia la pregunta **1. ¿Cuenta con Rincones de Juego–Trabajo dentro de su aula?**, se concluye que El 100% de Maestras si cuentan con Rincones de Juego Trabajo en el aula; **3. ¿Seleccione los Rincones de Juego-Trabajo, que tiene implementados en el aula?** se concluye que: El 100% de Maestras encuestadas consideran que los rincones de juego trabajo con los que cuentan son: Biblioteca, Higiene, Lógico – Matemática, Expresión Plástica, Ciencias Naturales.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Evaluar el aprendizaje de los niños y niñas del preparatorio de Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo” de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014., se aplicó el la Prueba de Funciones Básicas “REEA” y se obtuvo el siguiente resultado: El 70% de niños y niñas investigados presenta variables positivas con más del 50%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio; el 65% presenta variables negativas entre 0 y 25%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio el 24% presenta variables positivas entre 0 y 25% equivalente a un aprendizaje Insatisfactorio, el 29%

presenta variables negativas más de 50%, equivalente a un Aprendizaje Insatisfactorio, y el 6% presenta variables positivas y negativas entre 25 y 50% equivalente a Poco Satisfactorio.

De acuerdo a los resultados de la aplicación de la prueba de Funciones Básicas “REEA” se puede evidenciar que los valores positivos y negativos se relacionan dando como resultado un Aprendizaje de los niños y niñas SATISFACTORIO.

Al concluir la presente investigación y considerando los resultados obtenidos, la información procesada, analizada e interpretada se acepta el objetivo general planteado: ya que los Rincones de Juego – Trabajo inciden significativamente en el Aprendizaje de los niños y niñas de Preparatoria de Primer Grado de Educación Básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de Maestras si cuentan con Rincones de Juego Trabajo en el aula. El 100% de Maestras encuestadas consideran que los rincones de juego trabajo con los que cuentan son: Biblioteca, Higiene, Lógico – Matemática, Expresión Plástica, Ciencias Naturales.
- El 70% de niños y niñas investigados presenta variables positivas con más del 50%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio; el 65% presenta variables negativas entre 0 y 25%, equivalente a un Aprendizaje Satisfactorio el 24% presenta variables positivas entre 0 y 25% equivalente a un aprendizaje Insatisfactorio, el 29% presenta variables negativas más de 50%, equivalente a un Aprendizaje Insatisfactorio, y el 6% presenta variables positivas y negativas entre 25 y 50% equivalente a Poco Satisfactorio. De acuerdo a los resultados de la aplicación de la prueba de Funciones Básicas “REEA” se puede evidenciar que los valores positivos y negativos se relacionan dando como resultado un Aprendizaje de los niños y niñas SATISFACTORIO.

i. RECOMENDACIONES

- A las Maestras, tomar en cuenta las necesidades, intereses, gustos y particularidad de cada infante antes de ejecutar el juego en rincones, puesto que todos los educandos son diferentes y presentan diversos ritmos de Aprendizaje. Procurar establecer mayores oportunidades de Aprendizaje a través de los Rincones, cambiando de actividades y elementos de determinada área de Juego dependiendo de los intereses de los niños y niñas.
- A las maestras realizar las intervenciones pedagógicas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de Aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

j. BIBLIOGRAFÍA

- BATLLORI, José María y Batllori, Jorge (1999). Guía de juegos. Guías Espasa. Barcelona
- BERÓN H. Inés(1993). Juego y Movimiento en la Escuela Primaria, Ed Novelibro. Buenos Aires.
- BURKE BELTRÁN, M. T. ¿Cómo continuar en el hogar el trabajo que realiza la escuela? En: Conoces a tus alumnos. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1989
- COLE, M. Y B. MEANS (1986), Cognición y pensamiento, Paidós, Buenos Aires, Pág. 21-29.
- DE SZULANSK Susana G.. El Juego-Trabajo. 1998
- ECUADOR. Ministerio de Educación y Cultura. Alfredo Vera (1990)
- METODOLOGÍA de Trabajo por Rincones. Primera edición, Quito - Ecuador. Pág. 52-55
- GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES PARA NIÑOS PREESCOLARES, Tomo I y II. Grupo Didáctico 2001, C.A. Caracas, Venezuela.
- LIAUDIS, ILIASOV, V. Antología de la Psicología Pedagógica y de las Edades. Ed. Pueblo y Educación. C. Habana, 1986
- MINISTERIO DE SALUD Y AMBIENTE DE LA NACIÓN (Argentina) / 2005
- PIAGET. APORTACIONES DEL PADRE DE LA PSICOLOGÍA Y GENÉTICA. 2000-2004
- PETROVSKI, A. Psicología evolutiva y pedagógica, Ed. IMELSA, Managua,
- SARDOU María Clotilde, Pablo Carlos. (2000) Empezando a Jugar.
- SELTIZ, C. Método de investigación en las relaciones sociales, Ediciones, Rialp, S. A., Madrid, 1971. 86.
- POZO,J (1996.) : “Teorías Cognitivas del Aprendizaje”; Eds. Morata, Madrid, ISBN 987-95615-8-9

- UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA. Toapanta Jorge 1998. Psicología General. Tercera Edición. Loja-Ecuador. Pág. 220.
- VERA, Alfredo (1990). Metodología de Trabajo por Rincones. Primera Edición. Quito-Ecuador., Pág. 52-5
- VERA COECHEATROCONIS, Gladys: La Evaluación del niño preescolar. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO. Caracas, 2.001.
- VERACOECHEA TROCONIS, Gladys: La Evaluación del niño preescolar. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO. Caracas, 2.001.

SITIOS EN INTERNET

- [www. google.com](http://www.google.com). zonas o rincones de juego trabajo en el aula.
- escuela.eltomillar.com. , / doremi.html-50.leído 19-10-06.
- [www. google.com](http://www.google.com). los rincones de juego trabajo.
- html.rincondelvago.com/creatividad-infaniti.html. leído 09-14-07.
- www.google.com. creciendo con nuestros niños.com/guías-juego.html.32k.
- <http://www.psicopedagogia.com>.
- <http://artemanual.foros.ws>/t180/juegos-y-estimulos/
- <http://www.psicopedagogia.com>/articulos/?articulo=667
- www.healthsystem.virginia.edu/...sp/cogdev.cfm -
- <http://www.bmd.com.ar>/asp/nota.asp? [isbn...

k. ANEXOS

PROYECTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO
PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA,
PERÍODO LECTIVO 2013–2014”**

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

AUTORA

VIVIANA DEL PILAR LOGROÑO SATÁN

LOJA – ECUADOR

2014

a. TEMA

“LOS RINCONES DE JUEGO TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO LECTIVO 2013–2014”

b. PROBLEMÁTICA

La implementación de los Rincones de Juego Trabajo, es una manera de trabajo muy importante para los niños y niñas sobre todo hasta los 6 años de edad. Debido a que, en esta etapa de desarrollo se encuentran en una fase senso-motora y pre-operacional, la misma que permite que el conocimiento se construya a través de las sensaciones y las experiencias percibidas de forma directa.

Es pertinente que las niñas y niños, experimenten, manipulen materiales, revivan situaciones, recreen roles a través del juego, lo deben hacer respetando su individualidad así como siendo parte de un grupo. En el momento en el que se desarrolla en el niño el conocimiento fundamentado, en el amor, el interés y sus requerimientos; los rincones, que poseen mucho de lúdico, ayudan en gran medida a satisfacer estas exigencias.

Las combinaciones de nuestra mente se cimientan de forma mas precisa a través de acciones reveladoras y actividades innovadoras. Cada niño y niña posee un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje y es precisamente lo lúdico aquello que puede ayudar a respetar este ritmo y entregar la posibilidad de responder o cubrir necesidades a través de la diversión. Los rincones nos dan la posibilidad de descubrir a través de actividades prácticas, Desarrollo Cognitivo por sí mismo. Y permite además impulsar su seguridad e independencia.

Uno de los aspectos mas relevantes en la psicología es el Desarrollo Cognitivo del niño ya que desde su nacimiento experimenta una cantidad innumerable de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras en donde prevalecen sus deseos sobre la realidad, entregándole la capacidad de pensar y relacionarse sin complicaciones.

En el Instituto Particular “San Mateo”, durante las jornadas diarias de trabajo se pudo observar que algunos de los rincones de juego trabajo instaurados no están plenamente equipados con los materiales necesarios y esto dificulta el aprendizaje de los niños y niñas que asisten a esta institución educativa y además no existe la cantidad pertinente de rincones de juego trabajo por lo que en muchas ocasiones no se desarrolla la clase de acuerdo con los parámetros establecidos, es decir impidiendo al niño el explorar activamente con todos los sentidos; tocando, convirtiendo y ordenando materiales continuos y discontinuos; seleccionando materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; revelando y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar.

Por lo expuesto, se cree que existe un problema latente vinculado a la no utilización de Rincones de Juego-trabajo por parte de las maestras en el Desarrollo Cognitivo de las niñas y niños. Por tal motivo se plantea el siguiente problema de investigación:

¿CÓMO INCIDE LA IMPLEMENTACIÓN DE RINCONES DE JUEGO-TRABAJO EN EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja se ha planteado como misión la formación académica y profesional de calidad en el marco del SAMOT, con sólidas bases científicas y técnicas, pertinencia social y valores; la producción y aplicación de conocimientos científicos, tecnológicos y técnicos, que aporten a la ciencia universal y a la solución de los problemas específicos del entorno; la generación de pensamiento; la promoción, desarrollo y difusión de los saberes y culturas; la oferta de servicios especializados; y, la gestión participativa e innovadora, con personal idóneo, comprometido institucional y socialmente.

El presente tema referente a la implementación de Rincones del Juego-Trabajo y su incidencia en el Aprendizaje de las niñas y niños, permite identificar, ejecutar y fortalecer las actividades lúdicas para estimular las áreas de desarrollo formando una estructura cerebral sana y fuerte, como fundamento del Desarrollo Cognitivo, físico e intelectual, conociendo ciertos aspectos de la vida de los niños de tal manera que tengamos una visión clara de lo que lograrán en su vida futura.

Este trabajo de investigación será de utilidad porque el Instituto Particular San Mateo apoya todas las actividades relacionadas con este tema, de tal forma que existe el interés de las maestras y Autoridades que se encuentran comprometidas con los cambios sociales, asimismo se cuenta con la

bibliografía necesaria, y una sucesión de investigaciones que robustecen y refuerzan esta tarea; y la predisposición personal, con la perspectiva de que las maestras tomen conciencia sobre la importancia de la implementación de los Rincones de Juego-Trabajo en el aprendizaje de los niños.

La factibilidad de la propuesta es fundamentalmente porque la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia forma a sus estudiantes en diferentes campos siendo uno de ellos; la investigación y además porque existen las posibilidades del financiamiento.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de los Rincones de Juego Trabajo en el Aprendizaje de los niños de preparatoria de primer Grado de educación básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el periodo lectivos 2013-2014

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los Rincones de Juego Trabajo que tienen las maestras en su aula para trabajar con los niños y niñas de Preparatoria de Primer Grado de Educación Básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014.
- Evaluar el aprendizaje de los niños y niñas de Preparatoria de Primer Grado de Educación Básica del Instituto Particular San Mateo de la ciudad de Riobamba durante el año lectivo 2013-2014.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

- Características Específicas De Los Rincones De Juego-
- Trabajo
- Tipos De Rincones De Juego-Trabajo
- Rincón De Juego-Trabajo
- Trabajos Por Rincones De Juego- Trabajo
- Materiales A Utilizarse En Los Rincones De Juego-Trabajo
- Influencia Del Juego-Trabajo En El Desarrollo Infantil.
- Cómo Implementar Un Rincón De Juego-Trabajo
- Propuesta De Rincones De Juego-Trabajo

CAPÍTULO II

APRENDIZAJE

- Concepto
- Antecedentes
- Importancia del Aprendizaje
- Características del Aprendizaje en los niños de 5 y 6 años
- Condiciones para un buen Aprendizaje en los niños de Primer Grado de Educación General Básica
- Tipos de Aprendizaje
- Estilos de Aprendizajes
- Teorías del Aprendizaje
- Procesos Cognitivos para el Aprendizaje
- Leyes del Aprendizaje

CAPÍTULO I

RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

CONCEPTO

La idea de trabajo por rincones en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas. VERA, A (1990)

Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad.

Espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características del rincón.

El tiempo de duración varía según la demanda e interés de los niños y niñas; se pueden establecer rincones semanales, quincenales o mensuales. El tiempo de duración, al igual que el tipo de rincón, deberá variar periódicamente para que los menores tengan la posibilidad de escoger y rotar por distintas alternativas de juego o trabajo.

Es importante mencionar que los materiales que se utilicen en rincones, si bien deben ser específicos para cada espacio, no necesariamente deben ser comprados para su uso; es decir, los materiales pueden ser adecuados, reciclados o elaborados por los adultos. Lo que se debe rescatar de esta metodología es el concepto en sí, más allá del material fabricado por el ex profesor. VERA, A (1990)

Para los más pequeños, hasta los 6-7 años de edad, los rincones de juego son los más adecuados, ya sea individual o grupal.

Para los niños y niñas de mayor edad se pueden organizar los rincones de trabajo, donde se mantienen actividades recreativas o lúdicas pero con un objetivo predeterminado, esto es, apoyar e incentivar el desarrollo de destrezas desde formas de trabajo diferentes a las aplicadas regularmente en el aula.

Los rincones, sean de juegos o de trabajo, son estrategias de organización en base a los distintos intereses que puedan tener los niños o niñas.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DE LOS RINCONES DE JUEGO- TRABAJO

Existen características específicas de los Rincones de Juego – Trabajo, los mismos que se citan a continuación. VERA, A (1990)

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

Cada nivel evolutivo reclama unos rincones diferentes.

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

TIPOS DE RINCONES DE JUEGO-TRABAJO. MEC. VERA, A. (1990)

Rincón de Juego Simbólico

Rincón de Plástica.

Rincón de la Naturaleza.

Rincón de Expresión y Dramatización.

Rincón de Biblioteca, Cuentos y Lenguaje.

Rincón de Juegos didácticos y lógica matemática.

Rincón del Ordenador.

Rincón de juego simbólico

Este rincón posibilita vivir la fantasía y la realidad; trata de reproducir las actividades y situaciones más frecuentes de la vida cotidiana. A través del mismo los niños pueden disfrutar de una cierta intimidad, iniciarse en el juego simbólico y canalizar las capacidades emocionales y afectivas. El material dedicado a este rincón es:

- Material convencional (cacharritos, muñecas, etc.)
- Material no estructurado (cajas, palos, frascos...)
- Caja con disfraces
- Rincón de Plástica:
- Zona donde se ordena todo el material específico para el libre manejo el mismo:
- Pinturas (ceras, dedos, lapiceros, tizas...).
- Pizarra.
- Corcho.
- Caballete.
- Material de modelado (barro, plastilina, láminas...).
- Material de motricidad fina (encajes, puzzles, plantillas perforadas para coser, punzones, cuentas para ensartar, tijeras, etc.).

- Material no estructurado (botes, frascos, monedas, clavos y tornillos...).
- Rincón de la naturaleza:
- Espacio en el que los niños toman contacto directo con el medio natural, iniciando la observación y experimentación del mismo y el respeto hacia otros seres vivos.
- Rincón de la expresión y dramatización:
- Espacio confortable destinado a actividades tranquilas: para ver y contar cuentos, observar láminas, relajación.
- . Alfombras y cojines.
- . Espejo
- . Estantería para cuentos, revistas...
- Rincón de cuentos y lenguaje:

Este rincón en todas sus actividades contribuye a desarrollar la imaginación, enriquecer la expresión lingüística, estimular la sensibilidad estética, e iniciar al niño en el proceso de investigación además de favorecer la representación por medio del lenguaje.

Materiales:

- Una mesa redonda y sillas cómodas.
- Cojines.
- Expositor para libros.

- Cuentos.
- Caja de imágenes, fotografías, cromos, láminas.
- Magnetófono, cintas vírgenes y grabadas.
- Cuentos hechos por los propios niños.
- Libros de imágenes (flores, árboles, frutos, viajes, aventuras).
- Rincón de juegos didácticos y lógica matemática:
- Espacio donde el niño manipula y realiza actividades solo o con algunos compañeros. VERA, A (1990)

A través del manejo de los materiales, se realiza diversas actividades de agrupamientos, seriaciones, clasificaciones, comparaciones, asociaciones, etc.

Materiales:

- Bloques lógicos.
- Bloques de madera de diversas formas y tamaños.
- Bloques huecos de diferentes tamaños.
- Cajas, coches, camiones, figuras en miniatura, aviones.
- Construcciones.
- Tablas de diferentes medidas.
- Juguetes: animales domésticos y salvajes.
- Trenes de madera, botes, barcos, remolcadores, camión gigante o tractor.

- Puzzles.
- Regletas.
- Juegos de mesa.
- Juegos de ordenar.
- Otros.

Rincón del ordenador:

Pretendemos hacer del ordenador una herramienta de uso normal en el Centro, también por parte de los niños.

Por medio del mismo desarrollan la curiosidad, la iniciativa y la creatividad: jugar, divertirse y aprender. La utilización del ordenador les permite reforzar el desarrollo de la capacidad de expresión. La percepción visual y auditiva, la atención y la concentración, la coordinación y las relaciones e integración dentro del grupo.

La incorporación del ordenador como herramienta de uso didáctico se ha de realizar de forma progresiva. Algunos de los programas informáticos utilizados son siguientes: "Coco", "Jugar con...", "Kid Pix", "Escuela del mar", "Win ABC",

"Blocs", etc.

Materiales:

Monitor.

Teclado.

Impresora.

Programas específicos.

Lector de tarjetas.

Dada la importancia de esta actividad se sugiere organizarlo con una frecuencia de aproximadamente tres veces por semana.

Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad.

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla. Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo van a hacer, con qué materiales. En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes.

En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas.

En el sector de biblioteca, pueden mirar, "leer" distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios etc. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias etc.

En dramatizaciones aprenden a hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta a su interlocutor, coordinar los diferentes roles.

En carpintería, pueden explorar formas, tamaños, medidas y la relación entre ellas, el uso de materiales y herramientas, esto hará desarrollar la mayor habilidad para la motricidad fina.

En ciencias, indagarán sobre los diferentes materiales, objetos, partes de plantas y animales, hacer observaciones, relacionar, explorar etc.

En los juegos tranquilos, de mesa o de madurez intelectual, los niños se enfrentan a diferentes tipos de problemas relacionados a la matemática y a otros campos del conocimiento, muchos de los juegos deben ser compartidos con al menos con un compañero esto hará que se expresen diferentes puntos de vista, se respeten las reglas, los distintos turnos etc.

Dentro del juego- trabajo en el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los trabajos efectuados. La duración del juego es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos.

La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc.

RINCÓN DE JUEGO-TRABAJO

Todo proceso necesita de momentos que lleven a la persona que los ejecutan o a obtener respuesta positivas en la satisfacción de una técnica.

Entre los momentos que tenemos al momento de ejecutar en juego-trabajo son:

PLANIFICACIÓN.- La planificación es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. Es decir, el niño elige un sector y decide lo que va a hacer. La elección es personal.

No existe una fórmula o receta única para planificar, los niños utilizan diariamente diversas estrategias de planificación, las que pueden ser individuales o grupales. GRUPO DIDACTICO (2001)

La planificación obliga al niño a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con qué? y ¿dónde va a realizar la actividad? En el momento de la planificación el docente o promotor se encarga de resolver

interrogantes y con una actitud abierta, escucha, interroga, alienta, absuelve inquietudes y coordina la tarea de juego-trabajo, motivando a los que no se deciden o tienen dificultad para realizar su planificación.

EJECUCIÓN.- Este es el momento de la ejecución, donde los niños y las niñas desarrollan la actividad lúdica en los sectores. Los pequeños interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos. Los niños de cuatro y cinco años asumen el juego-trabajo con una verdadera organización grupal, son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

La presencia del maestro no es tan necesaria, como ocurre con los más pequeños; prefieren hacer las cosas ellos mismos y sólo requieren la ayuda del profesor cuando ya han agotado sus posibilidades.

EVALUACIÓN.- Este es el momento de la evaluación. Es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal. Es recomendable que sea ágil para que los niños no pierdan interés.

Las niñas y los niños muestran su trabajo y expresan al grupo lo realizado, puntualizando los hechos, sin olvidar los detalles importantes. Manifiestan respeto por el trabajo de los demás, señalan las dificultades encontradas y también comparan lo planificado con lo ejecutado, estableciendo

comparaciones entre su planificación y los resultados obtenidos, valorando el producto obtenido y aceptando sugerencias. Este momento los ayuda a asumir sus acciones y a valorar el aporte del trabajo individual y grupal.

ORDEN.- Es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. La maestra apoyará este momento mediante preguntas y comentarios: ¿Están las muñecas ordenadas?, ¿los rompecabezas están ordenados? ¡El sector de ciencias quedó muy bien! Los niños y niñas ordenan y clasifican los materiales, cuidando que todos los materiales correspondan al sector. Se debe dejar el sector como lo encontraron, "ordenado", tomando conciencia de su participación en este proceso.

Es importante tener en cuenta que estos momentos no se presentan en un orden rígido sino con "una estructura dinámica". También es importante señalar que no hay una regla fija para el tiempo que se le asigne al juego-trabajo. En la práctica los docentes utilizan aproximadamente una hora para la aplicación de la metodología juego-trabajo en las aulas de cinco años, 45 minutos en las secciones de cuatro años y 30 minutos aproximadamente en los grupos de tres años.

TRABAJOS POR RINCONES DE JUEGO- TRABAJO

Para pensar en una metodología de trabajo en el aula, tenemos que partir de cómo es el niño, en qué etapa está y cómo adquiere el conocimiento de las cosas. VERA, A (1990)

El niño de esta etapa gasta todas sus energías en el juego. Su mayor tiempo lo emplea jugando, por eso, el método más apropiado es el de JUEGO-TRABAJO o JUEGO POR RINCONES.

La participación activa desde su realidad interna le proporcionará el componente emocional, necesario para "aprender jugando".

Jugando conoce al otro, desarrolla la capacidad de percibir la realidad, jugando va resolviendo los conflictos que le preocupan y podrá ir haciendo sus diferencias entre fantasía y realidad.

El juego constituye un espacio y un tiempo en el cual el niño puede experimentar lo deseado y descubrir por sí mismo las constantes y variantes de los objetos.

MATERIALES A UTILIZARSE EN LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

La sensación que da a primera vista una clase organizada por rincones es de continuo movimiento: unos niños se revuelcan sobre la alfombra, otros se disfrazan en animada conversación, hacen juegos de construcción, miran y comentan entre ellos unos libros de la biblioteca. ¿Qué actitud debe tomar el maestro? Cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió. Por tanto, habrá de organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador.

Evidentemente, necesita tiempo para asumir este funcionamiento, pero poco a poco irá adquiriendo seguridad en sí mismo y en el sistema de trabajo, de manera que tendrá la convicción de que allí no se «pierde» el tiempo. En un proceso inicial, es muy recomendable introducir los rincones poco a poco y siempre al iniciar el curso, combinando los que precisan la presencia del adulto con los que son de actividad libre. ¿Cuándo ha de intervenir? En el juego espontáneo debe «dejar jugar», no «hacer jugar» GRUPO DIDACTICO (2001)

Cómo jugar, cuándo, por qué, con quién y cuánto tiempo, lo ha de establecer siempre el niño. El maestro, mientras observa su actividad, toma nota de las relaciones que se establecen y está atento a las actividades que surgen, a

los conflictos. Estos datos ayudan a efectuar un correcto seguimiento y evaluación de los niños y de la actividad.

¿Cómo ha de intervenir? Ha de dinamizar un rincón, cuando parece que el interés y la curiosidad decaen; ha de ayudar a planificar... y, en función de los datos que recibe, ajustar y prever la próxima intervención; educar los hábitos de autonomía e intentar que cada niño «sienta» su presencia, tanto si está en su grupo como si está en otros.

INFLUENCIA DEL JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO INFANTIL.

Una vez conocido el “sentido” que la utilización del Juego-Trabajo parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, efectos para el desarrollo de los niños y niñas de 0 a 6 años, consideraremos lo siguiente:

El juego como factor de maduración motriz.- Numerosos autores han destacado la relación entre el juego-trabajo y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla, (2005)

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos,

progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño.

Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física (montar en bicicleta, jugar a la rayuela...).

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico por la mera extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos.., progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la psicomotricidad fina.

Hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto: juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas, etc.

La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable

para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía.

A lo largo de toda la Educación Infantil y Pre-básica el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

El juego como potenciador de la actividad cognitiva.- En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos sensor motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta. REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla (2005)

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario “dominar” ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...). Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico-matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades más pequeñas... Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,..., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

El juego como facilitador del desarrollo afectivo.- En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones, en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad. Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los

impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego.

Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.
REVISTA I+ECSICSIF Sector de Enseñanza de Sevilla (2005)

También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría. El juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables: saltar, dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta, Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de los niños es que le “llena el tiempo” con lo cual no están ociosos y que les despierta el sentimiento de libertad.

El juego y la socialización.- El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rasgo dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores).

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales (a las casitas, a las peluqueras...) que son factores de socialización.

Los trabajos de Stambak, enmarcados en la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas.

Suelen explorar el material que tienen presente y pronto la actividad de uno de ellos puede interesar a los demás que le imitan actuando en constantes interacciones en las que las ideas de unos inspiran constantemente a los otros.

Otros autores indican que los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que motiva a los niños para averiguar cómo se juega correctamente. Juegos de simple imitación, juegos de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.

CÓMO IMPLEMENTAR UN RINCÓN DE JUEGO-TRABAJO

Montar una clase por rincones no presupone un gasto desmesurado. El maestro, teniendo en cuenta el espacio de que dispone, ha de prever el tipo de estructura que quiere organizar y metodología para llevarlos a término.

Una vez efectuado este proceso, los recursos para el rincón pueden buscarse a partir de tres fuentes diferentes: PREESCOLAR: (2003)

Los padres.- A principio del curso es necesario explicar a los padres el tipo de organización que se piensa introducir en la clase y potenciar que de una u otra manera ellos también se sientan partícipes de todo el proceso que se vive en la escuela. La colaboración padres-maestros provoca una vinculación afectiva muy positiva en la tarea educativa: se puede concretar desde llevar a la escuela elementos en desuso que no se utilizan en casa (estanterías, alfombras, ropa vieja,, botes de leche, revistas...), hasta dejar abierta la posibilidad de que un día pueda venir un padre o una madre a encargarse de un rincón determinado (por ejemplo, hacer un pastel sencillo, ayudarnos a preparar y cuidar el huerto...).

Las tiendas especializadas.- Hay materiales que se han de comprar (pinturas, colores, encajes, determinado tipo de muñecas, coches, etc.). Es necesario ofrecer una cantidad suficiente de todo tipo de material y juguetes, de manera que los niños puedan elegir un mismo objeto, sin necesidad de pelearse; incluso los niños más pequeños pueden entender unas normas claras y sencillas que marquen la necesidad del respeto mutuo en cualquier actividad de juego y de la conservación del material que se utiliza. El niño, poco a poco, irá aprendiendo a respetar los juguetes y útiles que son propiedad de todos.

De la imaginación.- En todo el trabajo por rincones, la imaginación juega un papel fundamental, tanto la del niño, como la del maestro. Muchos de los materiales de juego pueden ser reinventados a partir de materiales de «deshecho» (botes de leche para hacer arrastres; botellas de plástico para hacer «bolos»; envases de yogur para hacer maracas, para la «cocinita»; trozos de madera para construcciones; plastilina usada para hacer estampación; hueveras para hacer máscaras, para poner pintura...). Se pueden utilizar también elementos de la naturaleza (piñas, caracolas, legumbres, piedras de río, plumas...) y otro tipo de materiales, como neumáticos, lanas, retales de telas, etc. La imaginación puede «ahorrarnos» mucho dinero.

El material es uno de los instrumentos para llevar a cabo el proyecto educativo de cada escuela. Es importante que el maestro analice qué objetivos pretende alcanzar con el material que se va a emplear, con qué criterios lo distribuye por la clase, de qué manera ayuda a los mecanismos de construcción de pensamiento y qué actitud adoptar ante él el maestro desde su perspectiva de organizador y dinamizador De la tarea educativa.

Consideraciones generales que hay que tener en cuenta.- Cada rincón ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas.

El material ha de ser asequible a los niños; ponemos todas las cosas y siempre a su disposición. Para favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos..., con los símbolos, fotografías y dibujos correspondientes.

Es imprescindible la tarea de conservación o reposición del material deteriorado. Se valorará que el material sea estéticamente vistoso y agradable y que cumpla unas mínimas condiciones de seguridad: limar maderas, listones, etc., para evitar astillas; comprobar que los bordes de los botes de lata no corten; emplear pintura no tóxica; no dejar al alcance del niño aquellos objetos muy pequeños o peligrosos si el maestro no puede controlar directamente su actividad, etc.

Ejemplo de organización de una clase de 2-3 años:

1. Acceso a la clase.
2. Colgador.
3. Tablón de información para los padres.
4. Lavamanos a la altura de los niños.
5. Lavamanos grande.
6. Mesa para cambiar a los niños (empotrados en la pared, Casilleros para guardar ropa de recambio de los niños).
7. Alfombra grande.
8. Rincón sensorial (peces, pájaros, tortugas, plantas, etc., cestos

1. Con diferentes materiales).Cajones individuales para guardar los « tesoros».
9. Rincón de los juegos didácticos (cajas grandes, cestos, con los Diferentes materiales).
- 10.Rincón de plástica Tendedor. Pizarra grande (a metro y medio de altura).Mesas dispuestas en diferentes espacios de la clase que se pueden reagrupar en un momento determinado o pueden servir para fragmentar espacios. Taburetes o sillas que se pueden colgar en la pared o dejarlos en el suelo según convenga. Mueble para guardar el material, con estantes individuales (por detrás) para guardar creaciones personales.
- 11.Rincón de lectura de la imagen Alfombra grande. Con cojines. Expositor de cuentos. Estantería para guardar títeres.
12. Acceso al dormitorio.
- 13.Rincón del juego simbólico Alfombra. Baúl para guardar los disfraces.

Espejo. Muñecas, cuna...Cocinita.

¿Qué rincones se pueden organizar?.- Son sugerencias para empezar a trabajar. Cada rincón tiene una razón de ser en función de su finalidad y puede ser desarrollada de forma «estructurada», que responda a una programación que el maestro va explicitando en momentos puntuales, o de forma «funcional», que viene dada por una necesidad o un proyecto que inicia el niño a nivel individual o de grupo. En esta situación, se produce una

interacción entre los compañeros y el maestro, en la que los útiles se ponen a total disposición de la creatividad y los intereses del niño.

Un ejemplo de organización estructurada podría ser cuando, en un momento determinado, el maestro propone hacer una marioneta dentro del rincón de plástica en un tiempo y con una técnica concreta. Un ejemplo de organización función al caso se daría cuando un grupo de niños decide hacer un regalo a un compañero por su cumpleaños. Van al rincón de expresión plástica, al de los inventos o al que les parece más adecuado para hacer la marioneta que ellos han diseñado y con los materiales que han escogido. Es probable que a lo largo de su realización reclamen la intervención del maestro, o bien que éste acuda por iniciativa propia para resolver o puntualizar algún aspecto. Estos dos modelos no se excluyen, se complementan, y en la realidad se pueden yuxtaponer.

Según la dinámica y las necesidades de la clase. A partir del segundo año de vida -es decir, a partir del grupo del año-, el espacio va puede estar organizado por rincones de juego.

Rincones dentro de clase

Rincones inter-clase y pasillo

Rincones en el patio.

PREESCOLAR: El juego-trabajo por rincones. Juan Ramón Alegre, (2003)

juego-rincón

Rincones dentro de la clase

Rincón del juego simbólico

En un rincón de la clase, bajo un toldo decorado con rayas amarillas y El juego-trabajo por rincones. VERA, A (1990)

PROPUESTA DE RINCONES DE JUEGO-TRABAJO

1-2 años podría ser:

Rincón del descanso: colchonetas, cojines, asientos de goma-espuma, mantas, formas blandas -animales, formas geométricas.

Rincón del agua y la arena: lavabo, barreño, juguetes de agua, moldes de animales, regadera, cubos y palas.

Rincón del juego libre: corre pasillos, torres de anillas, cuentas gigantes, en cajables, juegos de abrir-cerrar, meter-sacar; bancos descubre formas, juegos de rosca, bancos de carpintero, insertables de eje vertical, juegos de parejas, construcciones, túnel de gateo, toboganes, teléfonos, espejos de pared.

Rincón de la biblioteca: libros de imágenes (de cartón, plástico y tela), libros móviles.

Rincón de psicomotricidad (conveniente en este nivel aunque se disponga de un aula específica un día a la semana): aros, cuerdas, pelotas, globos, triciclos, picas..., panderos, crócalos, triángulo, xilófonos, panderetas, cajas de música, maracas.

Para la clase de 2-3 años, muchos rincones.

. Rincón del agua y la arena, con los materiales precisos (ya señalados anteriormente).

. Rincón de plástica: papel continuo, folios, témperas, ceras, pintura de dedos, placas para picado, tijeras de punta redonda (para zurdos y para diestros), material para modelado (arcilla, plastilina...), punzones, cartones, cartulinas; papel de seda, pinocho, charol, celofán, cebolla.

. Rincón del juego libre: torres de anillas, cuentas, juegos de abrir-cerrar, meter-sacar; bancos descubre formas, juegos de rosca, bancos de carpintero, ensartables, juegos de parejas, construcciones, toboganes, teléfonos, espejos de pared, escalera, carretilla, ensartables de cordón, tabla de costura, encajes, puzzles de suelo, muñecos de abroche, centros de actividad, construcciones, mosaicos, lotos, escalas cromáticas, tableros de la vida diaria...

- . Rincón de la biblioteca: libros de imágenes, libros con poco texto, láminas murales, franelograma, auto dictados...
- . Rincón de música: pandero, pandereta, triángulo, maracas, crótalos, castañuelas, xilófonos, cascabeles, cajas chinas, cuentos musicales, música clásica, música del país, danzas con ritmos bien marcados...
- . Rincón del teatro guiñol: teatrillo, títeres, marionetas...
- . Rincón del juego simbólico: muñecos y muñecas de distintas razas, cunas, casitas, cocinas, cacharritos, tiendas, mercadito, alimentos de plástico, bañeras para muñecos, tabla de planchar y plancha, maletines de oficios... y materiales de juego simbólico.
- . Rincón de los disfraces: espejo, sombreros, pelucas, bigotes, gafas, maquillaje, cintas decolores, pañuelos, antifaces, disfraces, ropas y zapatos de los niños y de sus padres.
- . Rincón de material lógico-matemático: bloques lógicos, regletas Cuissenaire, metro infantil, juego de decímetros, balanza, discos para ensartar, bolas para ensartar y seriar, cajas clasificadoras, monedas, gomets.
- . Rincón de las plantas.
- . Rincón de los animales: acuario con peces, acuario-terrario para galápagos, terrario, gánster, jaula de pájaros, colección de semillas, de frutos secos, de conchas.
- . Pequeño rincón de psicomotricidad, complementario con el de música: aros, cuerdas, pelotas, picas.

0-1 año; 1-2 años; 2-3 años VERA, Alfredo (1990)

- . Rincón del descanso
- . Rincón del aseo
- . Rincón de la toma de alimento
- . Rincón de juego libre
- . Rincón del espejo, barra y colchoneta
- . Rincón del descanso
- . Rincón del agua y la arena
- . Rincón del juego libre
- . Rincón de la biblioteca
- . Rincón de psicomotricidad y música
- . Rincón del espejo
- . Rincón del juego libre
- . Rincón de plástica, agua y arena
- . Rincón de la biblioteca
- . Rincón del teatro guiñol
- . Rincón de los seres vivos (plantas y animales)
- . Rincón de material lógico matemático
- . Rincón del espejo y disfraces
- . Rincón del juego simbólico

CAPÍTULO II

EL APRENDIZAJE

CONCEPTO

“Es la conducta de, adquirir, procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido “enseñada”; cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos piden. El aprendizaje implica adquirir una nueva conducta y al mismo tiempo dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento el cual absorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia. Para aprender necesitamos de tres factores fundamentales: observar, estudiar y practicar” AUSUBEL D. (1976)

ANTECEDENTES

El Aprendizaje es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. “De acuerdo con el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas”· PÉREZ GÓMEZ (1992)

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos : los que dependen del sujeto que aprende (la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE

El sujeto aprende, porque los nuevos conceptos o los esquemas derivados de los modelos reales o de modelos lógicos de estructuras formales, tienen significado para él, de manera que en forma selectiva, los conocimientos son incorporados a la circunvalaciones de la corteza cerebral, como algo orgánico no material, los cuales son utilizados en forma autónoma, en el contexto de los estímulos del ambiente y de las circunstancias reales en que se encuentre.

“Las situaciones de ambientación de enseñanza-aprendizaje en cada escuela o localidad son diferentes”, convendría entonces, servirse de las técnicas de la investigación que sean más apropiadas para conocer las condiciones del trabajo pedagógico que hay que realizar y que conduzcan a encontrar procedimientos adecuados para el manejo de las formas de dirección del aprendizaje de niños de seis años, en lo que se refiere a los conocimientos de dominio verbal propio de la edad y conceptos elementales de matemática, que tengan base en sus propias experiencias y sus relaciones con el mundo circundante; y además, dejar en claro las circunstancias particulares del por qué algunos alumnos llegan a la escuela sistemática, con una serie de temores o deficiencias que hay que tomar en cuenta para que alcancen los niveles educativos de calidad deseados en el aprendizaje. (<http://www.enseñanza-aprendizaje/20/edip/com>)

La civilización está basada en la trasmisión del conocimiento de persona a persona y de una generación a otra. Sin la preservación del conocimiento, cada persona y cada generación tendrían que comenzar desde cero. Obviamente, de esta manera no hubiera habido progreso alguno y el hombre nunca hubiera salido de las cavernas, quizás y nunca hubiera alcanzado el título de Homo sapiens. El hombre avanza porque cada nueva generación puede heredar y de esta manera obtener los conocimientos de sus predecesores a través de la y usarlos como punto de partida para seguir generando y acumulando más conocimientos aún más avanzados. He aquí la importancia de la enseñanza- aprendizaje y más que esto, de “saber educa y quiere aprender” de las generaciones.

Pitágoras se refería al aprendizaje de la siguiente manera: “Educad a los niños y no será necesario castigar a los hombres”. Aquí cabe destacar que la familia es la mejor escuela de buenas costumbres y buen comportamiento; bien se dice que la familia es la base del ser humano, es donde se le proporcionan virtudes y actitudes elementales y vitales para su completo bienestar, y es en la escuela donde se aplican esas aptitudes y actitudes en la vida diaria, es donde pasa gran parte de su tiempo, allí aprende realmente a compartir, a trabajar en equipo, a escuchar, a respetar, a conciliar y a dirigir, conoce por primera vez problemas reales y es donde verdaderamente conoce el camino hacia el bien o hacia el mal. Es decir, mediante el proceso educativo y una familia como apoyo incondicional, construiremos una

sociedad más justa y equitativa, en donde se nos haga entrega de la riqueza cultural asegurando así nuestra propia existencia.

“El aprender es algo que se lleva a cabo durante el tiempo, que medita las habilidades que se poseen dentro de los conocimientos que se van adquiriendo y demuestran al mundo el porqué, el cómo, se hacen las actividades que se desean desempeñar dentro de un futuro ,o podemos decir al momento que se vaya a realizar la función”. GAGNÉ (1975)

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 Y 6 AÑOS

La definición de aprendizaje dice entonces que éste comprende las actividades que realizan los seres humanos para conseguir el logro de los objetivos que se pretenden; es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural y se lleva a cabo mediante un proceso de interiorización en donde cada estudiante concilia nuevos conocimientos.

Para que el aprendizaje sea eficiente se necesitan de tres **factores básicos**: inteligencia y conocimientos previos, experiencia y motivación; aunque todas son importantes debemos señalar que sin motivación cualquiera sea la acción que realicemos, no será el 100% satisfactoria. La definición de aprendizaje asegura que la motivación es el “querer aprender”, es fundamental que el estudiante dirija energía a las neuronas; la misma se

puede conseguir mediante la práctica de metodologías especiales que se verá limitadas a la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La maduración juega un papel importante en el aprendizaje en la edad escolar porque significa que el niño y la niña están listos para avanzar en su desarrollo físico, mental y social. Esto, a su vez, fortalece la inteligencia de los niños y niñas y les prepara para seguir aprendiendo dentro y fuera de la escuela. El aprendizaje de los niños y niñas de preprimaria se caracteriza por la imitación. Ésta se refiere a la capacidad que tienen de recordar una acción y de repetirla. Cuando van hacia la escuela pueden recordar cómo su mamá preparaba el desayuno y puede comentarlo con otro compañero y repetirlo.

En el momento de imitar la acción, los niños utilizan imaginariamente diferentes objetos para poder representar cualquier situación de la vida cotidiana. Por ejemplo, para jugar de comida pueden agarrar piedras para que sean la estufa, palitos que sean los cubiertos, piedras como si fueran los platos. De esta manera realizan el llamado juego simbólico. Durante la preprimaria los niños y niñas utilizan el lenguaje para jugar y comunicarse con los demás. Este desarrollo permite a los niños y niñas utilizar los recuerdos y pensar de diferente manera, de una forma nueva y creativa. Comprenden que las cosas permanecen iguales aunque cambien de color o de tamaño o de posición; además comprenden que unas cosas ocurren después de otras.

Los niños de 5 años presentan un rápido aprendizaje. Intelectualmente están más maduros y pueden prestar atención por más tiempo, así como seguir el hilo de una narración. La mayoría manifiesta un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación. Por tanto, este es el momento ideal para fomentar el acercamiento a los libros y a la música ya que los niños de esta edad muestran gran entusiasmo por las historias, las rimas y las adivinanzas. Logra agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida. Comienza a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento. El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas. Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.

CONDICIONES PARA UN BUEN APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

b. Condiciones fisiológicas. -La salud: Para asegurar la eficiencia en el trabajo intelectual es imprescindible tener una buena salud tanto física como intelectual. La mala salud acarrea consecuencias desfavorables como: nerviosismo, cansancio, falta de atención y concentración, impidiendo de esta manera la asimilación de los conocimientos. No debemos descuidar cualquier anomalía de la vista, al tener una mala visión puede conducir al cansancio visual y llegara a un mayor deterioró de este sentido. Por tal motivo es necesario acudir al especialista para su corrección.

b. Condiciones materiales y ambientales.- En las condiciones ambientales es necesario resaltar el ambiente de trabajo, el mismo que debe poseer buena iluminación, temperatura aceptable y una ventilación suficiente. La iluminación es indispensable para evitar los problemas de visión. La luz natural es más beneficiosa que la luz artificial. La temperatura óptima para cualquier esfuerzo de tipo intelectual se sitúa entre los 17 y 21 grados centígrados. Hay que procurar que el oxígeno del ambiente se remueve continuamente. Con una buena ventilación se consigue que el cerebro trabaje menos, se respire mejor y se ayude a eliminar desequilibrios nerviosos. Para un mejor aprendizaje se debe escoger un ambiente cómodo que no sea reducido ni demasiado amplio y que garantice ausencia de ruidos excesivos.

d. Condiciones Psicológicas.- Entre las condiciones psicológicas más importantes tenemos la voluntad, constituyendo un aspecto decisivo en todos los aprendizajes. Para estudiar, así como para realizar cualquier tarea, hay que querer hacer, si el individuo no lo desea, de nada servirá si es obligado a ello; la voluntad es la mayor de las nuestras energías psíquicas. Las mismas que bien encauzada nos llevará a la eficacia y al éxito.

Realizar un acto voluntario significa transformar una idea en acción. La decisión introduce en la conciencia una fuerza grande que la lleva a la acción. Para fortalecer la voluntad se debe considerar lo siguiente: ser optimista y no dejarse llevar por desalientos, pronunciar con decisión las

frases “si voy a hacer”, “si puedo hacer”, planificar las actividades que se desean realizar.

El fortalecimiento de la voluntad son importantes las motivaciones y los intereses que son quienes orientan y encauzan las conductas y responden a una necesidad vital de las personas. La causa profunda de nuestra debilidad e impotencia está en la flaqueza de nuestro querer, cuando se requiere hacer, brotan fuerzas insospechadas aún de organismos débiles.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Hay cinco tipos de aprendizaje que contribuyen al desarrollo Integral durante la niñez.

Aprendizaje significativo.- Todos los profesores lo utilizan para distintas áreas, consiste en que a partir de los conocimientos adquiridos por el alumno se introducen unos nuevos, es decir, el alumno relaciona conocimientos. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

-Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

-Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

4. Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
5. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.

6. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

-Tipos de Aprendizaje Significativo:

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"
- Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo.

-Aplicaciones pedagógicas.

- El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
- El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

Aprendizaje por descubrimiento.- Consiste en que el profesor le da una serie de conceptos, el alumno los descubre y los relaciona con otros. En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como

mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. En otras palabras, El aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

Aprendizaje por observación.- A través de la observación o la imitación el alumno adquiere conocimientos. Éste no se da por ensayo y error, ni por la experiencia directa; sino por la observación o imitación de la conducta de otro ser humano. De acuerdo a Albert Bandura, psicólogo, los pasos necesarios para que se desarrolle este tipo de aprendizaje son:

5. Adquisición. Consiste en la observación del modelo a imitar, y la identificación de las características centrales de la acción o conducta que efectúa.

6. Retención. Lo observado debe almacenarse en la memoria para su consecuente ejecución.

7. Ejecución. Reproducción de la acción o conducta observada. En este punto recobra importancia los refuerzos positivos, tanto de lo observado en terceros como de lo ejecutado.

8. Consecuencias. Si la conducta reproducida recibe refuerzos positivos, la persona tenderá a realizarla con mayor frecuencia. De lo contrario, tenderá a desaparecer.

Aprendizaje repetitivo o memorístico.- Consiste en dar una serie de conocimientos sin esperar que el alumno los comprenda. Ejemplo: Las tablas de multiplicar, aunque yo creo que se podrían enseñar por comprensión. El aprendizaje repetitivo consiste en reiterar muchas veces la lectura de un escrito, en general por oraciones y en voz alta, a las que se le van agregando otras en forma progresiva, hasta que se aloje en la memoria y seamos capaces de reproducirlo literalmente sin comprenderlo. También se lo llama estudiar “a lo loro” pues este pajarito tiene la habilidad de repetir palabras o frases cuando se las reiteramos a menudo

Aprendizaje por condicionamiento: Significa aprendizaje por asociación. En esta estrategia los objetos y las situaciones que, al principio no provocan reacciones emocionales, lo hacen más adelante, como resultado de la asociación. El condicionamiento se produce con facilidad y rapidez durante los primeros años de vida, porque los niños carecen tanto de capacidad de razonamiento como de experiencias para evaluar una situación de modo crítico y reconocer lo irracionales que son muchas de las respuestas emocionales. Después de los comienzos de la niñez, el condicionamiento se limita cada vez más al desarrollo de agrados y desagradados.

ESTILOS DE APRENDIZAJE

Pregúntese usted mismo y pregúntele a su niño ¿Qué viene a su mente cuando escucha la palabra perro? Algunas personas ven la figura del animal, escuchan un ladrido, mientras que otros visualizan al perro. Aquellos que ven la figura de un perro en su mente o ven la palabra, probablemente son personas visuales. Mientras que los que escuchan un ladrido, aprenden en forma auditiva. Y aquellos que sienten lo suave del pelo de los perros, probablemente aprenden tocando las cosas.

“El aprendizaje se refleja en la forma que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. El estilo de aprendizaje se define como la forma en que la información es procesada. Se centra en las fortalezas y no en las debilidades”. No existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje. La mayoría de niños muestran preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo, o manipulador (que toca.) Es común la combinación de estilos de aprendizaje primario y secundario. GAGNÉ (1975)

Los padres también muestran preferencia por uno de estos estilos de aprendizaje. Es usual que los padres prefieran un estilo de aprendizaje diferente al de su niño. Para trabajar efectivamente con su niño, es importante entender su propio estilo de aprendizaje (Haga el inventario de estilo de aprendizaje en este momento.) Los aprendedores visuales

aprenden mirando televisión. Ellos van a imágenes del pasado cuando tratan de recordar. Ellos dibujan la forma de las cosas en su mente. Cuarenta y dos por ciento de estudiantes de secundaria caen en esta categoría.

Existen los siguientes estilos de aprendizajes:

a) Tipo visual: Los estudiantes visuales a menudo “piensan en imágenes”, por lo que pueden aprehender gran cantidad de información a la vez y con rapidez. Suelen aprender mejor cuando leen o ven la información de algún modo (textos, mapas, dibujos, gráficos, etc.). Si tienen que seguir explicaciones orales, les gusta tomar notas. Se trata de personas organizadas, su imaginación y capacidad de abstracción son muy grandes, por lo que pueden relacionar fácilmente unas ideas con otras. Para recuperar la información se sirven de procedimientos de visualización. Son personas observadoras, que recuerdan bien los detalles, por lo que pueden reconocer visualmente las palabras, y así suelen tener buena ortografía.

b) Tipo auditivo: Son personas muy sensibles a los estímulos auditivos, y suelen aprender con más facilidad a través de informaciones orales. Les gusta el diálogo y tienen facilidad para expresarse verbalmente; cuando leen en silencio suelen mover los labios, y les gusta especialmente leer en voz alta, repitiéndose los textos a sí mismos a la hora de estudiar. Suelen almacenar la información de manera secuencial y en un orden rígido, en forma de sonidos, melodías o voces. Les gusta escuchar a los otros y oír

canciones. Recuerdan las palabras como “representaciones sonoras”, lo cual es de gran utilidad en el aprendizaje de idiomas o en la música.

c) Tipo táctil o kinestésico: Estas personas responden con agrado a las muestras físicas de afecto, les gusta tocarlo todo, y gesticulan mucho al hablar. Procesan la información asociándola a movimientos o acciones, así como a representaciones táctiles u olorosas. Suelen aprender haciendo cosas, participando directamente en ellas, y recuerdan más fácilmente algo si lo han hecho. Prefieren aprender haciendo trabajos de campo, pintando o bailando, y les resultan muy útiles en este sentido las imágenes en movimiento, prefiriendo en particular las historias de acción. A menudo les gusta comer o beber algo mientras estudian, y disfrutan trabajando con sus propias manos

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Teoría Conductista

El campo conductista es una corriente psicológica nacida bajo el impulso de figuras destacadas en el estudio e investigación de la psicología (Pavlov, Betcherev, Sechenov), que se alejó de la relación con otras ciencias para intentar convertirse en una teoría centrada en el estudio de los fenómenos psicológicos.

Todos los estudios importantes en la línea psicológica conductista van desde Pavlov hasta John Watson, el primer famoso y polémico conductista que patrocinó un conductismo más o menos sinónimo del condicionamiento y la formación de hábitos. El campo conductista ha tenido estrecha relación con dos líneas: una el aprendizaje por reforzamiento; la otra, el asociacionismo.

En esta área fue Thorndike, la primera persona destacada del conexionismo, y su énfasis en la ley del efecto estableció las bases para lo que después sería conocido como reforzamiento.

“El asociacionismo combinado con un fuerte énfasis en la idea del refuerzo, fue desarrollado por B. F. Skinner, y será la posición más tratada en este capítulo, dado que la psicología de esta rama incluye muchas partes de las demás y es hoy día, la línea más fuerte y más destacada de la Psicología conductista. Los antecedentes filosóficos del conductismo se basan en el determinismo o realismo científico. Sostiene que el hombre es la combinación de su herencia genética y de su experiencia en la vida, excluyendo variables filosóficas tales como "intencionalidad innata", "alma" y otros elementos. WINFRED F. HILL

Esta posición es relativamente firme en todo el campo conductista; con ciertas variaciones de un autor a otro. Por ejemplo, el de Watson, sugiere una especie de determinismo tan exagerado, que rechaza muchas cosas que nuestro sentido común nos hace aceptar, dejando al hombre algo poco

menos sofisticado que una computadora. La posición de Skinner, en cambio es bastante más amplia, no niega la existencia de eventos internos, ni de varios aspectos emocionales, simplemente trata de formular tales eventos en términos más científicos.

El segundo aspecto destacado del conductismo es el énfasis en una posición llamada "direccionalista". William James había expresado que la psicología debería resolver el problema de si uno tiene miedo y por eso reacciona, o si primero reacciona y luego siente miedo. James había propuesto que, inmediatamente después de percibir un objeto peligroso, el organismo reacciona mediante ciertas acciones vigorosas del cuerpo (como correr, saltar, pelear) y esto después es seguido por un estado mental llamado "emoción". Frente a la pregunta: ¿Cuál está primero, la emoción o la acción? James estaba a favor de que el organismo primero toma acción y después siente la emoción. Los conductistas adoptan este punto de vista en el sentido de aceptar que los eventos mentales existen; este es el caso del conductismo radical de Skinner.

No se niega que hay conciencia, sensaciones, sentimientos, imágenes y pensamientos. Lo importante es que para los conductistas los eventos mentales no son la causa de la conducta. La conducta puede ser entendida, predecida y controlada sin tomar en consideración los eventos mentales. Estos son, efectivamente productos colaterales o resultados de la conducta abierta.

Los seres humanos actuamos constantemente y ese actuar es nuestra conducta. En muchas ocasiones, sin embargo, alguna entidad fuera de nosotros mismos solicita que actuemos de una manera determinada, o aun solamente espera que lo hagamos (y nosotros lo aceptamos o lo sabemos), estas conductas solicitadas, típicas de la actividad educativa, son las que el conductismo moderno distingue de las conductas naturalmente existentes en todo individuo. La conducta reflexiva, a su vez, no está incluida en la conducta operante, la cual es la que opera sobre el ambiente. Skinner en cierto modo deja entrar un cierto matiz de naturalidad cuando dice: “nadie tiene que preguntar cómo se motiva a un bebé; naturalmente explora todo lo que está a su alcance, a menos que fuerzas y limitaciones hayan reprimido su conductas”

Sabemos que, básicamente, la posición asociacionista enfatizó la relación entre estímulo y respuesta, y afirmó que el aprendizaje ocurre por la contigüidad entre estos dos elementos. La posición de Skinner va más allá y encuentra tres elementos en su paradigma de la conducta operante. El primero es la ocasión en la cual una respuesta ocurre. Esta ocasión podría ser un estímulo discriminativo visible, o una especie de estímulo que no necesariamente sea visible al observador, ni “conscientemente” visible al sujeto. El segundo elemento es la respuesta que ocurre. El tercer elemento son las contingencias de reforzamiento las cuales forman la relación entre el estímulo y la respuesta. Las consecuencias solamente ocurren si la respuesta es emitida en presencia del estímulo discriminativo. Esta es la

forma más sencilla de explicar el concepto de Aprendizaje de Skinner.

Los elementos más destacados son: la existencia de un estímulo (E), la emisión de una respuesta (R) en forma de conducta operante y una contingencia de refuerzo. La Conducta Operante, es la que resulta del hecho de que los organismos están en constante actividad, lo cual los pone en contacto interactuante con su ambiente. Esta conducta constante es emitida y no necesariamente solicitada. Dado que la conducta operante afecta al ambiente, derivará por consiguiente en consecuencias. El reforzamiento, solamente puede ocurrir si la respuesta ha ocurrido. En otras palabras el reforzamiento es contingente respecto de las conductas del organismo, y a eso se le llama contingencia del reforzamiento. Las respuestas, en tales condiciones, pueden ser casi cualquier tipo de conducta operante que emite el individuo.

El Reforzamiento, las consecuencias de una conducta pueden ser positivas, negativas o neutras. Las consecuencias positivas son, en general, reforzadoras, en el sentido de que aumentan la probabilidad de una respuesta. Puede decirse, en términos sencillos que un refuerzo es una recompensa (elogios, felicitaciones, aplausos, obsequios, etc.). ¿Cómo funciona el reforzamiento?, ¿Por qué algunas conductas son más duraderas que otras? Un elemento importante en esta teoría es el programa de reforzamiento.

El primer concepto importante es que el reforzamiento intermitente es más valioso que el reforzamiento continuo. Si cada vez que ocurre una respuesta es seguida por un refuerzo, esto se llama preliminares de la conducta dado que provee un consistente reforzamiento, lo cual lo conlleva a un aumento rápido del aprendizaje. Pero una vez que estas primeras etapas han sido establecidas es mejor mantener la conducta con programas de reforzamiento intermitente, o sea, con intervalos cada vez mayores entre los premios.

ESTIMULO —RESPUESTA—REFORZAMIENTO

Teorías cognitivas:“La teoría cognoscitivista tiene sus raíces en las corrientes filosóficas denominadas relativismo positivo y fenomenológico. Esta corriente psicológica del aprendizaje se aboca al estudio de los procesos cognoscitivistas y parte del supuesto de que existen diferentes tipos de aprendizaje, esto indica que no es posible explicar con una sola teoría todos los aprendizajes. Ejemplo: aprendizaje de tipo afectivo”.

(<http://www.edufuturo.com/educación>)

Hizo su irrupción en los primeros años del presente siglo respaldada por psicólogos alemanes como Wertheimer, Kohler, Koffa y Lewin. El desarrollo de esta línea cognoscitivista fue una reacción contra el conductismo de Watson Holt y Tolman rechazaron fuertemente conceptos de condicionamiento y enfatizan desde su punto de vista que los individuos no

responden tanto a estímulos sino que actúan sobre la base de creencias, convicciones actitudes y deseos de alcanzar ciertas metas, esta posición es conocida como conductismo-cognoscitivista.

Esto fue esencial para los partidarios de la GESTALT, cuyo principal aporte está constituido por la idea de que los individuos conocen el mundo mediante totalidades y no a través de fragmentos separados. Los aportes de la Psicología experimental moderna y de Piaget conforman otro de sus elementos básicos. Se piensa que los aportes nuevos del cognoscitvismo son de tal magnitud que solo con ellos bastaría para intentar el conocimiento de la conducta del ser humano.

Elementos Sobresalientes del Cognoscitvismo

Entre sus elementos más sobresalientes se encuentran los conceptos de contemporaneidad, interacción simultánea y mutua de la persona con su ambiente, la relatividad de percepción de una persona y otra e intencionalidad de la conducta. Muchos de estos elementos están relacionados con el criticismo Kantiano denotado por Piaget.

El primer elemento está constituido por el planteamiento de Kurt Lewin en su teoría Gestaltista o del campo de la Gestalt que plantea que el conocimiento es una síntesis de la forma y del contenido que han sido recibidos por las percepciones. Enfatiza, que cada persona tiene su propia percepción que es

relativa y está incluida no solo por los propios mecanismos de percepción sino también por su historia, su actitud y su motivación en cada momento de su existencia. Un segundo elemento es el concepto de 'intencionalidad", cuando la conciencia se extiende hacia el objeto se procede con intencionalidad, solo con ella el ser humano hará lo mejor que pueda y sepa.

El tercer elemento de importancia es el "existencialismo". La existencia es la que da sentido o significado a las cosas. Las personas deben responder aceptando la temporalidad, la cual es elemento esencial de la existencia, este concepto toma su forma en el campo cognoscitivista a través de la idea de la interacción simultánea y mutua de la persona con su ambiente psicológico. El principio de la contemporaneidad es esencial en esta teoría y significa "todo a la vez". El espacio vital de una persona es una construcción hipotética que contiene todo lo psicológico que está ocurriendo a una persona específica en un momento determinado.

Los cognoscitivistas utilizan muchos constructos como son: espacio vital, valencia, vectores. El principio de contemporaneidad significa que los eventos psicológicos son activados por las condiciones psicológicas del momento en que ocurre la conducta.

Lewin aportó con extensos trabajos pero en este caso trataremos uno de los más importantes, el referido al espacio vital y las fuerzas en las personas. Su preocupación esencial en este campo es la manera como las personas

llegan a conocer su ambiente que les rodea y así mismo, para luego, utilizando ese conocimiento relacionarlo con el medio. La comprensión que tenga una persona de su ambiente, formado por pasado, presente y futuro y su realidad concreta será la estructura cognoscitivista de su espacio vital.

Dentro del campo existen vectores, los cuales son fuerzas o tendencias que influyen en el movimiento psicológico hacia una meta o dirección, está rodeado por una capa no psicológica la cual se constituye por los aspectos físicos y sociales con los cuales una persona interactúa.

- **Aprendizaje por descubrimiento.**- La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por **J. Bruner**, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.
- **Aprendizaje significativo.**- (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.
- **Cognitivismo.**- La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también

algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

- **Constructivismo.- Jean Piaget** propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente.

- **Socio-constructivismo.-** Basado en muchas de las ideas de **Vygotsky**, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

PROCESOS COGNITIVOS PARA EL APRENDIZAJE

En el aprendizaje intervienen algunos procesos cognitivos, que es necesario analizarlos:

- **Atención:** Es una actitud psíquica en la que la conciencia se concentra en determinados contenidos perceptivos, prescindiendo de otros. La atención es un foco en que los acontecimientos se perciben con claridad y un área marginal en la que se perciben con menor claridad. Para un eficiente aprendizaje se debe practicar la atención habitual, en la que la causa de la reacción atenta proviene de los hábitos del sujeto que le inducen a fijar su atención preferentemente en ciertos estímulos.

- **Memoria:** Es la capacidad del hombre de retener durante largo tiempo y de modo inconscientes experiencias pasadas, así como la capacidad de reproducirlas en un momento determinado voluntaria e involuntariamente. "Los procesos de la memoria son: 1 grabación, 2 retención, 3 reproducción y 4 reconocimiento". WOODWORTH Y FI. SCHOLOSBERG

- **Pensamiento:** pensar es un proceso más complejo mediante el cual trasparamos los límites de la percepción que las realidades objetivas, concretas y nos movemos en el plano de las abstracciones, las generalizaciones y los conceptos para la realización; de los cuales es necesario el uso de símbolos. El significado más simple de pensar es muy parecido al de recordar, pero no nos debemos quedar a ese nivel, sino que abarca más profundamente al plano reflexivo, que consiste en combinar dos o más ideas o hechos de forma que se obtenga una nueva idea o hecho de esta nueva combinación.

Esta actividad lleva a cabo un investigador cuando tiene que resolver un problema complejo, requiriendo a veces horas, días y aún años la combinación de sus hipótesis y datos experimentales, viéndose en la necesidad de trasladar sus ideas a fórmulas matemáticas, o bien exigiendo la concepción de nuevos métodos o formulas mediante las cuales puede resolver nuevos problemas. Cuando el pensamiento se controla rigurosamente de acuerdo con ciertas condiciones, pautas o modelos cuyo estudio incumbe a la lógica, el pensamiento resultante recibe el nombre de racional, y el proceso en sí de razonamiento que está dirigido hacia la solución de una dificultad y se rige por procedimientos rigurosos denominados racionios. Los principios lógicos a los que se rige el pensamiento racional son: 1. El de contradicción; 2 el de causalidad y 3 el de relación entre el todo y las partes.

Existen tres modalidades de pensamiento lógico: deductivo, inductivo y analógico. El pensamiento creador participa simultáneamente de las características del razonamiento y de la imaginación. Muchas de las creaciones de los artistas, poetas, investigadores e inventores se han ido desarrollando gradualmente mediante un proceso de tanteo. Existe un acuerdo unánime en que el proceso de la creación atraviesa tres o cuatro estadios: 1. Preparación, en la que se obtiene la información y datos de una serie de tanteos e intentos de organización previa de los mismos; 2. Incubación, de relativa inactividad, con concurrencia de ideas en torno al

problema, pero sin progreso evidente del mismo; 3. Inspiración o iluminación, momento en que las ideas creadoras surgen.

La inspiración puede ser súbita, pero existen numerosos testimonios que indican que por lo general la inspiración no surge tal como la entienden la mayoría de las personas, se dice que mucho de la inspiración es sudoración, aludiendo que lo importante era toda la etapa de preparación, dándole si se quiere menor trascendencia a la etapa de a inspiración, y 4. La verificación, si se trata de una creación científica y la revisión se trata de una creación literaria o artística.

LEYES QUE DEL APRENDIZAJE.

Hay que seguir ciertas leyes fundamentales para lograr un aprendizaje efectivo, entre estas anotamos las siguientes:

Ley del Efecto.- Cuando las respuestas que da el organismo conducen al éxito, la conexión entre esa situación y las respuestas se refuerzan; si ocurre lo contrario, la conexión se debilita. Con respecto a esta ley, se ha comprobado que los premios, elogios e incentivos son más valiosos que los castigos y censuras. En el arte de estudiar se cumple esta ley, porque el estudiante tiende a repetir y aprender aquellas actividades que le motivan y le producen beneficios, mientras que olvida aquellas que no le estimulan. Lo

mismo sucede en la elección de carrera o profesión, el sujeto se guía por éxitos parciales que haya tenido, así como por los fracasos.

Ley de Formación de Hábitos.- Mientras más se repiten las respuestas mayores será la retención producida, es decir: La repetición fortalece el aprendizaje, mientras que la falta de ejercicio lo debilita. Esta ley tiene dos partes: “La Ley de Uso y la Ley del Desuso. En la primera el vínculo entre el estímulo o respuesta se fortalece mediante el ejercicio. En la segunda la respuesta se debilita cada vez más. Según esta ley, la habilidad se adquiere mediante el ejercicio, es decir, si se repite continuamente un tema o ejercicio, será difícil que esta se olvide. La mera repetición no cambia la conducta. No se debe repetir lo aprendido hasta el cansancio, sino que es mejor estudiar con cierta regularidad para que realmente sea efectivo. Son las repeticiones distribuidas a través del tiempo las que contribuyen a hacer el aprendizaje duradero. LAMARCK: (1809)

Ley de la Preparación.- Solo se puede aprender para lo cual existe disposición. Sin la madurez necesaria no es posible que se den determinados aprendizajes. Para ello es necesario que exista un nivel o edad mental adecuada; y, conocimientos y habilidades previas.

Ley de la Disposición o Motivación.- Solo aquel aprendizaje que es deseado que surge de las necesidades de la persona es fértil y duradero. La ausencia de incentivos, puede anular la disposición para el aprendizaje. Como

ejemplo muchas familias que desean que sus hijos estudien pero estos no tienen ningún interés, lo único que consiguen de ellos es “que estén toda una tarde frente a un libro”.

f. METODOLOGIA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: Constituye un proceso encaminado a dar la explicación más acertada acerca de fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre.

Será utilizado desde el momento en que realizamos el planteamiento del problema, así como en el levantamiento de la información, el mismo que permite la recopilación de antecedentes extraídos de maestras, niñas y niños y Directora de la escuela motivo de la investigación, con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo, y difusión de los resultados que sirvieron para sacar conclusiones y propuestas que ayuden a mejorar el desarrollo Cognitivo de los investigados.

INDUCTIVO: El Método Inductivo es aquel que crea leyes a partir de la observación de los hechos, parte de la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al

mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez.

En la presente investigación el método Inductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares.

DEDUCTIVO El método Deductivo es aquel que aspira demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

La Deducción servirá para partir de una teoría general de la Implementación de Rincones de Juego Trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo.

ANALÍTICO: El método Analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

En la presente investigación este método servirá para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, hace mismo permitirá el desglose del marco teórico.

SINTÉTICO: El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. Este método permitirá y la simplificación precisa de todo lo investigado. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio

DESCRIPTIVO: Es aquel que permitirá la identificación y delimitación precisa del problema; la formulación de objetivos, la recolección de datos.

La observación de los hechos o fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado, guiará para llegar a la interpretación y análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que utilizado servirá para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con

la tabulación de los resultados de la encuesta aplicada a las maestras, y una Prueba de Destrezas Cognitivas a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura, análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

ENCUESTA.- Elaborada y aplicada a las maestras de Preparatorio de Primer Año del Instituto Particular “San Mateo” para establecer la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo por parte de las maestras de las niñas y niños de este nivel.

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS. ADAPTACION “REEA”.- Se la aplicará a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Año de Educación Básica del Instituto Particular “San Mateo”, para evaluar el Aprendizaje.

POBLACIÓN

La población para la presente investigación está compuesta conforme se detalla en el siguiente cuadro:

INSTITUTO PARTICULAR "SAN MATEO"				
PARALELOS	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL	MAESTRAS
A	12	14	26	1
B	14	13	27	1
TOTAL	26	27	53	2

Fuente: Registro de matrículas de Primer Grado de Educación Básica Instituto Particular "San Mateo"
Investigadora: Viviana del Pilar Logroño Satán

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	2013-2014																															
	DICIEMBRE				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	1	2	3	4				
Elaoracion del Proyecto	■	■	■	■																												
Presentación del Proyecto				■	■																											
Incorporación de Observaciones							■	■																								
Aprobacion del Proyecto									■	■																						
Trabajo de Campo											■	■	■	■																		
Analisis de Resultados															■	■	■	■														
elaboración del Informe Final de Tesis																			■	■												
Presentacion del borrador de Tesis																			■	■												
Estudio Privado y Calificación																							■	■								
Incorporación de Observaciones																									■	■						
Sustentación Pública e Incorporación																															■	■

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO PARA LA INVESTIGACIÓN			
RAZÓN	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
1. Reproducción de material bibliográfico			\$ 150.00
2. Papel bond	2000	00,1ctvs	\$ 20.00
3. Lápices	6	00.25	\$ 1.50
4. Papel periódico	15	00.10	\$ 1.50
5. Marcadores	10	00.75	\$ 7.50
6. Internet			\$ 40.00
7. Materiales para encuesta			\$ 90.00
8. Transporte (RIOBAMBA - LOJA)			\$ 400.00
9. Impresión de trípticos difusión de resultados			\$ 150.00
10 Hospedaje			\$ 300.00
11. Impresión Tesis			\$ 200.00
12. Impresión de Ejemplares de Tesis			\$ 400.00
13. Imprevistos			\$ 200.00
		Total	1.960,50

i. BIBLIOGRAFÍA

- BATLLORI, José María y Batllori, Jorge (1999). Guía de juegos. Guías Espasa. Barcelona
- BERÓN H. Inés(1993). Juego y Movimiento en la Escuela Primaria, Ed Novelibro. Buenos Aires.
- BURKE BELTRÁN, M. T. ¿Cómo continuar en el hogar el trabajo que realiza la escuela? En: Conoces a tus alumnos. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1989
- COLE, M. Y B. MEANS (1986), Cognición y pensamiento, Paidós, Buenos Aires, Pág. 21-29.
- DE SZULANSK Susana G.. El Juego-Trabajo. 1998
- ECUADOR. Ministerio de Educación y Cultura. Alfredo Vera (1990)
- METODOLOGÍA de Trabajo por Rincones. Primera edición, Quito - Ecuador. Pág. 52-55
- GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES PARA NIÑOS PREESCOLARES, Tomo I y II. Grupo Didáctico 2001, C.A. Caracas, Venezuela.
- LIAUDIS, ILIASOV, V. Antología de la Psicología Pedagógica y de las Edades. Ed. Pueblo y Educación. C. Habana, 1986
- MINISTERIO DE SALUD Y AMBIENTE DE LA NACIÓN (Argentina) / 2005
- PIAGET. APORTACIONES DEL PADRE DE LA PSICOLOGÍA Y GENÉTICA. 2000-2004
- PETROVSKI, A. Psicología evolutiva y pedagógica, Ed. IMELSA, Managua,
- SARDOU María Clotilde, Pablo Carlos. (2000) Empezando a Jugar.
- SELTIZ, C. Método de investigación en las relaciones sociales, Ediciones, Rialp, S. A., Madrid, 1971. 86.
- POZO,J (1996.) : “Teorías Cognitivas del Aprendizaje”; Eds. Morata, Madrid, ISBN 987-95615-8-9

- UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA. Toapanta Jorge 1998. Psicología General. Tercera Edición. Loja-Ecuador. Pág. 220.
- VERA, Alfredo (1990). Metodología de Trabajo por Rincones. Primera Edición. Quito-Ecuador., Pág. 52-5
- VERA COECHEATROCONIS, Gladys: La Evaluación del niño preescolar. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO. Caracas, 2.001.
- VERACOECHEA TROCONIS, Gladys: La Evaluación del niño preescolar. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO. Caracas, 2.001.

SITIOS EN INTERNET

- [www. google.com](http://www.google.com). zonas o rincones de juego trabajo en el aula.
- escuela.eltomillar.com. , / doremi.html-50.leído 19-10-06.
- [www. google.com](http://www.google.com). los rincones de juego trabajo.
- html.rincondelvago.com/creatividad-infaniti.html. leído 09-14-07.
- www.google.com. creciendo con nuestros niños.com/guías-juego.html.32k.
- <http://www.psicopedagogia.com>.
- <http://artemanual.foros.ws>/t180/juegos-y-estimulos/
- <http://www.psicopedagogia.com>/articulos/?articulo=667
- www.healthsystem.virginia.edu/...sp/cogdev.cfm -
- <http://www.bmd.com.ar>/asp/nota.asp? [isbn...



ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACION BASICA DEL INSTITUTO PARTICULAR “SAN MATEO” PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO POR PARTE DE LAS MAESTRAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE ESTE NIVEL.

Estimadas maestras (os).

Lea y conteste con la mayor sinceridad las preguntas abajo detalladas, las mismas que permitirán recolectar información para el desarrollo de este trabajo de investigación.

1. ¿Cuenta con Rincones de Juego–Trabajo dentro de su aula?

Si ()

No ()

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

Siempre ()

A Veces ()

Nunca ()

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

- Rincón de Juego Simbólico ()
Rincón de Naturaleza ()
Rincón de Expresión y Dramatización ()
Rincón de Lenguaje ()
Rincón de Lógico Matemáticas ()

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

- Libremente ()
Planificada ()
Combinada ()

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

- Materiales bien organizados en el espacio ()
Organización de materiales que inviten al juego libre ()
Materiales que permitan actividades potenciadoras de la manipulación y movimiento ()

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

- Cambiar su concepto de orden ()
Confiar en que cada niño pueda realizar la actividad ()
Organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador. ()

7.- ¿De los momentos que se utilizan para ejecutar el Juego Trabajo dentro del aula. Cuáles considera usted que son más importantes?

Planificación ()

Ejecución ()

Evaluación ()

Orden ()

8.- ¿Cree usted que la implementación de los Rincones de Juego-Trabajo incide en el Aprendizaje de las niñas y niños?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

PRUEBA DE FUNCIONES BÁSICAS- ADAPTACIÓN “REEA”

**PRUEBA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA,
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO PARTICULAR
“SAN MATEO”, PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE.**

La Prueba de Funciones Básicas, permitirá medir el desarrollo de destrezas de los niños y niñas Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo investigado, a través de 17 áreas con sus respectivas preguntas o ítems concretos, de los cuales deben contabilizarse las cifras o porcentajes negativos y positivos. Para su respectiva valoración tenemos:

- **Respuestas positivas:**

- **Entre el 0 y 25%.-** Llegan a ser cifras sumamente bajas, debido a la edad de niños/as del grupo, pues a esta edad están en la capacidad de poder desenvolverse corporalmente y con su medio, tampoco se habla de un desenvolvimiento completo, pero si superior (más del 50%). Es necesario prestar gran atención a estas áreas en las que se dan estos resultados, estimularlas y evaluarlas constantemente para poder constatar el desarrollo de las mismas en el grupo de niños/as, por ser imprescindibles.

Insatisfactorio

- **Entre el 25 y 50%.-** En este otro caso los porcentajes no son muy alentadores, pero sin embargo crean esperanzas en los docentes, pues

con un poco de más atención y estimulación al grupo de niños/as, se logrará superar estos porcentajes.

Poco satisfactorio

- **Más del 50%.-** Esto hace deducir que las actividades y métodos utilizados por los docentes han sido un estímulo eficaz para el Aprendizaje de niños/as, sin olvidar el desempeño de los padres en el hogar. Pero, aún así se debe seguir implementando otras clases de estímulos para poder alcanzar un desarrollo completo para el niño/a, sin acelerarse, para evitar un aglomeramiento de conocimientos que pueden llegar a ser aprendidos pero no entendidos.

Satisfactorio

- **Respuestas negativas:**
- **Entre el 0 y 25%.-** Realmente no vienen a ser porcentajes altos que causen gran preocupación, pero si se puede dar un poco más de estimulación en las áreas que se haya obtenido estos resultados, teniendo en cuenta que se puede llegar alcanzar su máximo desarrollo o desenvolvimiento en el niño/a años más tarde.

Satisfactorio

- **Entre 25 y 50%.-** En este caso los porcentajes ya llegan a generar preocupación, pues se está hablando de cifras considerables que llegan a denotar la falta de entendimiento por parte del grupo de niños/as, o de una mala orientación y estimulación por parte del docente. Por eso es preciso llegar a tener atención en las áreas en las que se cuente con estos porcentajes para evitar vacíos en el Aprendizaje del grupo de niños/as.

Poco satisfactorio

- **Más del 50%.-** Al obtener porcentajes que superan la media, se está

evidenciando que el desarrollo del grupo no se está llevando a un ritmo adecuado. Habiendo que prestar gran atención a estos altibajos de la enseñanza, pues se debe tener en cuenta que cada área es indispensable en los peldaños de la educación que su hijo/a debe llevar desarrollados o establecidos para etapas futuras de aprendizaje . En este caso se requiere de manera urgente, la estimulación constante, para evitar problemas a futuro en el Aprendizaje y desenvolvimiento de su hijo/a.

Insatisfactorio

AREA: (I) ESQUEMA CORPORAL.

Costa de tres ítems, se pide al niño señalar las partes gruesas (4)

- a. En su propio cuerpo
- b. En su imagen (frente a un espejo grande)
- c. En otra persona

EVALUACION: Se acredita como área positiva admitiendo uno error por ítem

AREA: (II) DOMINANCIA LATERAL

Consta de seis ítems, diagnostica la dominancia lateral, con una serie de actividades con la mano, pie, ojo y oído.

- a. Dar cuerda a un reloj
- b. Utilizar las tijeras
- c. Escribir o dibujar
- d. Saltar en un solo pie
- e. Mirar el telescopio
- f. Escuchar una radio

EVALUACION: Se acredita como área positiva cuando el niño a realizado todas las actividades con la derecha o con la izquierda. Cuando su dominancia no está definida, se le acredita como área negativa.

AREA: (III) ORIENTACION

3.1 TEMPORAL:

Se pregunta el niño

- a. En este momento, es de día o de noche?
- b. Qué haces por las noches?
- c. Qué realizaste ayer en la casa?
- d. Qué actividad hiciste hoy?

3.2 ESPACIAL:

Consta de cuatro ítems. Se toma cualquier objeto y se da al niño la siguiente orden.

- a. Delante de mi
- b. Detrás de mi
- c. Arriba de mi
- d. Debajo de mi

EVALUACION: Se acredita como área positiva admitiendo un error en la temporal y uno en la espacial, caso contrario será un área deshabilitada.

AREA: (IV) COORDINACIÓN DINÀMICA

Consta de 2 ítems, se pide al niño:

- a. Que salte en solo pie
- b. Con una pelota grande la botea con una mano o dos

EVALUACION: Se acredita como área positiva cuando la coordinación tanto del pie como de la mano es perfecta. (No se admita zig-zag, ni sobre boteo)

AREA: (V) RECEPTIVA AUDITIVA

Consta de 5 ítems. Diagnostica la capacidad del niño para escuchar una orden codificarla en respuesta.

- a. Los pájaros comen?
- b. Los gatos vuelan?

- c. Los bebés lloran?
- d. Los árboles bailan?
- e. Los niños juegan?
- f. Los pájaros pintan?
- g. Los plátanos escriben?
- h. Las personas se casan?
- i. Las bicicletas estudian?
- j. Las madres cocinan?
- k. El cielo es verde?
- l. El sol es caliente?
- m. Las flores comen?
- n. Los buses duermen?
- o. Los sapos saltan?

EVALUACION: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

AREA: (VI) RECEPTIVO-VISUAL

Consta de 4 ítems. Diagnostica si el niño percibe un estímulo visual o no.

Manifestándole:

- a. Este niño está escribiendo, busca otro que esté haciendo lo mismo
- b. Esta persona está barriendo, busca otra que esté haciendo lo mismo
- c. Esta es una llave, busca otra igual
- d. Esta es una tijera, busca otra igual

EVALUACION: Se acredita como área positiva admitiendo un error.

ÁREA: (VII) ASOCIACION AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica codificaciones y decodificaciones abstractas del niño.

Completa la frase que yo quiero decir:

Un pájaro vuela en el aire.

Un pez nada en el

Un pan es para comer.

La leche es para

El humo sube.

La lluvia

1. Yo me siento en una silla.

Tú duermes en una

2. La luz roja significa pare.

La luz verde significa

3. Yo como en un plato.

Tú tomas en un

4. Juan es un niño.

Maria es una

5. Los oídos son para escuchar.

Los ojos son para

6. Yo estoy despierto durante el día.

Tú estás dormido durante la

7. Un conejo es rápido.

Una tortuga es

EVALUACION: Se acredita como área positiva admitiendo hasta dos errores.

ÁREA: (VIII) EXPRESIVO-MANUAL

Consta de 10 ítems. Diagnostica como se expresa el niño en forma viso motora. Yo te nombro un objeto y tú responderás con mímica (señas):

1. Martillo

2. Guitarra

3. Tenedor

4. Teléfono

5. Cepillo y pasta

6. Tijeras

7. Sacapuntas
8. Lápiz
9. Cuchillo
10. Escoba

EVALUACION: se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

AREA: (IX) CIERRE AUDITIVO VOCAL

Consta de 5 ítems. Diagnóstica la integración auditivo vocal.

Escucha bien y completa la palabra que yo quiero decir:

1. Azu..... car
2. Pier..... na
3. Maripo.....sa
4. Monta..... na
5. Carreti..... lla

EVALUACION: se acredita como área positiva admitiendo un error:

AREA: (X) PRONUNCIACION

Consta de 6 ítems. Diagnostica la pronunciación con palabras cuyo esquema mental está estructurado.

- a. Franelografo
- b. Esferográfico
- c. Triciclo
- d. Lengua
- e. Periódico
- f. Columpio

EVALUACION: se acredita como área positiva admitiendo dos errores:

AREA: (XI) MEMORIA SECUENCIA AUDITIVA

Consta de 10 ítems. Diagnostica la memoria auditiva del niño.

Escucha y repite exactamente los siguientes números:

1. 3 2 5
2. 2 5 1
3. 7 6 2 4
4. 1 3 5 2
5. 7 4 1 3 2
6. 2 5 4 6 9
7. 3 2 5 7 8 3
8. 9 2 6 7 5 8
9. 2 4 6 3 2 5 7
10. 5 4 7 9 7 6 2 3

EVALUACION: Se acredita como área positiva cuando ha repetido 8 dígitos (memoria básica para la lecto escritura) si el niño logro repetir 3 dígitos pasa a la siguiente serie, caso contrario se le acredita área debilitada, de esta manera se opera con las demás series.

AREA: (XII) COORDINACION VISUAL-AUDITIVO-MOTORA (Ritmo)

Consta de 7 ítems. Diagnostica la coordinación visual auditiva motora, con patrón visual y auditivo.

1. 000
2. 00 – 00
3. 000 – 00
4. 00 – 0 – 000
5. 0 – 0000 – 0
6. 0 – 00 – 00 – 000
7. 00 – 000 – 000 – 0000

EVALUACION: Se evalúa como el área anterior. Si logra vencer la primera serie pasa a la siguiente, caso contrario se le acreditara como área debilitada. Es área positiva cuando logra vencer las siete series.

ÁREA XIII: MEMORIA VISUAL

Consta de ocho ítems con diseños abstractos. Diagnostica la memoria visual. Se inicia con tres tarjetas o tres naipes.

Mira con atención estas tarjetas (3) luego te retiro y tendrás que ponerlas en el mismo orden.

EVALUACIÓN: Similar a las áreas 11 y 12 si logra vencer la primera serie (tres tarjetas) pasa a La siguiente serie, caso contrario se acredita área debilitada. Es área positiva cuando logra vencer el ordenamiento de todas las series.

ÁREA XIV: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

Consta de diez ítems y diagnostica discriminación auditiva.

El niño debe repetir las dos palabras juntas de cada ítem, luego de haber sido pronunciadas por el examinador.

a.- pato - dato

b.- cama dama

c- caballo - cabello

d.- rata - lata

e.- hombre – hambre

f.- mesa -misa

g.- mano - mono

h.- tía - día

i.- casa - pasa

j.- pana - lana

EVALUACIÓN: Se calificará como área positiva sin admitir errores

ÁREA XV: COORDINACIÓN VISO – MOTORA

Consta de tres tarjetas graneadas. Diagnostica coordinación viso -motora. El investigador pide al niño: Copia los dibujos de estas tarjetas.

EVALUACIÓN: Se asignará como área positiva cuando no presente errores, si existiese al menos uno, se constituirá como área negativa.

Rotación: Cambio de posición de la figura en más de 45 grados.

Integración: Separación de las partes de la figura por lo menos tres mm.

Perseverancia: Cuando ha dibujado más de 14 puntos

AREA: (XVI) DESARROLLO MANUAL

Consta de 2 ítems. Diagnostica la motricidad fina.

Recorta lo más rápido que puedas la siguiente figura, sin topar las líneas

AREA: (XVII) ATENCION Y FATIGA

Diagnostica atención y fatigabilidad.

Pon un punto en cada cuadro lo más rápido que puedas (preferible usar un marcador)

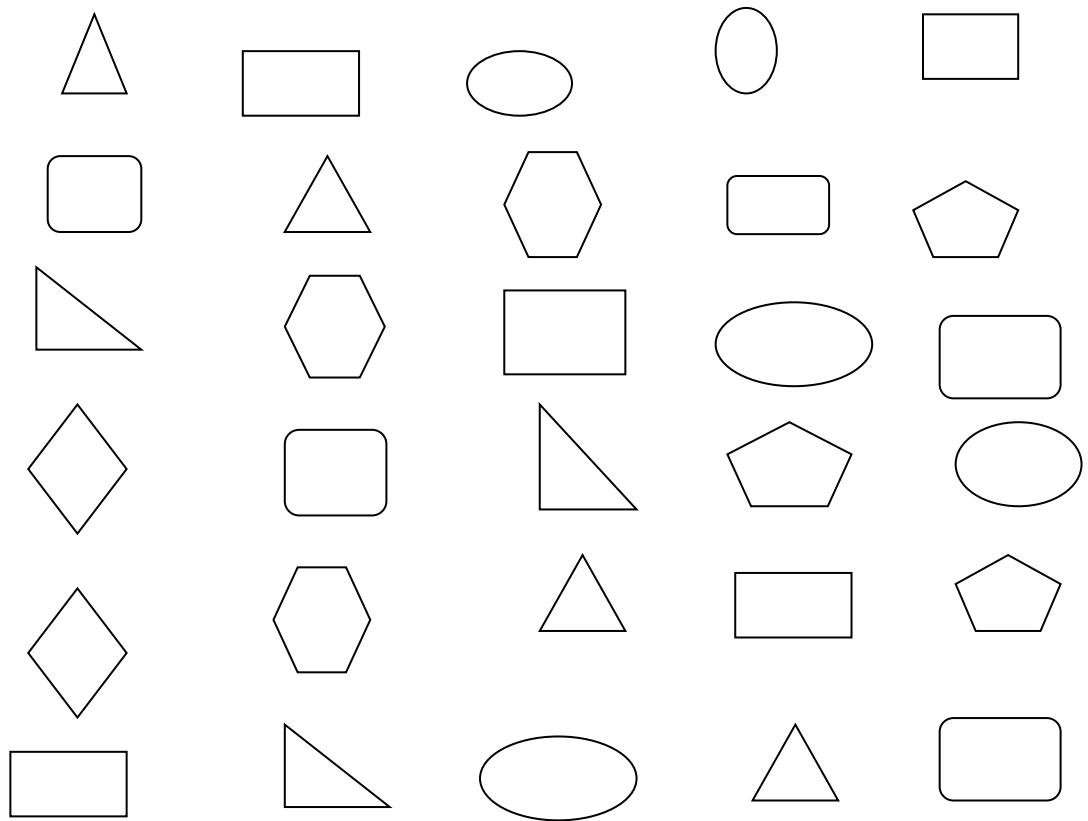


TABLA DE CALIFICACIÓN O BAREMO

Nombre de las Áreas	Números de errores permitidos por áreas	Área Positiva	Área Negativa
Esquema corporal	1		
Dominancia lateral	0		
Orientación temporal	1		
Orientación espacial	1		
Coordinación	0		
Receptivo auditiva	2		

Receptivo visual	1		
Asociación auditiva	2		
Expresivo manual	2		
Cierre auditivo vocal	1		
Pronunciación	2		
Memoria secuencia auditiva	2		
Coordinación visual auditivo motora (ritmo)	1		
Memoria visual			
Discriminación auditiva			
Coordinación viso motora			
Desarrollo manual	Menos de 50%		
Atención y fatiga	Menos de 50 puntos		

El propósito de esta tabla de calificaciones es para tener una mejor y rápida tabulación de los datos obtenidos en la aplicación del Test de Pruebas Básicas Adaptación REEA a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	vii
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	41
f. RESULTADOS	46
g. DISCUSIÓN	69
h. CONCLUSIONES	71
i. RECOMENDACIONES	72
j. BIBLIOGRAFÍA	73
k. ANEXOS	75
PROYECTO	75
INDICE	169