



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

TÍTULO

LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013

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

AUTORA

SONIA AMPARITO ROJAS CRIOLLO

DIRECTORA

Dra. DAISY ALEJANDRO CORTÉS, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Doctora

Daisy Alejandro Cortés, Mg. Sc.

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

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado minuciosamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada: **LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013**, de autoría de **Sonia Amparito Rojas Criollo**

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Enero del 2014



Dra. Daisy Alejandro Cortés, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Sonia Amparito Rojas Criollo, 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 y acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora : Sonia Amparito Rojas Criollo .

Firma : 

Cédula : 1103491070

Fecha : Junio del 2014.

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

Yo, Sonia Amparito Rojas Criollo, declaro ser autora del presente trabajo de tesis titulada: **LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA. PERÍODO 2013**, como requisito para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el 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 18 días del mes de junio del dos mil catorce, firma la autora.

Firma : 
Autora : Sonia Amparito Rojas Criollo
Cédula : 1104018989
Dirección : Avenida de los Paltas y Calicuchima
Correo electrónico: soniamparito@hotmail.com
Teléfono : 2579524 **celular**: 0989082951

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Tesis: Dra. Daisy Alejandro Cortés, Mg. Sc

Tribunal de Grado:

Mg. Sc. María Eugenia Rodríguez Guerrero	Presidenta del Tribunal
Dra. Mg. Sc. Luz Ivonne Zabaleta Costa	Miembro del Tribunal
Dr. Mg. Sc. Zoila Gladys Merino Armijos	Miembro del Tribunal

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, al Personal Docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes me impartieron valiosos conocimientos durante el proceso académico.

A la Dra. Daisy Alejandro Cortés, Mg. Sc., Directora de tesis, por su apoyo y orientación, lo que hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo de investigación.

A las Autoridades, Docentes, Padres de Familia, niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del Cantón Puyango de la Provincia de Loja, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

Sonia Amparito Rojas Criollo

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y protector de todos los actos de mi vida.

A mis queridos Padres, por haberme brindado la vida.

A mi esposo, por su amor, apoyo y comprensión en todo momento.

A mis hijos: Gabriel y Giselle, por la comprensión brindada y por los momentos de ausencia comprendida.

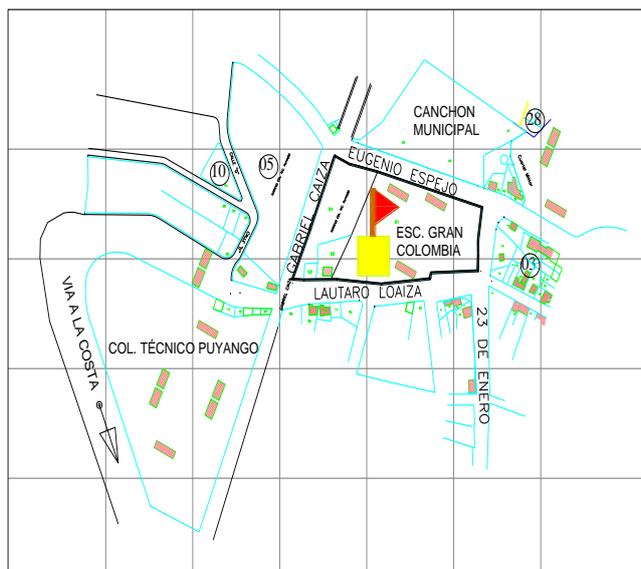
Sonia Amparito Rojas Criollo

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/ NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS OBSERVACIÓN
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	Sonia Amparito Rojas Criollo: LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA "GRAN COLOMBIA" DEL CANTÓN PUYANGO, PROVINCIA DE LOJA. PERÍODO 2013	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	PUYANGO	ALAMOR	SANTA ROSA	CD	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

MAPA GEOGRÁFICO DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA



ESQUEMA DE TESIS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ÁMBITO GEOGRÁFICO
- MAPA GEOGRÁFICO
- 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

a. TÍTULO

LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013.

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a: **LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013.**

El Objetivo General fue: Concienciar a las docentes parvularias sobre la importancia de la utilización de los Rincones de Juego como motivadores para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico y Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico; las técnicas utilizadas fueron: la Encuesta aplicada a docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del Cantón Puyango, para establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo; y, la Guía de Observación aplicada a las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del Cantón Puyango, para evaluar el Aprendizaje Significativo.

De la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos establecidos para el efecto, se concluye que: El 100% de maestras encuestadas manifiestan que siempre utiliza rincones de Juego implementados en el aula; y, que los rincones de Juego que tiene implementados en el aula son: el rincón del Juego Simbólico, rincón de Lenguaje, rincón de Expresión y Dramatización y rincón de Lógico-

Matemáticas, mientras que el 50% el rincón de la Naturaleza. Al utilizar siempre los rincones de Juego, se logra en los niños una orientación hacia la consecución de aprendizajes significativos y a través de la planificación, estos aprendizajes se modifican y enriquecen a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarlas.

La Guía de Observación determina que: El 63% de niñas y niños investigados tienen un Aprendizaje Significativo equivalente a Muy Satisfactorio, el 34% Satisfactorio y el 3% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje Significativo radica en que se produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Con los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados para el efecto, se concluye que la utilización de los Rincones de Juego sirven como motivación para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños, los mismos que servirán de enlace para los nuevos conocimientos que adquieran en su proceso escolar.

ABSTRACT

The present thesis does reference to: **THE CORNERS OF GAME LIKE MOTIVATION FOR THE SIGNIFICANT LEARNING THAT GIRLS AND CHILDRENS OF THE FIRST YEAR BASIC EDUCATION IN THE FISCOMISIONAL MIXED SCHOOL "GRAN COLOMBIA" OF THE CANTON PUYANGO THE PROVINCE LOJA, PERIOD 2013.**

The General Objective was: Raising parvularias on the importance of the utilization of the Corners of game like motivators for the Significant Learning of the girls and children of the First Year of Basic Education of the Fiscomisional mixta school consciousness to the teachers "Gran Colombia " of the canton Puyango of the province of Loja.

The methods used for the elaboration of the present investigating work were: The scientific method, Inductive, Deductivo, Analítical and Synthetic, Model Statistical descriptive and; The used techniques were: He polls her applied to teachers of the First year of Basic Education of the Fiscomisional Mixta school of the Cantón Puyango's "Gran Colombia" to establish the utilization of the Corners of game in the day's work of work; And, applied the guide of Observación to the girls and children of the First Year of Basic Education of the Fiscomisional Mixta school of the Cantón Puyango's "Gran Colombia", to evaluate the Significant Learning.

Of the information obtained by means of the application of the instruments established for the effect, himself it comes to an end that 100 % of polled teachers manifest that he always uses implemented corners of game in the classroom; And, that them corners of game that he has implemented in the classroom are: The Symbolic Game's corner, Lenguaje's corner, Expresión's and Dramatización's corner and Logical Matemáticas's corner, while the 50 % Nature corner. When using always game's corners, an

orientation toward the attainment of significant learnings turns out well in the children and through planning, these learnings get modified and enrich as children have opportunities to develop them.

Observación's guide determines that: 63 % of girls and children carried out an investigation have a Significant equivalent Learning to Satisfactory very the 34% Satisfactory and the 3% Unsatisfactory. The importance of the Significant Learning establishes in which takes place an interaction between the most relevant knowledge of the cognitive structure and the new reports, in such a way that these acquire a significance and are integrated in the cognitive structure of non-arbitrary and substantial way, favoring differentiation, evolution and stability of the preexisting subsunsores and logically of the whole the cognitive structure.

With the results obtained through the instruments applied for the effect, it is concluded that the utilization of the Corners of game they serve like motivation for the Significant Learning as the girls and children, the same ones that will serve as link for the new knowledge that they acquire in your school process.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basa en el estudio de: **LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013.**

“Los Rincones de Juego son una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño o, dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos”. VERA, A. (1990)

Al ser los Rincones de Juego; espacios en donde los niños dan curso a su desarrollo e ingenio, en los que deben existir una variedad de materiales adecuados para cada una de las actividades y objetivos a los que se quiera llegar, debe existir por parte de las maestras el incentivo, la motivación y la estimulación necesarias, para cumplir con estos objetivos propuestos.

El juego, no es solamente una forma de activar la inteligencia de los niños como se cree, pues también desarrollan la personalidad involucrando e incidiendo simultáneamente en las tres esferas como son: intelectual, bio-psicomotora y socio-emocional.

Para lograr Aprendizajes Significativos, se debe privilegiar los caminos, vale decir, las estrategias que revisten las características de un plan, el mismo que llevado al ámbito de los aprendizajes se convierte en un conjunto de formas y procedimientos.

La presente investigación fue para dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo inciden los Rincones de Juego como motivación para el aprendizaje significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del Cantón Puyango de la Provincia de Loja?

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos:

Como Objetivos Específicos:

- Establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo, por parte de las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.
- Evaluar el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron:

El método Científico, que estuvo presente en el planteamiento del problema, estructura del tema, y elaboración del informe definitivo, hasta alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

Inductivo-Deductivo, consistió en la delimitación del problema, el planteamiento de soluciones, así como también sirvió para comprobar los objetivos planteados en el presente proyecto de investigación.

Analítico - Sintético, permitió describir la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis objetivo del mismo, a través de la investigación bibliográfica.

Descriptivo, guió la formulación de objetivos, la recolección de datos y posibilitó la interpretación, análisis racional y objetivo.

Modelo Estadístico; posibilitó la exposición de resultados a través de cuadros y gráficos estadísticos, lo que permitió hacer el análisis e interpretación.

Las técnicas utilizadas fueron: la Encuesta aplicada a las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta "Gran Colombia" del cantón Puyango, para establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo; y, la Guía de Observación aplicada a las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta "Gran Colombia" del cantón Puyango, para evaluar el Aprendizaje Significativo.

La Revisión de Literatura estuvo conformada por dos variables: En un primer capítulo: RINCONES DE JUEGO, el mismo que contiene: Concepto, Características específicas de los Rincones de Juego, Tipos de Rincones de Juego, Momentos del Juego, Trabajos por Rincones de Juego, Materiales a utilizarse en los Rincones de Juego, Influencia del Juego en el Desarrollo Infantil, Cómo implementar un Rincón de Juego, Propuesta de Rincones de Juego.

En el segundo capítulo: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, en el consta de: Concepto de Aprendizaje Significativo, Características del Aprendizaje Significativo, Factores que intervienen en el Aprendizaje Significativo, Condiciones fundamentales para conseguir Aprendizajes Significativos,

Ejes y Categorías del Aprendizaje Significativo, El rol de la maestra en el Proceso del Aprendizaje Significativo.

De los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados se concluye que:

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que siempre utiliza rincones de Juego implementados en el aula; y, que los rincones de Juego que tiene implementados en el aula son: el rincón del Juego Simbólico, rincón de Lenguaje, rincón de Expresión y Dramatización y rincón de Lógico-Matemáticas, mientras que el 50% el rincón de la Naturaleza. Al utilizar siempre los rincones de Juego, se logra en los niños una orientación hacia la consecución de aprendizajes significativos y a través de la planificación, estos aprendizajes se van modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarlas.

En relación a la Guía de Observación destinada a las niñas y niños determina que: el 63% de niñas y niños investigados tienen un Aprendizaje Significativo equivalente a Muy Satisfactorio, el 34% Satisfactorio y el 3% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje Significativo radica en que se produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Con los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados para el efecto, se concluye que la utilización de los Rincones de Juego sirven como motivación para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños,

los mismos que servirán de enlace para los nuevos conocimientos que adquieran en su proceso escolar.

Por lo tanto se recomienda a las docentes, que continúen utilizando los Rincones de Juego de una manera adecuada, aplicando estrategias y recursos destinados a desarrollar cada una de las áreas evolutivas del niño, además que asistan permanentemente a charlas y cursos que les ayuden a mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de sus alumnos, así como también a las autoridades, profesoras, padres de familia, que se interesen por proveer de materiales útiles en cada rincón de juego y organizarlos de manera tal, que las niñas y niños puedan tener las condiciones adecuadas e indispensables para que pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador que le servirán para adquirir Aprendizajes Significativos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

RINCONES DE JUEGO

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, Alfredo** (1990).

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.

TIPOS DE RINCONES DE JUEGO

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 del 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 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.

Rincón de juegos didácticos y lógica matemática.- Espacio donde el niño manipula y realiza actividades solo o con algunos compañeros.

A través del manejo de los materiales, realizan 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.
- ✓ Regletas.
- ✓ Juegos de mesa.
- ✓ Juegos de ordenar.

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. **RAMÓN** Alegre, Juan Ramón. (2003)

Dentro del juego 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.

MOMENTOS DEL JUEGO

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. **GUÍA PRÁCTICA.** (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. **GUÍA PRÁCTICA.** (2001)

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. **GUÍA PRÁCTICA.** (2001)

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. **GUÍA PRÁCTICA.** (2001)

INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Una vez conocido el “sentido” que la utilización del Juego 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 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.

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. **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

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.

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** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

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.

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 y 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. **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

CONCEPTO

Por “Aprendizaje Significativo se entiende cuando el docente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura

de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos”.DÍAZ Barriga y Hernández. (2002).

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

David P. Ausubel acuña la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico. Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

Ventajas del Aprendizaje Significativo.- El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo.- De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

1. Significatividad lógica del material. Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado. **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999).

2. Significatividad psicológica del material. Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe

contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.

3. Actitud favorable del alumno. Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación. **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999).

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

FACTORES INTRAPERSONALES.- En primer lugar, podemos considerar los cambios evolutivos que tienen lugar durante el aprendizaje. Estos cambios pueden ser cognitivos (producidos por maduración biológica y por entrenamiento intelectual como la capacidad de formulación de hipótesis, deducir, sacar conclusiones, etc., emocionales, (alteraciones del equilibrio afectivo determinadas por modificaciones hormonales y por los conflictos y tensiones que producen las relaciones sociales), y corporales (modificaciones fisiológicas como el tamaño, la forma corporal, la voz, etc. **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999).

FACTORES SOCIO-AMBIENTALES.- Los factores ambientales que rodean a cada persona: familia, barrio, situación socio-económica, etc., y sobre todo, la situación concreta de aprendizaje, tienen una especial relevancia para la consecución de aprendizajes en conexión con los factores intra-personales.

TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de Representaciones.- Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan. **AUSUBEL.** (1983)

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de Conceptos.- Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y

afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento. **AUSUBEL.** (1983)

Aprendizaje de proposiciones.- Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

Aprendizaje Subordinado.- Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de sub-sunción.

El aprendizaje subordinado puede a su vez ser de dos tipos: Derivativo y Correlativo. El primero ocurre cuando el material es aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra una proposición general previamente aprendida. El significado del

nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable o está implícito en un concepto o proposición más inclusiva ya existente en la estructura cognitiva, por ejemplo, si estamos hablando de los cambios de fase del agua, mencionar que en estado líquido se encuentra en las "piletas", sólido en el hielo y como gas en las nubes se estará promoviendo un aprendizaje derivativo en el alumno, que tenga claro y preciso el concepto de cambios de fase en su estructura cognitiva. Cabe indicar que los atributos de criterio del concepto no cambian, sino que se reconocen nuevos ejemplos. **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999).

Aprendizaje Supra-ordinado.- Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, "tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...] implica la síntesis de ideas componentes" (AUSUBEL; 1983:83), por ejemplo: cuando se adquieren los conceptos de presión, temperatura y volumen, el alumno más tarde podrá aprender significado de la ecuación del estado de los gases perfectos; los primeros se subordinan al concepto de ecuación de estado lo que representaría un aprendizaje supra ordinado. Partiendo de ello se puede decir que la idea supra ordenada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas, por otro lado el concepto de ecuación de estado, puede servir para aprender la teoría cinética de los gases.

Aprendizaje Combinatorio.- Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva. **MOREIRA**, M.A. (1993).

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Estuvo presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitió plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

INDUCTIVO-DEDUCTIVO.- Consintió en la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares; mientras que, la deducción sirvió para comprobar los objetivos planteados en el presente proyecto de investigación.

ANALÍTICO-SINTÉTICO.- Permitted describir la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis objetivo del mismo, todo ello, a través de la investigación bibliográfica y de los casos que fueron analizados.

DESCRIPTIVO: Guió en la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; a la formulación de objetivos, la recolección de datos y posibilitó la interpretación, análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO.- Posibilitó la exposición de resultados, se elaboraron cuadros y gráficos en base a los resultados obtenidos, lo que permitió hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICAS:

ENCUESTA.- Elaborada y aplicada a las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, para establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Se aplicó a las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, para evaluar el Aprendizaje Significativo.

INSTRUMENTOS:

CUESTIONARIO: De preguntas abiertas y cerradas con la finalidad de establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo.

HOJAS PRE – ELABORADAS: De una Guía estructurada, la misma que permitió evaluar el Aprendizaje significativo de los niños y niñas, basado en los Ejes de Aprendizaje y Componentes de los Ejes del Aprendizaje.

POBLACIÓN A INVESTIGAR

La población total se conformó de 52 niñas y niños del Primer Año y 2 docentes de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja, conforme se representa en el siguiente cuadro:

Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia”				
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	NIÑAS	NIÑOS	MAESTRAS	TOTAL
"A"	11	15	1	27
"B"	14	12	1	27
TOTAL	25	27	2	54

FUENTE: Registro de matrículas del Primer Año de Educación Básica
INVESTIGADORA: Sonia Amparito Rojas Criollo

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO, PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

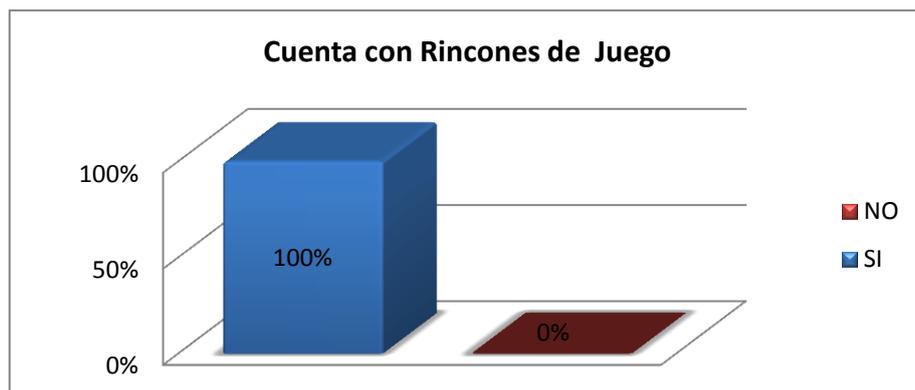
1. ¿Cuenta con Rincones de Juego dentro de su aula?

CUADRO N° 1

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

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que si cuenta con Rincones de Juego dentro de su aula.

El organizar el aula por rincones implica una distribución que haga posible el trabajo de pequeños grupos, que, simultáneamente, realicen diferentes actividades. Para lo cual las maestras estructuran cada rincón de trabajo de forma que se adecue a la programación de los diversos conocimientos programados para los objetivos educativos. El número de rincones, se puede establecer en función del número de niños y niñas, del espacio, del material disponible o de la necesidad de intervención de la maestra en cada rincón.

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

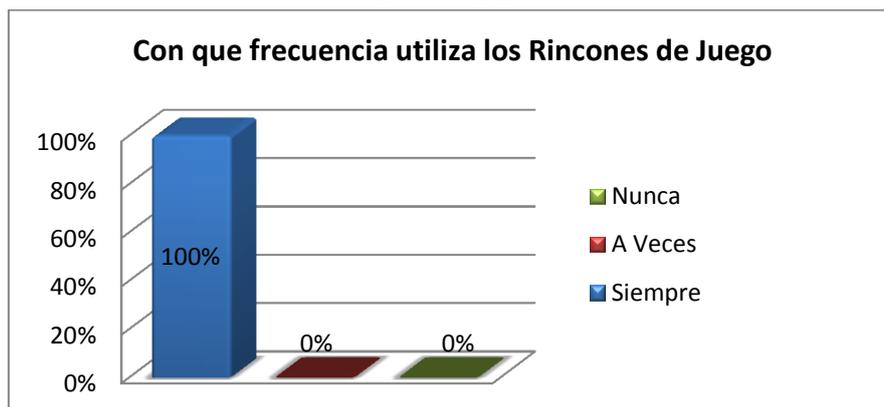
CUADRO N° 2

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

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que siempre utiliza rincones de Juego implementados en el aula.

Al utilizar siempre los rincones de Juego se logra en los niños una orientación hacia la consecución de aprendizajes significativos y a través de la planificación, los aprendizajes se van modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla; para los niños, el juego-trabajo es una actividad placentera y creativa que implica desafíos y esfuerzos, el mismo que los ayuda a que exprese sus sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente, a conocer y conocerse, en este sentido sus propósitos coinciden con la intención educativa, mientras que, la docente logra alcanzar que los niños a partir de la propuesta del Juego-Trabajo puedan conectarse con la realidad, tengan una percepción de la misma, cada vez más organizada y menos confusa, adquieran experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, a que aprendan a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

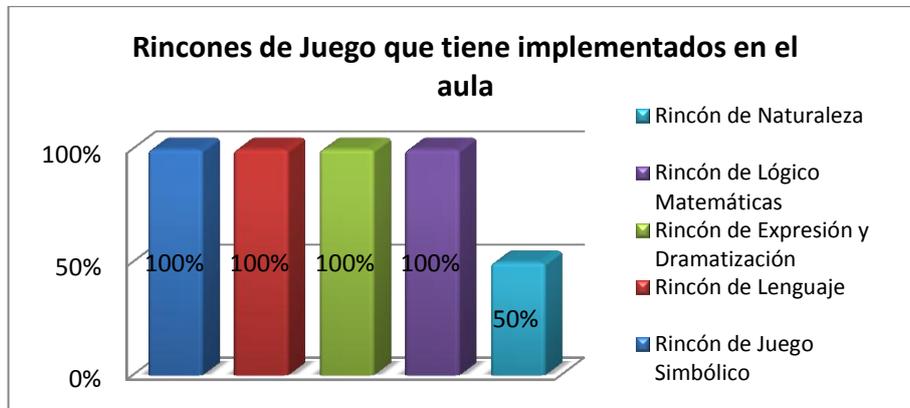
3. ¿Seleccione los Rincones de Juego que tiene implementados en el aula?

CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
Rincón de Juego Simbólico	2	100
Rincón de Lenguaje	2	100
Rincón de Expresión y Dramatización	2	100
Rincón de Lógico Matemáticas	2	100
Rincón de Naturaleza	1	50

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que los rincones de Juego que tiene implementados en el aula son: el rincón del Juego Simbólico, rincón de Lenguaje, rincón de Expresión y Dramatización y rincón de Lógico-Matemáticas, mientras que el 50% el rincón de la Naturaleza.

Rincón de juego simbólico: este rincón posibilita vivir la fantasía y la realidad; trata de reproducir las actividades y situaciones más frecuentes del diario vivir. A través del juego, los niños pueden disfrutar de una cierta intimidad, iniciarse en el juego simbólico y canalizar las capacidades emocionales y afectivas.

Rincón de lenguaje es el espacio que contribuye a desarrollar la imaginación, enriquecer la expresión lingüística, estimular la sensibilidad estética, e iniciar al niño en el proceso de investigación y de favorecer la representación por medio del lenguaje.

Rincón de la expresión y dramatización: es un espacio que a más de ser confortable es destinado a actividades tranquilas: para ver y contar

cuentos, observar láminas, relajación.: Alfombras y cojines, Espejo, Estantería para cuentos, revistas.

El rincón de Lógico- Matemáticas es el espacio en donde el niño manipula y realiza actividades solo o con algunos compañeros a través del manejo de los materiales, realizan diversas actividades de agrupamientos, seriaciones, clasificaciones, comparaciones, asociaciones, etc.

Rincón de la naturaleza es un 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.

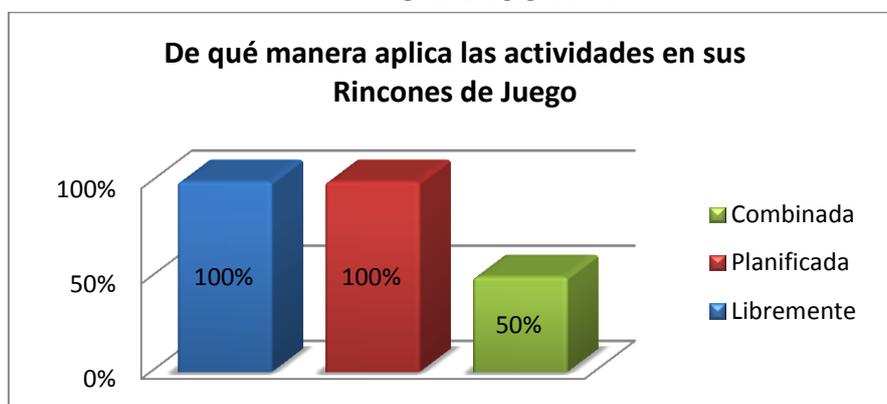
4. ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego con las niñas y niños?

CUADRO N° 4

INDICADORES	f	%
Libremente	2	100
Planificada	2	100
Combinada	1	50

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que aplica las actividades en los Rincones de Juego libremente y planificada; y, el 50% lo hace de manera combinada.

Las actividades de Juego de forma libre permiten al niño elegir la actividad y el lugar donde va a trabajar, la elección es personal utilizando diariamente varias estrategias que cumplirán el objetivo de hacerlo pensar anticipadamente y desarrollar la creatividad e imaginación. La maestra podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo y colaborando en todo lo que sea necesario y oportuno.

Las actividades planificadas de Juego, permite a la maestras organizar previamente las tareas, planificar las acciones, diseñar las propuestas, ampliar las posibilidades de centrar la mirada en el grupo, los niños y el desarrollo concreto de lo pensado. En la planificación las maestras van modificando y enriqueciendo las actividades a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarlas.

Las actividades de Juego de manera combinada por rincones permiten a las maestras, a más de planificar actividades de aprendizaje adaptadas a sus conocimientos previos; dedicar también, una atención más individualizada a cada niño y niña. Por lo general la maestra puede dirigir, orientar o guiar el juego o área que los niños de manera libre y espontánea escojan para ejecutar su proyecto.

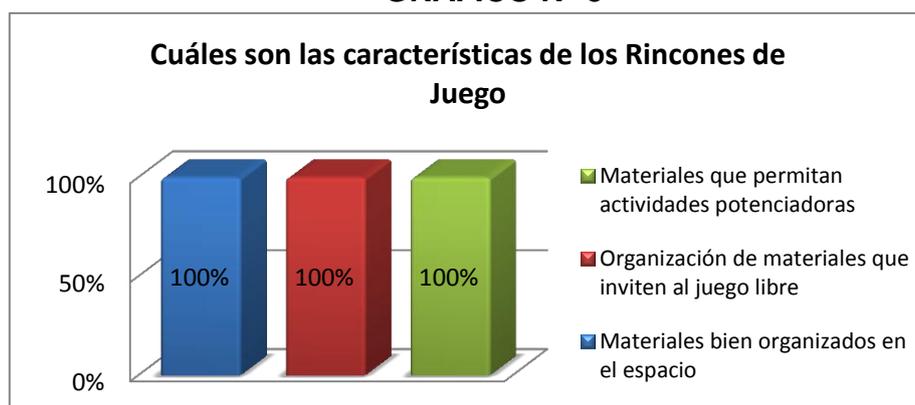
5.- ¿Cuáles cree usted que son las características específicas de los Rincones de Juego?

CUADRO N° 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 aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes creen que las características específicas de los Rincones de Juego son los materiales bien organizados en el espacio, la organización de materiales que inviten al juego libre y los materiales que permitan actividades potenciadoras.

Es importante y necesario que los materiales estén bien organizados en los espacios, pues, hay que poner y ordenar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde, logrando

armonía y buena disposición entre ellos, por lo tanto a cada cosa hay que adjudicarle una ubicación, en este caso la maestra es la que designa donde se va a guardar cada cosa.

La clasificación de materiales que inviten al juego libre, desde el punto de vista de los niños el juego-trabajo es una actividad placentera y creativa que implica desafíos y esfuerzo, el niño juega para expresar sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente, Entonces el niño juega para conocer y conocerse, para aprender, en este sentido sus propósitos coinciden con la intención educativa.

Los materiales que permitan actividades potenciadoras de la manipulación y movimiento, dan la oportunidad a las niñas y niños de desarrollar, ejercitar y coordinar sus movimientos, así como también desarrolla la autonomía e independencia personal.

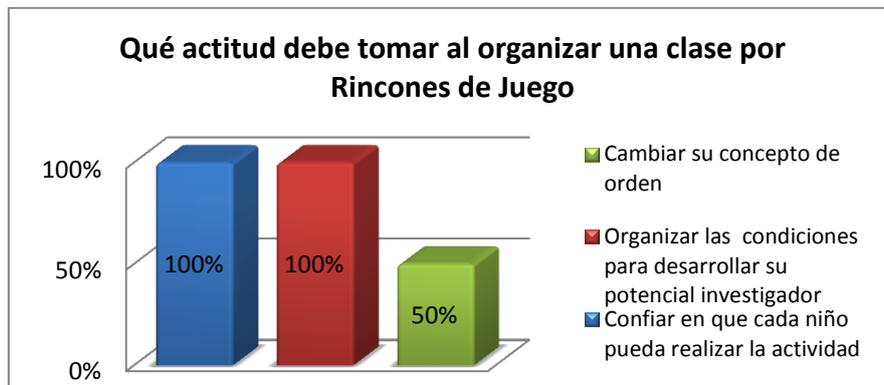
6.- ¿Qué actitud debe tomar la maestra al organizar una clase por Rincones de Juego?

CUADRO N° 6

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

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas indican que al momento de organizar una clase por Rincones de Juego confían en que cada niño pueda realizar la actividad, organizar las condiciones para desarrollar su potencial investigador; y, el 50% cambiar su concepto de orden.

Las educadoras al organizar una actividad por rincones de Juego, lo realiza como una estrategia pedagógica en donde confía en que cada niño pueda realizar dicha actividad, pues esto responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño o, dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos.

Organiza las condiciones para desarrollar su potencial investigador, inculcando al niño y niña que esté en condiciones óptimas para poder cumplir los objetivos propuestos a través de su interés, ya que desde las funciones de asimilación y acomodación se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente que enfrenta al sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

Cambiar su concepto de orden, es la actitud más acertada de la maestra ante el continuo movimiento de los niños cuando empiezan una clase de juego-trabajo de forma libre y espontánea. Por lo tanto la maestra, habrá de organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y adquirir seguridad en sí mismo y en el sistema de trabajo.

7.- ¿De los momentos que se utilizan para ejecutar el Juego dentro del aula.Cuál 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 aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas indican que de los momentos que se utiliza para ejecutar el Juego dentro del aula, considera importante la Planificación; Ejecución, Evaluación y el 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. No existe una fórmula o receta única para planificar, los niños utilizan diariamente diversas estrategias de planificación, las que pueden ser individuales o grupales, obligándolo a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con qué? y ¿dónde va a realizar la actividad?, en donde la maestra se encargará de resolver estas 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.

La Ejecución es en 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 de la maestra 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.

La Evaluación es un momento importante del Juego-Trabajo, porque ayuda a los niños a asumir sus acciones y a valorar el aporte del trabajo individual y grupal, ya que los niños pueden mostrar sus trabajos y expresar al grupo lo realizado, manifestando respeto por los trabajos de los demás, asimismo es un momento oportuno para comparar lo planificado y los resultados obtenidos.

El 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 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 utilización de los Rincones de Juego son motivadores para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños?

CUADRO N° 8

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

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras del Primer Año de E. G. B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que la utilización de los Rincones de Juego sí son motivadores para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños.

La utilización de los Rincones de Juego son motivadores importantes para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños en edad escolar, ya que a pesar de su corta edad se encarga de ir construyendo su propio pensamiento y de dar respuestas a todas las situaciones problemáticas con que se enfrentan en su diario vivir.

Hoy en día en el nivel preescolar, la resolución de problemas representa una de las herramientas de trabajo importantísimas para implementar con los pequeños, ya que al llevarles actividades donde tengan que encontrar la solución a un problema, ya sea planteado o no por la maestra, ha demostrado que los niños ponen 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.

GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO, PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

DÍA LUNES

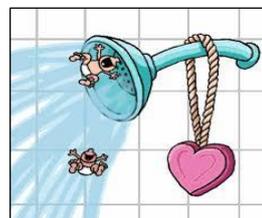
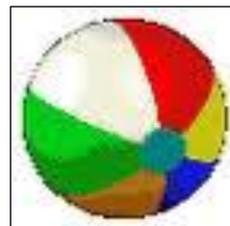
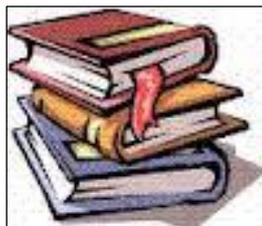
EJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE: Identidad y Autonomía

ACTIVIDAD: Encierra en un círculo los elementos que usas para tu aseo personal

RECURSOS: Niñas, niños, láminas pre-elaboradas, crayones.

ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS ELEMENTOS QUE USAS PARA TU ASEO PERSONAL

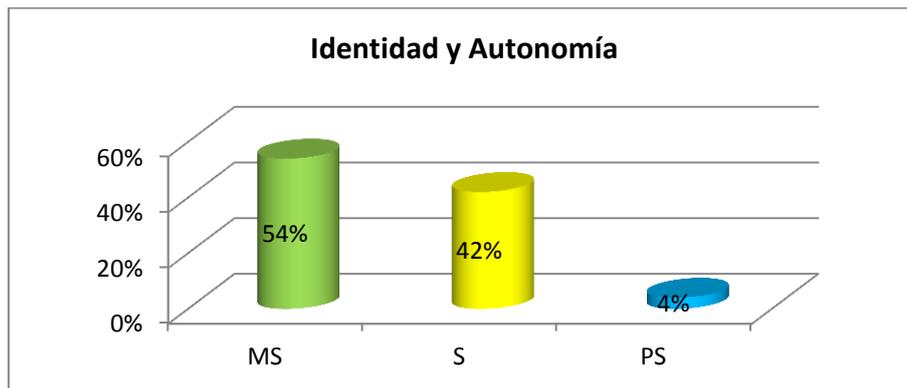


CUADRO N° 9

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Encierra en un círculo 5 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente.	MS	28	54
Encierra en un círculo 4 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente.	S	22	42
Encierra en un círculo menos de 2 elementos que usas para tu aseo personal o no lo hace.	PS	2	4
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 54% de las niñas y niños observados encierra en un círculo 5 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio; el 42% encierra en un círculo 4 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 4% encierra en un círculo menos de 2 elementos que usas para tu aseo personal o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

La Identidad y Autonomía es la capacidad que tienen los niños de tomar decisiones sencillas de acuerdo a sus posibilidades y nivel de pensamiento. No de los objetivos de la educación es formar educandos participativos, autónomos, espontáneos, creativos y críticos que lleguen a involucrarse en la vida social, política y económica del país, de una manera positiva. Por ello, desde sus primeros años, se les debe dar las herramientas para fomentar su autonomía. Hay que tomar en cuenta que los estudiantes no van a llegar a ser autónomos por sí solos, es su maestro quien tiene que estar presente en todo el proceso; por lo tanto, es el profesorado el responsable de brindar seguridad, apoyo y enseñarles el camino para realizar las cosas por sí mismos.

DÍA MARTES

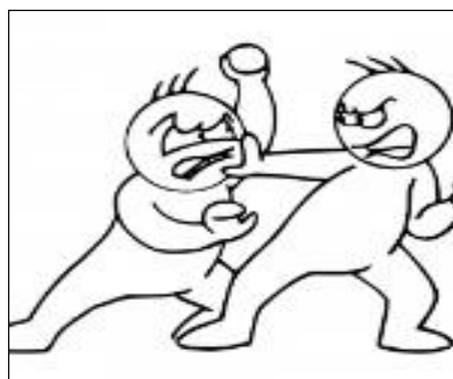
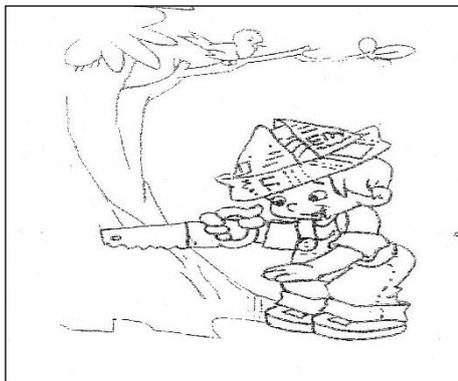
EJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE: Convivencia

ACTIVIDAD: Pinta aquello que es correcto para cuidar la naturaleza

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, crayones

PINTA AQUELLO QUE ES CORRECTO PARA CUIDAR LA NATURALEZA



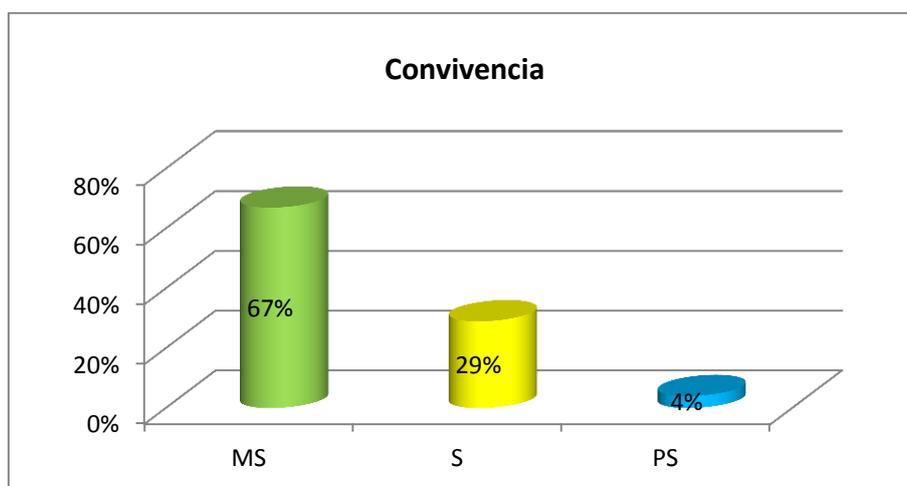
CUADRO N° 10

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Pinta 3 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza.	MS	35	67
Pinta 2 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza.	S	15	29
Pinta 1 acción de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza o no lo hace.	PS	2	4
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las niñas y niños investigados pinta 3 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza., obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 29% pinta 2 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 4% pinta 1 acción de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El componente de Convivencia; es el que contribuye al desarrollo de la personalidad del niño, es decir que fortalece el saber ser dentro de su formación integral. Es prioritario en el niño desarrollar su propia identidad y auto reconocimiento, lo que le permitirá relacionarse con los demás y sentirse parte de la sociedad.

DÍA MIÉRCOLES

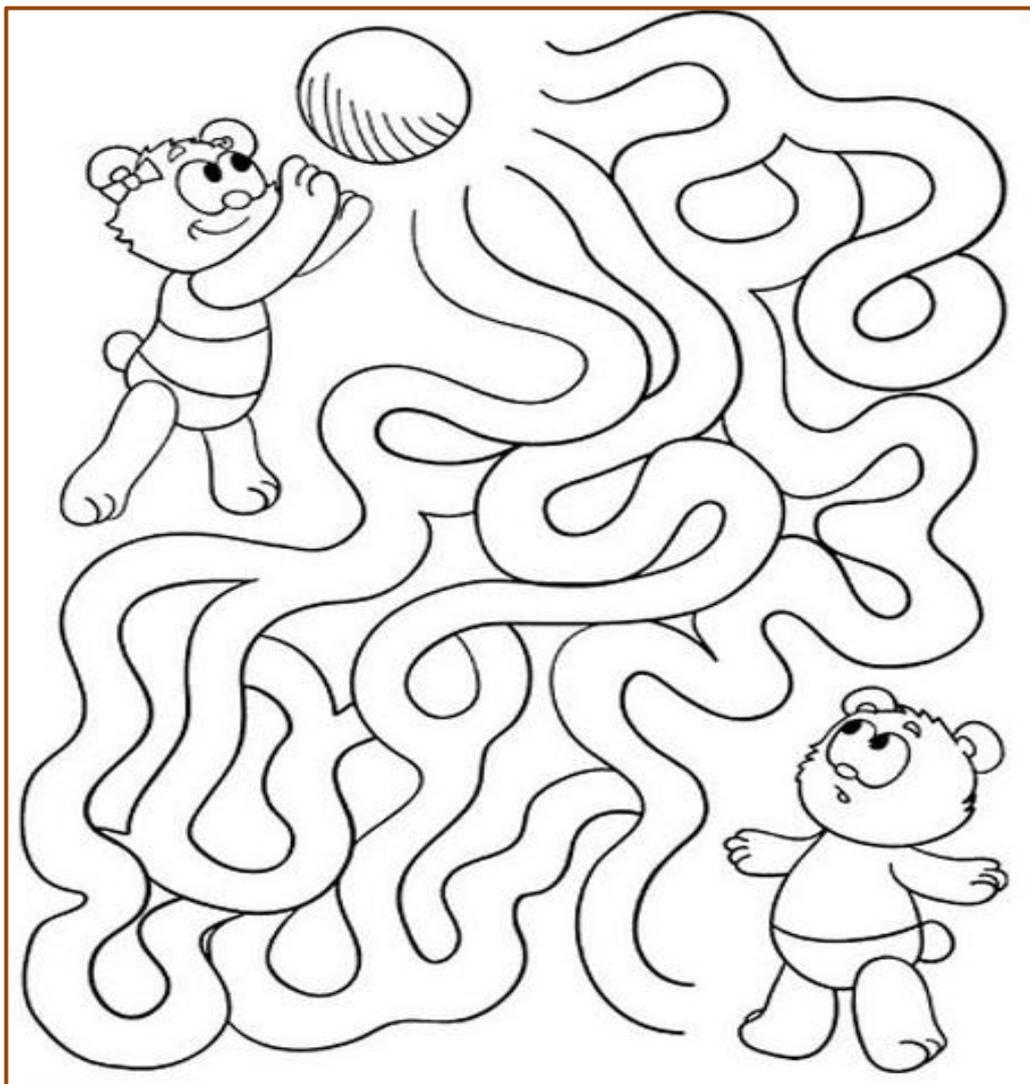
EJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural

ACTIVIDAD: Marca con crayón rojo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito.

RECURSOS: Lámina, semilla, goma

MARCA CON CRAYÓN ROJO EL CAMINO QUE RECORRE LA PELOTA HASTA LLEGAR AL OSITO



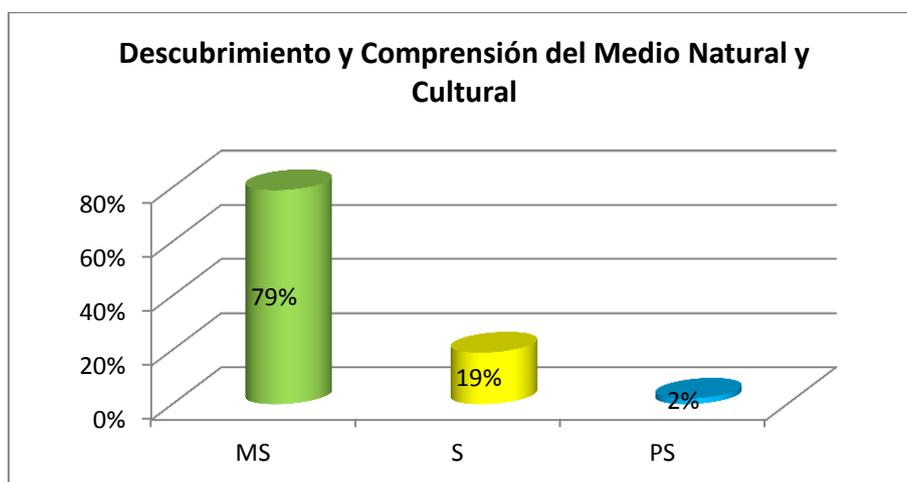
CUADRO N° 11

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Si marca con crayón rojo todo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente.	MS	41	79
Si marca con crayón rojo hasta la mitad del camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente.	S	10	19
No marca con crayón rojo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito.	PS	1	2
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 79% de las niñas y niños investigados si marca con crayón rojo todo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 19% si marca con

crayón rojo hasta la mitad del camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 2% no marca con crayón rojo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

Las destrezas con criterio de desempeño que se encuentran en el componente: Descubrimiento y Comprensión del Medio Cultural y Natural, sirven para promover el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, para lo cual los docentes, deben formular preguntas abiertas que despierten su curiosidad innata y los inviten a indagar sobre temas de su entorno. Es necesario realizar con los estudiantes actividades como paseos, excursiones, entre otras; es decir darles experiencias en las que disfruten y aprendan sobre la naturaleza, desarrollando capacidades como observar, comparar, describir y clasificar fenómenos o hechos referentes al tema.

DÍA JUEVES

EJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE: Relaciones lógico- matemáticas.

ACTIVIDAD: Identifica el conjunto según corresponda al numeral.

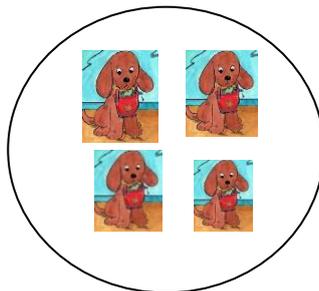
RECURSOS: lámina, hoja pre-elaborada.

IDENTIFICA EL CONJUNTO SEGÚN CORRESPONDA AL NUMERAL

3



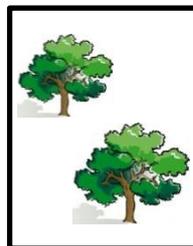
2



4



1



5

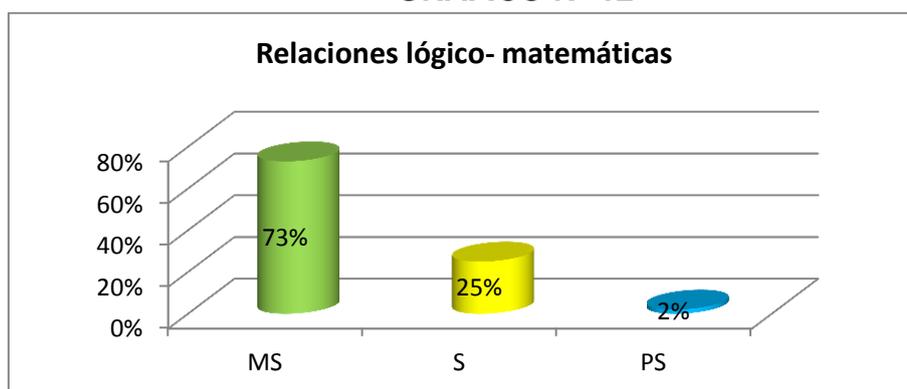


CUADRO N° 12

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Identifica 5 conjuntos según corresponda al numeral correctamente.	MS	38	73
Identifica 4 conjuntos según corresponda al numeral correctamente.	S	13	25
Identifica menos de 2 conjuntos según corresponda al numeral correctamente o no lo hace.	PS	1	2
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 73% de las niñas y niños investigados identifica 5 conjuntos según corresponda al numeral correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 25% identifica 4 conjuntos según corresponda al numeral correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 2% identifica menos de 2 conjuntos según corresponda al numeral correctamente o no lo hace obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El componente de Relaciones Lógico-Matemáticas tiene como objetivo desarrollar el pensamiento y alcanzar las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada. Las principales actividades de este componente se refieren a la correspondencia, la cual puede ser tratada a partir de imágenes y relaciones familiares para los estudiantes; a la clasificación, tema en el cual se crearán y enraizarán los conceptos de comparación; a la seriación, en donde establecerán un orden de acuerdo con un atributo; y a la noción de conversación de cantidad, necesaria para que posteriormente puedan comprender el concepto de número y de cantidad.

DÍA VIERNES

EJE: Comunicación Verbal y no Verbal

COMPONENTE: Comprensión y Expresión Oral y Escrita.

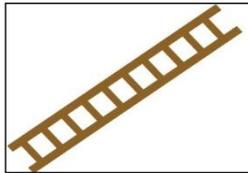
ACTIVIDAD: Observa, Identifica y Completa la palabra con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, lápiz

OBSERVA, IDENTIFICA Y COMPLETA LA PALABRA CON LA VOCAL DE ACUERDO A SU SONIDO INICIAL



_rbol



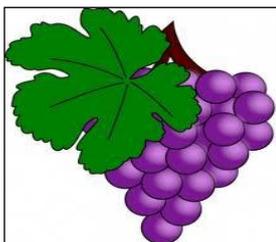
_scalera



_mán



_so



_va

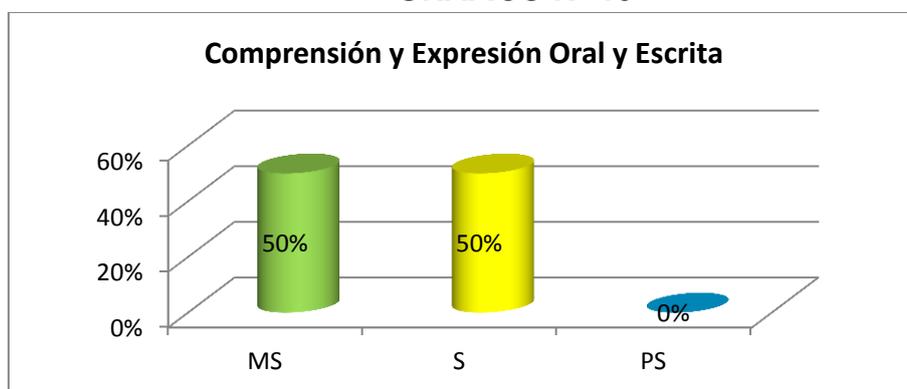
CUADRO N° 13

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Observa, Identifica y Completa 5 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial.	MS	26	50
Observa, Identifica y Completa 3 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial.	S	26	50
Observa, Identifica y Completa menos de 2 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial.	PS	0	0
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 50% de las niñas y niños investigados observa, identifica y completa 5 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio; y, el 50% observa, identifica y completa 3 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial, obteniendo una calificación de Satisfactorio.

A través del componente Comprensión y Expresión Oral y Escrita los maestros desarrollarán destrezas comunicativas esto quiere decir que sean capaces de comunicarse, expresar oralmente opiniones, participar en conversaciones: para alcanzarlo es necesario que desarrollen la conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar, leer y escribir de manera eficaz al concluir su educación básica

DÍA LUNES

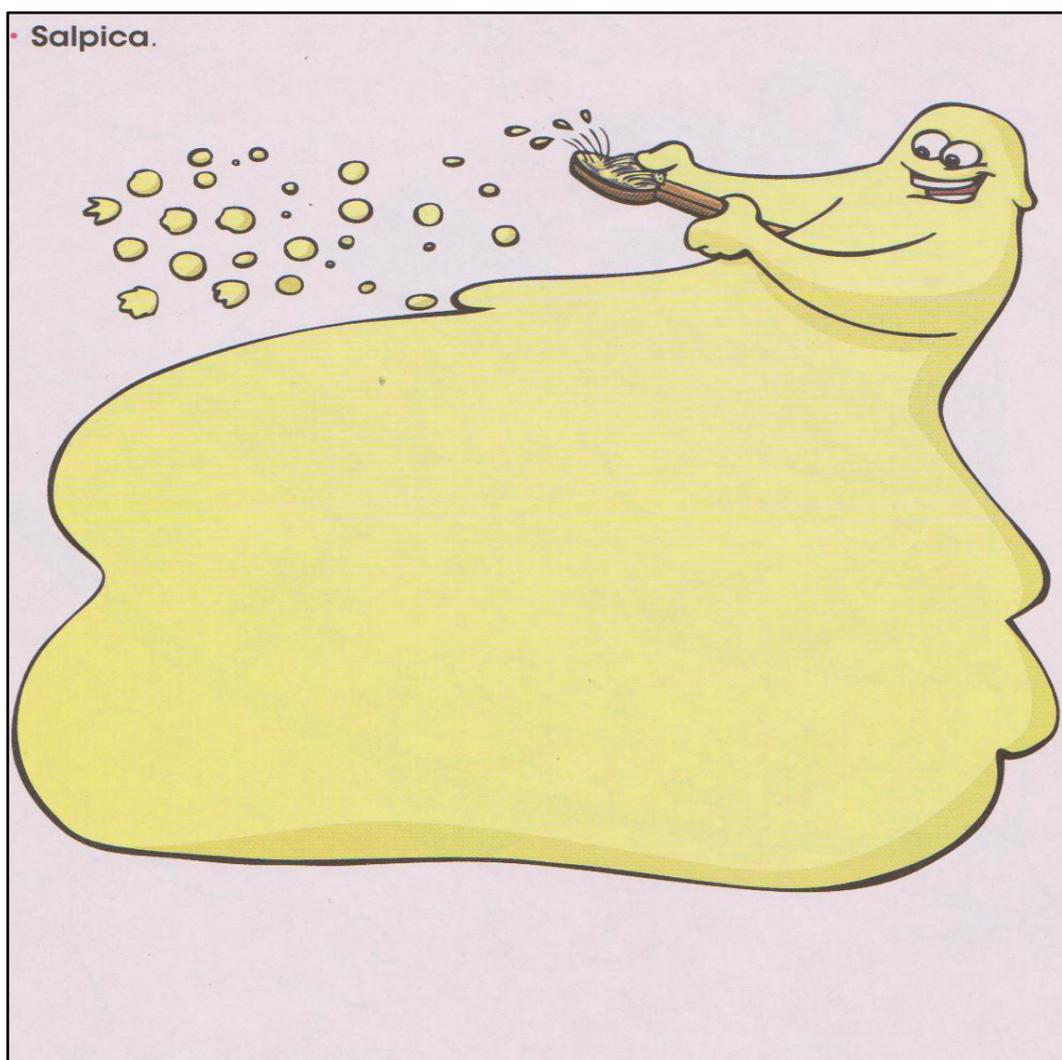
EJE: Comunicación Verbal y no Verbal.

COMPONENTE: Comprensión y Expresión Artística.

ACTIVIDAD: Salpica gotitas en el papel con un cepillo y témperas de varios colores.

RECURSOS: Hoja pre-elaborada, cepillo, témperas de colores.

SALPICA GOTITAS EN EL PAPEL CON UN CEPILLO Y TÉMPERAS DE VARIOS COLORES.



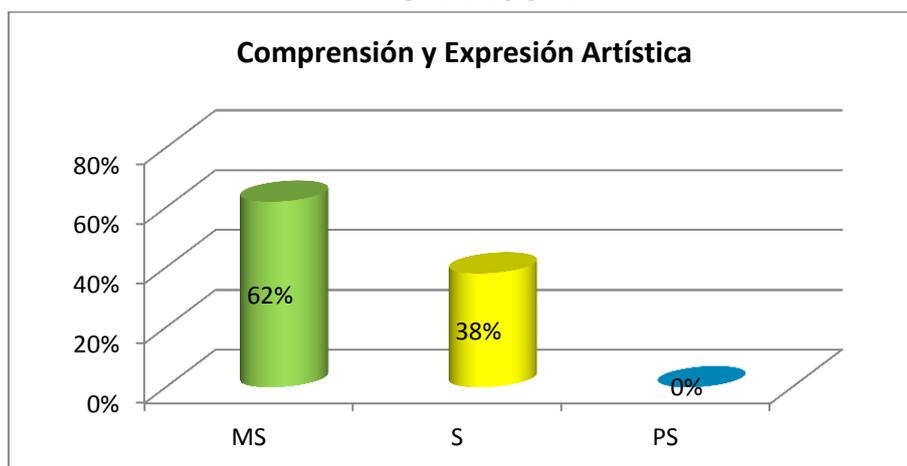
CUADRO N° 14

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Salpica gotitas en todo el papel con un cepillo y témperas de varios colores correctamente.	MS	32	62
Salpica gotitas en parte del papel con un cepillo y témperas de varios colores correctamente.	S	20	38
Salpica gotitas en el papel con un cepillo y témperas de varios colores incorrectamente o no lo hace.	PS	0	0
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B

Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 62% de las niñas y niños investigados salpica gotitas en todo el papel con un cepillo y témperas de varios colores correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio; y, el 38% salpica gotitas en el papel con un cepillo y témperas de varios colores incorrectamente o no lo hace, obteniendo una calificación de Satisfactorio.

Con referencia al componente de Comprensión y Expresión Artística se cumplen varios objetivos como: el desarrollo de la Motricidad Fina, la Creatividad, al gusto por las obras artísticas, al conocimiento y al buen uso de los materiales a utilizar, para este propósito es necesario realizar diferentes técnicas como: dibujo, pintura, estampado, collage o mosaico, cosido, modelado, construcciones, entre otras, que tienen que ser recurrentes y practicadas de una forma sistemática, natural y lúdica.

DÍA MARTES

EJE: Comunicación Verbal y no Verbal.

COMPONENTE: Expresión Corporal.

ACTIVIDAD: identifica e imita la posición que realizan los niños y une con la sombra que corresponda.

RECURSOS: Hoja pre-elaborada.

IDENTIFICA E IMITA LA POSICIÓN QUE REALIZAN LOS NIÑOS Y UNE CON LA SOMBRA QUE CORRESPONDA.

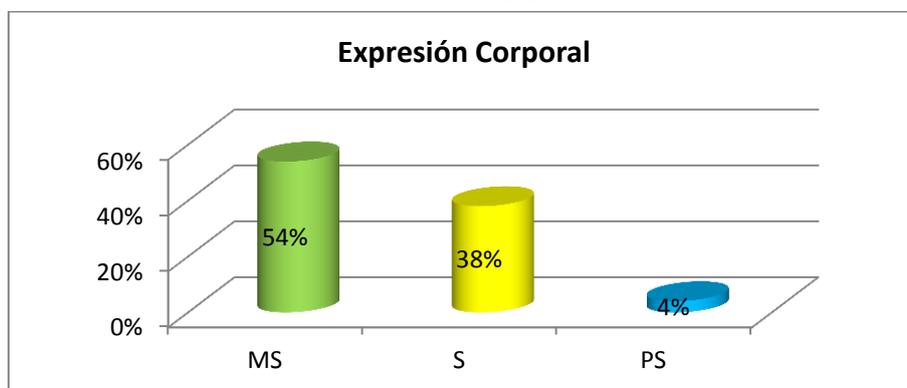


CUADRO N° 15

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	f	%
Identifica e imita 4 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente	MS	28	54
Identifica e imita 3 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente	S	20	38
Identifica e imita 2 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que no corresponde o no lo hace.	PS	4	8
TOTAL		52	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 54% de las niñas y niños investigados identifica e imita 4 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 38% identifica e imita 3 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de

Satisfactorio; y, 8% identifica e imita 2 posiciones que realizan los niños y una con la sombra que no corresponde o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El desarrollo de la Expresión Corporal se da por medio de juegos que incorporan el movimiento, los cuales ayudan en su integración como ser social al grupo y al aprendizaje de las relaciones con sus compañeros. Es importante lograr la liberación de sus energías y el aprendizaje de cómo enfocar esa misma energía hacia un fin determinado. Es necesario conocer que la construcción del esquema corporal se logra, por saber todas las cosas, por el uso y la experiencia de las posibilidades del cuerpo y por la conciencia de sus limitaciones.

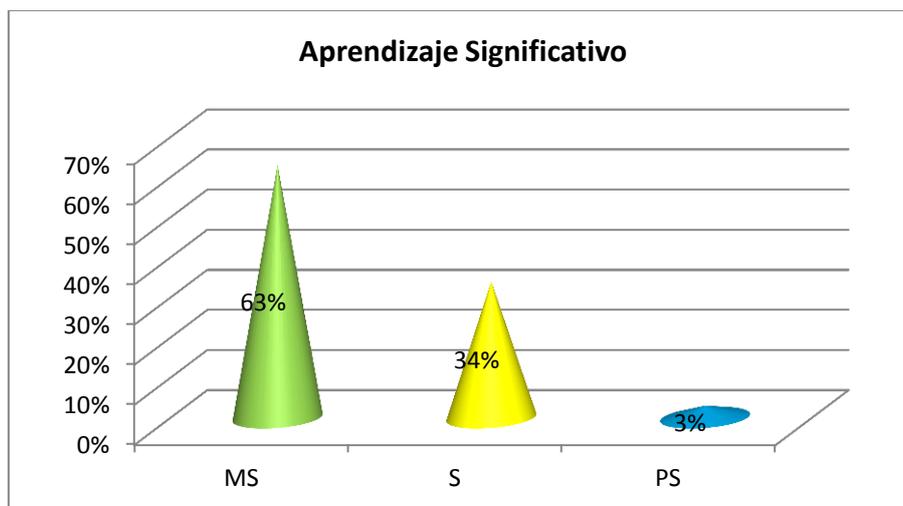
RESUMEN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS

CUADRO N° 16

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
	MS	S	PS
Identidad y Autonomía.	54%	42%	4%
Convivencia	67%	29%	4%
Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural	79%	19%	2%
Relaciones lógico- matemáticas.	73%	25%	2%
Comprensión y Expresión Oral y Escrita.	50%	50%	0%
Comprensión y Expresión Artística.	62%	38%	0%
Expresión Corporal.	54%	38%	8%
TOTAL	63%	34%	3%

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de E.G.B
Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo.

GRÁFICO N° 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 63% de niñas y niños investigados tienen un Aprendizaje Significativo equivalente a Muy Satisfactorio, el 34% Satisfactorio y el 3% Poco Satisfactorio.

El 63% de las niñas y niños obtuvieron una calificación de Muy Satisfactorio, de lo que se deduce que estos niños tienen un Aprendizaje Significativo en el que relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso o sea, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El 34% de las niñas y niños obtuvieron una calificación de Satisfactorio, lo que determina que todas las actividades que realiza este grupo de niños, se encuentra en un proceso de aprendizaje en relación a que un nuevo conocimiento se incorpore en forma sustantiva en su estructura cognitiva.

El 3% de las niñas y niños obtuvieron una calificación de Poco Satisfactorio y este resultado proviene de niños que se encuentran en un proceso de asimilación y aprendizaje, y esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del niño por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos, y que con la ayuda de docentes y padres de familia, se obtendrán resultados positivos a través de la enseñanza de aprendizajes significativos.

g. DISCUSIÓN

A través de la presente investigación y de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados, se pudo constatar que Los Rincones de Juego inciden como motivación para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja, Período 2013.

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico planteado: Establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo, por parte de las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja, se recolectó información a través de una encuesta aplicada a las docentes y tomando como referencia las preguntas: 2, la misma que dice: ¿Con que frecuencia utiliza los Rincones de Juego implementados en su aula? el 100% de las docentes encuestadas manifiestan que siempre utiliza rincones de Juego implementados en el aula; y, 3 ¿Seleccione los Rincones de Juego que tiene implementados en el aula?, el 100% de las docentes encuestadas manifiestan que los rincones de Juego que tiene implementados en el aula son: el rincón del Juego Simbólico, rincón de Lenguaje, rincón de Expresión y Dramatización y rincón de Lógico-Matemáticas, mientras que el 50% el rincón de la Naturaleza. Al utilizar siempre los rincones de Juego, se logra en los niños una orientación hacia la consecución de aprendizajes significativos y a través de la planificación, estos aprendizajes se van modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarlas.

En relación al segundo objetivo específico: Evaluar el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de

la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja, se realizó una Guía de Observación cuyos resultados obtenidos determinan que: El 63% de niñas y niños investigados tienen un Aprendizaje Significativo equivalente a Muy Satisfactorio, el 34% Satisfactorio y el 3% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje Significativo radica en que se produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

h. CONCLUSIONES

- El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que siempre utiliza rincones de Juego implementados en el aula; y, que los rincones de Juego que tiene implementados en el aula son: el rincón del Juego Simbólico, rincón de Lenguaje, rincón de Expresión y Dramatización y rincón de Lógico-Matemáticas, mientras que el 50% el rincón de la Naturaleza. Al utilizar siempre los rincones de Juego, se logra en los niños una orientación hacia la consecución de aprendizajes significativos y a través de la planificación, estos aprendizajes se van modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarlas.
- La Guía de Observación determina que: El 63% de niñas y niños investigados tienen un Aprendizaje Significativo equivalente a Muy Satisfactorio, el 34% Satisfactorio y el 3% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje Significativo radica en que se produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de modo tal que éstas adquieren un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.
- Con los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados para el efecto, se concluye que la utilización de los Rincones de Juego sirven como motivación para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños, los mismos que servirán de enlace para los nuevos conocimientos que adquieran en su proceso escolar.

i. RECOMENDACIONES

- A las docentes, que continúen utilizando los Rincones de Juego de una manera adecuada, aplicando estrategias y recursos destinados a desarrollar cada una de las áreas evolutivas del niño, así como también, que asistan permanentemente a charlas y cursos que les ayuden a mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de sus alumnos.
- A las docentes y los padres de familia, para que se involucre y participen activamente en el proyecto educativo de la escuela, comprendiendo que los conceptos adquiridos en forma rápida son a menudo simplistas e ineficaces, construyendo conocimientos que luego se convertirán en Aprendizajes Significativos muy útiles en la vida del niño.
- A las autoridades, profesoras, padres de familia, que se interesen por proveer de materiales útiles en cada rincón de juego, así como también organizarlos de manera tal, que las niñas y niños puedan tener las condiciones adecuadas e indispensables para que pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador que le servirán para adquirir Aprendizajes Significativos.

i. BIBLIOGRAFÍA

ARMSTRONG, T. (2001): Inteligencias Múltiples. grupo norma.

DÍAZ BARRIGA y Hernández,(2002) Estrategias para un aprendizaje significativo, México: 2da, Editorial Mcgrawhill.

DÍAZ BARRIGA, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. México: MCGRAW-HILL Interamericana. Ed. S. A.

GUÍA PRÁCTICA. (2001) Actividades para Niños Preescolares. Caracas, Venezuela: Grupo Didáctico, Tomo I y II.

RAMÓN Alegre, Juan Ramón. (2003) El juego-trabajo por rincones La Preescolar.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN y Cultura .Alfredo Vera. Pág. 78-80.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN y Cultura .Alfredo Vera. Pág. 90-95.

MOREIRA, M.A. (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo.

PIAGET. (2004). Aportaciones del Padre de la Psicología Genética. **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

SÁNCHEZ Marisol (2003) Del Artículo El aprendizaje Significativo. Psicopedagogía. 2da. Edición. Pág. 67-69.

VERA, Alfredo (1990) Metodología de Trabajo por Rincones. 1ra. Edición. Pág. 52-53, 59-60, 98-101.

VERACOECHEA TROCONIS, Gladys. (2001). La Evaluación del niño preescolar. Caracas, Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO.

VERA, Alfredo.(1990)Metodología de Trabajo por Rincones. Quito Ecuador. Primera edición, Pág. 52-55.

ENLACES DE INTERNET

Zonas o Rincones de Juego Trabajo en el Aula. Escuela eltomillar.com.

WWW. Google.com., / doremi.html-50.Leído 19-10-06.

Los Rincones de Juego Trabajo

WWW. Google.com. Html.rincondelvago.com/creatividad-infaniti.html.
Leído 09-14-07.

Creciendo con nuestros niños.com

WWW.Google.com. /guías-juego.html.32K.

juegos-y-estimulos.com

http://artemanual.foros.ws/t180/psicopedagogia.com/articulos/articulo=667
http://www.

Zonas o Rincones de Juego Trabajo en el Aula. Escuela eltomillar.com,/doremi.html-50.Leído 19-10-06. WWW. Google.com.

k. ANEXOS

Anexo 1: Proyecto Aprobado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

TEMA:

**LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN
PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013.**

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

AUTORA

SONIA AMPARITO ROJAS CRIOLLO

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA

LOS RINCONES DE JUEGO COMO MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO DE LA PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2013.

b. PROBLEMÁTICA

En el nivel de educación pre-básica, se hace indispensable utilizar espacios físicos y elementos didácticos, apropiados y específicos para niños de su misma edad, pero por la desatención de los gobiernos y la falta de gestión institucional, se fortifica la carencia de estos elementos didácticos y materiales en las aulas, para que sean utilizados en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Al ser los rincones de juego; espacios en donde los niños dan curso a su desarrollo e ingenio, en los que deben existir una variedad de materiales adecuados para cada una de las actividades y objetivos a los que se quiera llegar, debe existir por parte de las maestras el incentivo, la motivación y la estimulación necesarias, para cumplir con estos objetivos propuestos.

El juego, no es solamente una forma de activar la inteligencia de los niños como se cree, pues también desarrollan la personalidad involucrando e incidiendo simultáneamente en las tres esferas como son: intelectual, bio-psicomotora y socio-emocional.

Para lograr Aprendizajes Significativos, se debe privilegiar los caminos, vale decir, las estrategias que revisten las características de un plan, el mismo que llevado al ámbito de los aprendizajes se convierte en un conjunto de formas y procedimientos.

En los primeros años de vida es muy importante estimular el aprendizaje, ya que ayuda mucho a sus estrategias mentales futuras; en las diferentes etapas de su vida, los niños van evolucionando en el aprendizaje, ya sea en las guarderías, jardín de infantes y por supuesto en casa.

Para conocer si las maestras parvularias utilizan los rincones de Juego, tomando en cuenta las destreza con criterio de desempeño para desarrollar un verdadero Aprendizaje Significativo en los niños y niñas, se asiste a la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, el mismo que dispone de 2 paralelos del Primer Año de Educación Básica con 50 niñas y niños. La planta docente la conforman 2 parvularias y 1 profesora que atiende áreas especiales como el inglés y educación física, la escuela en mención cuenta con una Directora. El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla de acuerdo a la planificación curricular, producto de los objetivos señalados para el Primer Año de Educación Básica¹.

Durante la observación a la escuela, las docentes no cuentan con los espacios, ni con rincones de Juego necesarios para utilizarlos como estrategias para desarrollar en los niños Aprendizajes Significativos, no existe la colaboración para la asistencia a cursos de capacitación ni a talleres con la finalidad de actualizar sus conocimientos en torno a la implementación, utilización y resultados que tiene el manejo apropiado de los rincones de juego, se detectó que aún aplican métodos tradicionales para la enseñanza, las tareas no son orientadas, hace falta participación motivadora en clases, no se trabaja con estrategias metodológicas que incentiven a las niñas y niños a generar aprendizajes significativos.

Por lo anteriormente mencionado y los aspectos previamente analizados se plantea el siguiente problema de investigación: **¿Cómo incide los Rincones de Juego como Motivación para el Aprendizaje Significativo de las Niñas y Niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del Cantón Puyango de la Provincia de Loja?**

¹ Registros de la Dirección de la escuela 2012

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja forma profesionales altamente calificados en todas sus Áreas y Carreras mediante el modelo pedagógico del SAMOT, Sistema Académico Modular por Objetos de Transformación. El Área de la Educación, el Arte y la Comunicación y especialmente la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, preocupados por los múltiples problemas que aquejan a la sociedad infantil, forma profesionales con conocimientos teórico- científicos, los cuales con solvencia, creatividad y vocación van a contribuir oportuna y eficazmente a la solución de dichos problemas.

Es por ello que al abordar con gran interés el problema de los Rincones de Juego como motivación al Aprendizaje Significativo de las niñas y niños, surge el interés de poder conocer, ejecutar y fortalecer cada una de las actividades lúdicas para estimular sus áreas de desarrollo, y de manera fundamental crear una estructura cerebral sana y fuerte, como base del desarrollo del aprendizaje, cognitivo, físico e intelectual, conocer algunos aspectos de la vida de los niños y tener una visión clara de lo que lograrán ser cuando lleguen a la edad adulta. El objetivo de una buena estimulación al utilizar la metodología del Juego, no es formar genios, sino brindar una amplia variedad de oportunidades y conocimientos para desarrollarse en óptimas condiciones.

El presente proyecto está dedicado a un grupo social desprotegido como son los niños y las niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia”, quienes en algunos casos no reciben una educación ajustada a la realidad educativa, por lo tanto serán los únicos beneficiarios para un desarrollo integral.

Las razones que motivaron a realizar la presente investigación, es de

actualidad ya que es un tema de trascendental importancia puesto que la utilización de los rincones de Juego influye en el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños, obteniendo de esto, una amplia gama de habilidades y destrezas que favorecerán en el futuro del niño, capacidades extraordinarias.

La investigación propuesta con el fundamento teórico que lo sustenta, representa una contribución de carácter psicosocial ya que tanto el análisis de los datos como las conclusiones a que se llegue, servirán para aportar conocimientos hacia futuras generaciones; en especial para los nuevos profesionales de Psicología Infantil y Educación Parvularia, plantear nuevos lineamientos de trabajo acordes con la realidad de la institución investigada y, para trabajar en forma conjunta y operativa en proyectos institucionales ya planificados.

La factibilidad de la propuesta se la sintetiza en las siguientes razones: porque la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia nos ha preparado en diferentes campos siendo uno de ellos la investigación; por otro lado se cuenta con la autorización de las autoridades de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia”, para realizar en presente proyecto de tesis, puesto que como investigadora, siempre ha existido afinidad con los niños y por ende existe la posibilidad de relacionarse con la población infantil que se educa en dicha escuela y finalmente porque existen las posibilidades del financiamiento.

En consecuencia es factible su realización, y con el mismo dar cumplimiento a un requisito previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Psicología Infantil y Educación Parvularia.

d. OBJETIVOS

GENERAL

- Concienciar a las docentes parvularias sobre la importancia de la utilización de los Rincones de Juego como motivadores para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.

ESPECÍFICOS

- Establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo, por parte de las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.
- Evaluar el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango de la provincia de Loja.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

RINCONES DE JUEGO

Concepto

Características específicas de los Rincones de Juego

Tipos de Rincones de Juego

Momentos del Juego

Trabajos por Rincones de Juego

Materiales a utilizarse en los Rincones de Juego

Influencia del Juego en el Desarrollo Infantil

Cómo implementar un Rincón de Juego

Propuesta de Rincones de Juego

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Concepto de Aprendizaje Significativo

Características del Aprendizaje Significativo

Factores que intervienen en el Aprendizaje Significativo

Condiciones fundamentales para conseguir Aprendizajes Significativos

Ejes y Categorías del Aprendizaje Significativo

El rol de la maestra en el Proceso del Aprendizaje Significativo

e. MARCO TEÓRICO

RINCONES DE JUEGO

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”.²

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

² **VERA, Alfredo.**(1990)Metodología de Trabajo por Rincones. Quito Ecuador. Primera edición, Pág. 52-55.

rescatar de esta metodología es el concepto en sí, más allá del material fabricado por el ex profesor".³

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

Existen características específicas de los Rincones de Juego, los mismos que se citan a continuación: VERA, Alfredo (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;

³ **VERA, Alfredo.**(1990)Metodología de Trabajo por Rincones. Quito Ecuador. Primera edición, Pág. 57-59.

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

- 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 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 del 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.

Rincón de juegos didácticos y lógica matemática:

Espacio donde el niño manipula y realiza actividades solo o con algunos compañeros.

A través del manejo de los materiales, realizan 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.
- ✓ Regletas.
- ✓ Juegos de mesa.
- ✓ Juegos de ordenar.

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.⁴

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.

⁴ RAMÓN Alegre, Juan Ramón. (2003) El juego-trabajo por rincones La Preescolar

Dentro del juego 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.

MOMENTOS DEL JUEGO

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 el juego 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 grupales⁵.

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.

⁵ **GUÍA PRÁCTICA.** (2001) Actividades para Niños Preescolares. Caracas, Venezuela: Grupo Didáctico, Tomo I y II

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 del juego 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

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.⁶

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 o JUEGO POR RINCONES.

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

Y conociendo 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.

⁶ RAMÓN Alegre, Juan Ramón. (2003) El juego-trabajo por rincones La Preescolar

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

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»⁷

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.

⁷ **GUÍA PRÁCTICA.** (2001) Actividades para Niños Preescolares. Caracas, Venezuela.

¿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 EN EL DESARROLLO INFANTIL

Una vez conocido el “sentido” que la utilización del Juego 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 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.

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 motriz⁸.

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,

⁸ **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

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.).

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”⁹

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.

⁹ **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

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”

10

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 y 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.

¹⁰ REVISTA Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

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” ¹¹

CÓMO IMPLEMENTAR UN RINCÓN DE JUEGO

“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” ¹²

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

¹¹ **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.

¹² **RAMÓN Alegre, Juan Ramón.** (2003) El juego-trabajo por rincones La Preescolar

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,
7. Casilleros para guardar ropa de recambio de los niños).
8. Alfombra grande.
9. Rincón sensorial (peces, pájaros, tortugas, plantas, etc., cestos
10. Con diferentes materiales). Cajones individuales para guardar los « tesoros».
11. Rincón de los juegos didácticos (cajas grandes, cestos, con los
12. Diferentes materiales).
13. 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.
14. Rincón de lectura de la imagen Alfombra grande. Con cojines. Expositor de cuentos. Estantería para guardar títeres.
15. Acceso al dormitorio.
16. 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 por rincones (Juan Ramón Alegre, 2003)

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.

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.¹³

Para la clase de 2-3 años, muchos rincones (VERA, Alfredo.1990)

- Rincón del agua y la arena, con los materiales precisos.
- 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...

¹³ VERA, Alfredo (1990) Metodología de Trabajo por Rincones. 1ra. Edición. Pág. 52-53, 59-60, 98-101

- 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

- 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

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

CONCEPTO

Por "Aprendizaje Significativo se entiende cuando el docente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos".(Díaz Barriga y Hernández. 2002)

"El Aprendizaje Significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos".(Moreira, M.A. (1993)

"El Aprendizaje Significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras"¹⁴.

"El Aprendizaje Significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del

¹⁴ **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. México: MCGRAW-HILL Interamericana. Ed. S. A,

conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende”. Ausubel (1970).

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

David P. Ausubel acuña la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico. Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

Ventajas del Aprendizaje Significativo.- El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya

aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.

La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.

Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

A pesar de estas ventajas, muchos alumnos prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes.

Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo.- De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

1. Significatividad lógica del material. Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.¹⁵
2. Significatividad psicológica del material. Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
3. Actitud favorable del alumno. Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

¹⁵ **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. México: MCGRAW-HILL Interamericana. Ed. S. A.,

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En el proceso de aprendizaje intervienen muchos factores, de los cuales algunos son intra-personales y otros socio-ambientales. En el proceso de enseñar-aprender intervienen todos globalmente, con una interconexión dinámica. (Arancibia y Herrera.1990)

FACTORES INTRAPERSONALES.- En primer lugar, podemos considerar los cambios evolutivos que tienen lugar durante el aprendizaje. Estos cambios pueden ser cognitivos (producidos por maduración biológica y por entrenamiento intelectual como la capacidad de formulación de hipótesis, deducir, sacar conclusiones, etc., emocionales, (alteraciones del equilibrio afectivo determinadas por modificaciones hormonales y por los conflictos y tensiones que producen las relaciones sociales), y corporales (modificaciones fisiológicas como el tamaño, la forma corporal, la voz, etc.

Otro factor es la competencia instrumental pertinente (para un ciclo, curso o área, entendida como el conjunto de conocimientos que el sujeto posee que son “llave” para afrontar nuevas tareas (comprensión y expresión suficiente de la lengua oral y escrita, dominio de otros lenguajes: gráfico, icónico, simbólico... cálculo matemático, etc.). Así mismo, son necesarios conocimientos previos específicos, es decir, que la persona que aprende pueda partir de explicaciones adecuadas de determinados fenómenos y relacionar estas explicaciones con los nuevos contenidos.

Son relevantes también como factores de aprendizaje intra-personal las estrategias de aprendizaje y memoria (las distintas secuencias de técnicas de trabajo intelectual, como estudio o investigación, que el sujeto utiliza en función de la finalidad del aprendizaje, y el estilo de aprendizaje

(como puede ser, un distinto rendimiento ante las tareas y los refuerzos o diferente atribución de éxitos y fracasos). Así mismo, la motivación para aprender es necesaria para que se puedan producir nuevos aprendizajes. Se debe incluir un factor de aprendizaje más relacionado con el mundo afectivo, que es el auto-concepto (un concepto amplio de representaciones mentales que la persona tiene de sí misma y que engloban sus distintos aspectos corporales, psicológicos, sociales y morales).

FACTORES SOCIO-AMBIENTALES.- Los factores ambientales que rodean a cada persona: familia, barrio, situación socio-económica, etc., y sobre todo, la situación concreta de aprendizaje, tienen una especial relevancia para la consecución de aprendizajes en conexión con los factores intra-personales.

Entre los factores de "situación", y refiriéndonos a un contexto educativo formal, se podrían destacar: el centro escolar, el grupo de clase, el reglamento del régimen interno, las programaciones de las materias, el proceso de enseñanza de cada docente..., etc.

TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje¹⁶.

¹⁶ **MOREIRA, M.A.** (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de Representaciones.- Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice:

Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan (AUSUBEL;1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de Conceptos.- Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL 1983:61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del

ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.¹⁷

Aprendizaje de proposiciones.- Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas

¹⁷ MOREIRA, M.A. (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo

relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

Aprendizaje Subordinado.- Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de sub-sunción.

El aprendizaje de conceptos y de proposiciones, hasta aquí descritos reflejan una relación de subordinación, pues involucran la subsunción de conceptos y proposiciones potencialmente significativos a las ideas más generales e inclusivas ya existentes en la estructura cognoscitiva.

Ausubel afirma que la estructura cognitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas, y que, "la organización mental" [...] ejemplifica una pirámide [...] en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias (AUSUBEL: 1983:121).

El aprendizaje subordinado puede a su vez ser de dos tipos: Derivativo y Correlativo. El primero ocurre cuando el material es aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra una proposición general previamente aprendida. El significado del nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable o está implícito en un concepto o proposición más inclusiva ya existente en la estructura cognitiva, por ejemplo, si estamos hablando de los cambios de fase del agua, mencionar que en estado líquido se encuentra en las "piletas", sólido en el hielo y como gas en las nubes se estará promoviendo un aprendizaje derivativo en el alumno, que tenga claro y preciso el concepto de cambios de fase en su estructura cognitiva.

Cabe indicar que los atributos de criterio del concepto no cambian, sino que se reconocen nuevos ejemplos.

El aprendizaje subordinado es correlativo, "si es una extensión elaboración, modificación o limitación de proposiciones previamente aprendidas En este caso la nueva información también es integrada con los subsunsores relevantes más inclusivos pero su significado no es implícito por lo que los atributos de criterio del concepto incluido pueden ser modificados. Este es el típico proceso a través del cual un nuevo concepto es aprendido"¹⁸.

Aprendizaje Supra-ordinado.- Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, "tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...]implica la síntesis de ideas componentes" (AUSUBEL; 1983:83), por ejemplo: cuando se adquieren los conceptos de presión, temperatura y volumen, el alumno más tarde podrá aprender significado de la ecuación del estado de los gases perfectos; los primeros se subordinan al concepto de ecuación de estado lo que representaría un aprendizaje supra ordenado. Partiendo de ello se puede decir que la idea supra ordenada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas, por otro lado el concepto de ecuación de estado, puede servir para aprender la teoría cinética de los gases.

El hecho que el aprendizaje supra ordenado se torne subordinado en determinado momento, nos confirma que ella estructura cognitiva es modificada constantemente; pues el individuo puede estar aprendiendo nuevos conceptos por subordinación y a la vez, estar realizando

¹⁸ **SÁNCHEZ** Marisol (2003) Del Artículo El aprendizaje Significativo. Psicopedagogía. 2da. Edición. Pág. 67-69

aprendizajes supra-ordinados (como en el anterior) posteriormente puede ocurrir lo inverso resaltando la característica dinámica de la evolución de la estructura cognitiva.

Aprendizaje Combinatorio.- Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva. Considerando la disponibilidad de contenidos relevantes apenas en forma general, en este tipo de aprendizaje, las proposiciones son, probablemente las menos relacionables y menos capaces de "conectarse" en los conocimientos existentes, y por lo tanto más dificultosa para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supra ordenadas; este hecho es una consecuencia directa del papel crucial que juega la disponibilidad subsunsores relevantes y específicos para el aprendizaje significativo.

Finalmente el material nuevo, en relación con los conocimientos previos no es más inclusivo ni más específico, sino que se puede considerar que tiene algunos atributos de criterio en común con ellos, y pese a ser aprendidos con mayor dificultad que en los casos anteriores se puede afirmar que "Tienen la misma estabilidad [...] en la estructura cognoscitiva" porque fueron elaboradas y diferenciadas en función de aprendizajes derivativos y correlativos, son ejemplos de estos aprendizajes las relaciones entre masa y energía, entre calor y volumen esto muestran que implican análisis, diferenciación, y en escasas ocasiones generalización , síntesis". ¹⁹

¹⁹ **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. México: MCGRAW-HILL Interamericana. Ed. S. A,

CONDICIONES FUNDAMENTALES PARA CONSEGUIR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Aprender significativamente supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se va aprendiendo a partir de lo que ya se conocía. La significatividad del aprendizaje se refiere a la posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre el nuevo contenido y lo que ya se sabía (los conocimientos previos).

Ante la nueva información presentada, se produce una revisión, modificación y enriquecimiento de los conocimientos previos y estructuras de pensamiento, estableciendo nuevas conexiones y relaciones que aseguran la funcionalidad y la memorización comprensiva de lo aprendido. Se entiende que un aprendizaje es funcional cuando la persona que lo ha realizado puede utilizarlo efectivamente en una situación concreta para resolver un problema determinado y en nuevas situaciones, para efectuar nuevos aprendizajes.

En esta perspectiva, la posibilidad de aprender se encuentra en relación directa a la cantidad y calidad de los aprendizajes previos realizados y a las conexiones que se establecen entre ellos. Cuanto más rica, en elementos y relaciones, es la estructura cognitiva de una persona, más posibilidades tiene de atribuir significado a materiales y situaciones novedosos y, por lo tanto, más posibilidades tiene de aprender significativamente nuevos contenidos.

Por otro lado, el aprendizaje significativo supone que la información aprendida es integrada a una amplia red de significados que se ha visto modificada, a su vez, por la inclusión del nuevo material. La memoria no es sólo el recuerdo de lo aprendido, sino que constituye el bagaje que hace posible abordar nuevas informaciones y situaciones. Lo que se

aprende significativamente es significativamente memorizado, lo cual tiene poco que ver con la memorización mecánica que permite la reproducción exacta del contenido memorizado bajo determinadas condiciones. En el aprendizaje significativo se asegura la memorización en la medida en que lo aprendido ha sido integrado a la red de significados aludida líneas arriba.

Precisamente por este proceso de inclusión, que imprime modificaciones tanto a la estructura integradora como a la que se integra, es decir a los contenidos de aprendizaje, resulta difícil que éstos puedan ser reproducidos "tal cual"; pero también por esto, la posibilidad de utilizar dichos conocimientos –su funcionalidad– es muy elevada, lo que no ocurre con la memoria mecánica.

Condiciones para conseguir aprendizajes significativos

El aprendizaje significativo no se produce al azar, su aparición requiere de una serie de condiciones:

En primer lugar, es necesario que el material a aprender sea potencialmente significativo, es decir, que su contenido sea coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso. Cuando no es así, atribuir significados resulta una tarea difícil y se puede optar por aprender de una forma mecánica y repetitiva²⁰.

Es necesario también que el alumno disponga de los conocimientos previos que le permitan abordar el nuevo aprendizaje y asignar significados.

²⁰ **MOREIRA, M.A.** (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo.

Por último, aún cumplidas las dos primeras condiciones, no será posible aprender significativamente si es que el estudiante no posee una actitud favorable a su realización. El aprendizaje significativo requiere de una actividad cognitiva compleja para la cual el alumno debe estar lo suficientemente motivado. Hay que recordar que si bien esta forma de aprender es más gratificante y funcional, requiere mayor esfuerzo y que en muchas ocasiones las experiencias educativas previas han instaurado en los estudiantes el hábito de afrontar superficialmente las tareas, lo que puede ser difícil de desterrar.

EJES Y CATEGORÍAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En sus últimos trabajos, Ausubel sugiere la existencia de dos ejes en la definición del campo global del aprendizaje: de una parte, el que enlaza el aprendizaje por repetición, en un extremo, con el aprendizaje significativo, en el otro; por otra, el que enlaza el aprendizaje por recepción con el aprendizaje por descubrimiento, con dos etapas: aprendizaje guiado y aprendizaje autónomo. De esta forma, puede entenderse que se pueden cruzar ambos ejes, de manera que es posible aprender significativamente tanto por recepción como por descubrimiento”.²¹

Ausubel diferencia tres categorías de aprendizaje significativo: representativa o de representaciones, conceptual o de conceptos y proposicional o de proposiciones. La primera supone el aprendizaje del significado de los símbolos o de las palabras como representación simbólica.

La segunda permite reconocer las características o atributos de un concepto determinado, así como las constantes en hechos u objetos. La

²¹ MOREIRA, M.A. (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo.

tercera implica aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición.

Estas tres categorías están relacionadas de forma jerárquica, como puede deducirse fácilmente de su diferente grado de complejidad: primero es necesario poseer un conocimiento representativo, es decir, saber qué significan determinados símbolos o palabras para poder abordar la comprensión de un concepto, que es, a su vez, requisito previo al servicio del aprendizaje proposicional, en el que se generan nuevos significados a través de la relación entre conceptos, símbolos y palabras.

Ausubel sostiene que la mayoría de los niños en edad escolar ya han desarrollado un conjunto de conceptos que permiten el aprendizaje significativo. Tomando ese hecho como punto de partida, se llega a la adquisición de nuevos conceptos a través de la asimilación, la diferenciación progresiva y la reconciliación integradora de los mismos²².

Los requisitos u organizadores previos son aquellos materiales introductorios que actúan como “puentes cognitivos” entre lo que el alumno ya sabe y lo que aún necesita saber.

Ausubel propone considerar la psicología educativa como elemento fundamental en la elaboración de los programas de estudio, ofreciendo aproximaciones prácticas al profesorado acerca de cómo aplicar los conocimientos que aporta su teoría del aprendizaje a la enseñanza. No es extraño, por tanto, que su influencia haya trascendido el mero aspecto teórico y forme parte, de la mano de sus aportaciones y las de sus discípulos, de la práctica educativa moderna.

²² **ARMSTRONG, T.** (2001): Inteligencias Múltiples. grupo norma.

EL ROL DE LA MAESTRA EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es importante recalcar que hoy en día no podemos limitarnos a trabajar con un paradigma de manera ortodoxa, ya que más bien se trata, de rescatar experiencias válidas del conocimiento científico utilizando diferentes postulados y principios que nos permitan lograr un mejor desenvolvimiento y, sobre todo, un proceso de enseñanza-aprendizaje con mayores ventajas y posibilidades para el educando, quien ocupa el lugar de mayor importancia dentro de esta temática.²³

Indudablemente esta es la posibilidad de reflexionar sobre cuáles son los roles y el lugar que ocupamos dentro de la educación.

El humano, como bien sabemos, recibe una educación desde que nace, con diferentes matices, intereses, privilegios, direcciones, etc. que pueden variar por componentes culturales, edad cronológica, lugar que ocupa en la sociedad, en la familia y muchas otras características, que logran la particularidad de cada uno de nosotros.

Contextualicémosnos en el tipo de sociedad occidental, (que aún con matices muy particulares, adquiere algunas semejanzas). En este tipo de sociedad, el conductismo se maneja de manera instintiva la cual vamos traduciendo sus códigos e internalizándolos y perpetuando, de alguna manera, este tipo de actitud. El bebé humano rápidamente se percata por ejemplo que ante un llanto (estímulo aversivo a la madre) será atendido de manera inmediata. También sabrá que ante una sonrisa (estímulo positivo) dirigida a su madre, podrá recibir muestras de cariño (estímulo positivo). Al efectuar un estímulo negativo (no querer comer con la

²³ **PIAGET. (2004).** Aportaciones del Padre de la Psicología Genética.

madre) posiblemente podrá recibir, una respuesta aversiva o de castigo. Creo que, en este sentido, al conductismo lo llevamos en el inconsciente y lo utilizamos de manera cotidiana en distintas situaciones, niveles educativos y experiencias. El maestro también requiere una aceptación social de sus alumnos (estímulo positivo) y para lograrlo preparará bien sus clases, se esforzará por actualizarse o tratará de llevarse de manera ordenada en el momento de transmitir sus conocimientos. Las notas, al ser un requisito para la aprobación o no de una asignatura, son un principio conductual, utilizado en la educación. Cuando el docente ofrece un punto más por el logro de cualquier acción está utilizando un principio conductista. También, lo hace al gratificar y reconocer a un alumno dedicado ante uno descuidado.

Pero no todo es esto en la educación, ya que el estudiante no es una caja negra en la que se inserta un estímulo y se obtiene una sola respuesta posible. Hay alumnos a quienes les interesa más el reconocimiento social de sus compañeros que el reconocimiento de los maestros o padres, ambos reconocimientos son incompatibles ya que el docente reconocerá al alumno que sabe la materia y estudia, mientras que el compañero puede reconocer positivamente al estudiante que juega, distrae y carece de buena conducta.

Es necesario retomar del área conductista el ordenamiento y organización del diseño en la cobertura del programa y temas que necesariamente se deben impartir; pero no todo queda allí, ya que es necesario saber que ese sujeto que aprende tiene una existencia muy propia y personal, el cual merece respeto, merece que se consideren sus particularidades y sus propias potencialidades, con una comunicación de mayor apertura y reconociendo la actividad y el compromiso del alumno, debido a esto, Rogers planteará en su manejo clínico el cambio del término paciente por cliente que denota una actividad contraria a la pasividad del paciente. La

comunicación es una instancia en la cual la corriente humanista pone mucho énfasis y que puede lograr éxito con su intervención.

Al respetar al alumno en sus particularidades, el maestro tiene como obligación ser un acompañante y facilitador de la autorrealización por lo cual, necesariamente, debe tomar en cuenta que cada educando tendrá su propio tiempo y dinámica logrando -por medio de actividades, auto-dirigidas, de acuerdo a intereses particulares o aptitudes más desarrolladas- ingresar en un área que podría adquirir mayor interés, estimulada hacia el auto-aprendizaje y la creatividad.²⁴

Es importante, por tanto, tener presentes estos principios para ejercer un rol de docente más activo y comprometido con la educación de su educando. Además, se debe tomar en cuenta la importancia de socializar el material pedagógico, con su grupo de alumnos de manera amplia y desinteresada.

El alumno, como ser activo dentro su proceso enseñanza-aprendizaje, debe desarrollar una capacidad significativa en la cual aprenda -sobre todo- a pensar, criticar y aprender, con una aprehensión (coger, asir) de los conceptos que se estudien y que posibiliten una presencia a largo plazo con la posibilidad de ser manipulados, utilizados y retomados en el momento que se los requiera, logrando que se los utilice en la realidad particular de cada sujeto consiguiendo, de tal manera, una construcción o traducción de la teoría en el ámbito práctico.

Para esto, es importante lograr que exista un grado de significatividad lógica (arreglo de ideas, claridad en su expresión, estructuración adecuada, etc.) y utilizar estrategias instruccionales cognitivas

²⁴ **SÁNCHEZ** Marisol (2003) Del Artículo El aprendizaje Significativo. Psicopedagogía. 2da. Edición.

(organizadores anticipados, resúmenes, analogías, mapas conceptuales y redes semánticas).

Para concluir con el rol del maestro, es importante también tomar en cuenta el postulado psicoanalítico de Frida Saal en su libro “La Contra Inteligencia”, donde afirma que cada educando puede tener una capacidad de no querer aprender por conflictos propios inconscientes y donde utilizará mayor esfuerzo que el sujeto que aprende, ya que además de no comprender lo que se está estudiando, él se esfuerza por no hacerlo, debido a que esto le puede dar una gratificación mayor que puede estar traducida, por ejemplo, en que si no concluye una carrera universitaria o no sale bachiller seguirá dependiendo de los padres y no necesitará independizarse o en algún caso particular, en que se pudo dilucidar un mal rendimiento de un alumno que no se permitía el bachillerato, al saber que en el momento de culminar sus estudios, los padres se divorciarían²⁵.

Al negar esta posibilidad, el joven prefería recibir reprimendas de sus padres antes que ser bachiller sin su progenitor.

Esto, por último, nos lleva a la reflexión de asignar al rol del maestro un carácter científico muy complejo y que requiere asimismo de gran compromiso.

²⁵ Creciendo con nuestros niños.com WWW.Google.com. /guías-juego.html.32K.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO.- Estará presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitirá plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, toda vez que es más pertinente para alcanzar un nivel satisfactorio de explicación de todas sus leyes y principios.

INDUCTIVO-DEDUCTIVO.- Consistió en la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares; mientras que, la deducción servirá para comprobar los objetivos planteados en el presente proyecto de investigación.

ANALÍTICO-SINTÉTICO.- Permitirán describir la situación actual del problema, procurando su interpretación racional y el análisis objetivo del mismo, todo ello, a través de la investigación bibliográfica y de los casos que serán analizados.

DESCRIPTIVO: Guiará en la identificación de fenómenos que se susciten en la realidad del hecho investigado; a la formulación de objetivos, la recolección de datos y posibilitará la interpretación, análisis racional y objetivo.

MODELO ESTADÍSTICO.- Posibilitará la exposición de resultados, se elaborarán cuadros y gráficos en base a los resultados obtenidos, lo que permitirá hacer el análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICAS:

ENCUESTA.- Elaborada y aplicada a las docentes del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, para establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Se aplicará a las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, para evaluar el Aprendizaje Significativo.

INSTRUMENTOS:

CUESTIONARIO: De preguntas abiertas y cerradas con la finalidad de establecer la utilización de los Rincones de Juego en la jornada diaria de trabajo.

HOJAS PRE – ELABORADAS: De una Guía estructurada, la misma que permitirá evaluar el Aprendizaje significativo de los niños y niñas, basado en los Ejes de Aprendizaje y Componentes de los Ejes del Aprendizaje.

POBLACIÓN A INVESTIGAR

La población total se conforma de 52 niñas y niños del Primer Año y 2 docentes de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango, provincia de Loja, conforme se representa en el siguiente cuadro:

Escuela Fiscomisional Mixta "Gran Colombia"				
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA	NIÑAS	NIÑOS	MAESTRAS	TOTAL
"A"	11	15	1	27
"B"	14	12	1	27
TOTAL	25	27	2	54

Fuente: Registro de matrículas del Primer Año de Educación Básica
 Investigadora: Sonia Amparito Rojas Criollo

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	2013																															
	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ELABORACIÓN DEL PROYECTO	■	■	■	■	■	■																										
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO							■	■																								
INCORPORACIÓN DE OBSERVACIONES									■	■																						
APROBACIÓN DEL PROYECTO											■																					
TRABAJO DE CAMPO													■	■	■	■																
ANÁLISIS DE RESULTADOS																	■	■	■	■												
ELABORACIÓN DEL INFORME FINAL DE TESIS																					■	■	■									
PRESENTACIÓN BORRADOR DE TESIS																							■	■								
ESTUDIO PRIVADO Y CALIFICACIÓN																								■								
INCORPORACIÓN DE OBSERVACIONES																											■	■				
SUSTENTACIÓN PÚBLICA E INCORPORACIÓN																													■	■	■	■

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

Recursos Institucionales:

- Universidad Nacional de Loja.
- Área de la Educación, Arte y la Comunicación.
- Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango

Recursos Humanos:

- Autoridades del Área de la Educación, Arte y la Comunicación.
- Coordinador y Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Autoridades, Padres de familia, y niños de la Escuela Fiscomisional Mixta “Gran Colombia” del cantón Puyango
- Graduante: Sonia Amparito Rojas Criollo
- Docente de las niñas y niños.
- Asesor de Tesis por designarse.

Recursos Materiales:

- Material Bibliográfico
- Útiles de Oficina
- Libros, Folletos, Cuadernos, Diccionarios.
- Equipos de Computación

FINANCIAMIENTO:

Rubros	Valor
Material de oficina	100,00
Bibliografía	700,00
Internet	50,00
Fotocopias	30,00
Impresión de documentos	70,00
Empastados	40,00
Transporte	250,00
Imprevistos	200,00
TOTAL	1440,00

El Financiamiento estará a cargo de la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ARMSTRONG, T.** (2001): Inteligencias Múltiples. grupo norma.
- **DÍAZ BARRIGA** y Hernández,(2002) Estrategias para un aprendizaje significativo, México: 2da, Editorial Mcgrawhill
- **DÍAZ BARRIGA**, Frida y Gerardo Hernández Rojas. (1999). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. México: MCGRAW-HILL Interamericana. Ed. S. A,
- **GUÍA PRÁCTICA.** (2001) Actividades para Niños Preescolares. Caracas, **Venezuela:** Grupo Didáctico, Tomo I y II
- **RAMÓN Alegre, Juan Ramón.** (2003) El juego-trabajo por rincones La Preescolar
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN** y Cultura .Alfredo Vera. Pág. 78-80
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN** y Cultura .Alfredo Vera. Pág. 90-95
- **MOREIRA, M.A.** (1993). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Fascículos de CIEF Universidad de Río Grande do Sul Sao Paulo.
- **PIAGET. (2004).** Aportaciones del Padre de la Psicología Genética.
- **REVISTA** Sector de Enseñanza de Sevilla - C/ San Juan Bosco 51 B 41008 Sevilla.
- **SÁNCHEZ** Marisol (2003) Del Artículo El aprendizaje Significativo. Psicopedagogía. 2da. Edición. Pág. 67-69
- **VERA, Alfredo** (1990) Metodología de Trabajo por Rincones. 1ra. Edición. Pág. 52-53, 59-60, 98-101
- **VERACOECHEA TROCONIS**, Gladys. (2001). La Evaluación del niño preescolar. Caracas, Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO.
- **VERA, Alfredo.**(1990)Metodología de Trabajo por Rincones. Quito Ecuador. Primera edición, Pág. 52-55.

ENLACES DE INTERNET

- Zonas o Rincones de Juego Trabajo en el Aula. Escuela eltomillar.com.
WWW. Google.com., / doremi.html-50.Leído 19-10-06.
- Los Rincones de Juego Trabajo
WWW. Google.com. Html.rincondelvago.com/creatividad-infanitul.html.
Leído 09-14-07.
- Creciendo con nuestros niños.com
WWW.Google.com. /guías-juego.html.32K.
- juegos-y-estimulos.com
<http://artemanual.foros.ws/t180/psicopedagogia.com/articulos/articulo=667> <http://www.>
- Zonas o Rincones de Juego Trabajo en el Aula. Escuela eltomillar.com,/doremi.html-50.Leído 19-10-06. WWW. Google.com.
- Los Rincones de Juego Trabajo. ml.rincondelvago.com/creatividad-infantil
html. Leído 09-14-07. WWW. Google.com.

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

ENCUESTA ELABORADA Y APLICADA A LAS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO, PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

Estimadas docentes:

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

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

Si () No ()

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

Siempre ()

A Veces ()

Nunca ()

3 ¿Seleccione los Rincones de Juego 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 ()

4 ¿De qué manera aplica las actividades en sus Rincones de Juego con las niñas y niños?

Libremente ()

Planificada ()

Combinada ()

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

Materiales bien organizados en el espacio ()

Organización de materiales que inviten al juego libre ()

Materiales que permitan actividades potenciadoras ()

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

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 dentro del aula.Cuál considera usted que son más importantes?

Planificación ()

Ejecución ()

Evaluación ()

Orden ()

8.- ¿Cree usted que la utilización de los Rincones de Juego son motivadores para el Aprendizaje Significativo de las niñas y niños?

SI () NO ()

Por qué?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL MIXTA “GRAN COLOMBIA” DEL CANTÓN PUYANGO, PARA EVALUAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

DÍA LUNES

EJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE: Identidad y Autonomía

ACTIVIDAD: Encierra en un círculo los elementos que usas para tu aseo personal

EVALUACIÓN

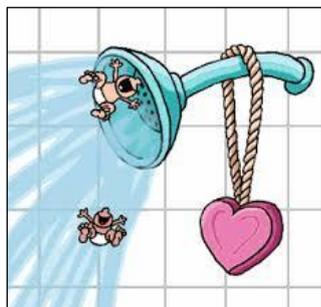
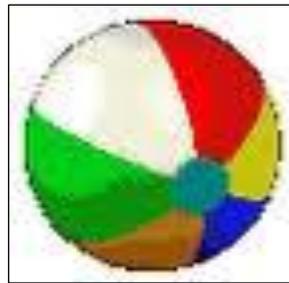
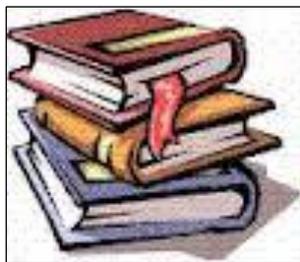
MS: Encierra en un círculo 5 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente.

S: Encierra en un círculo 4 elementos que usas para tu aseo personal, correctamente

PS: Encierra en un círculo menos de 2 elementos que usas para tu aseo personal o no lo hace.

RECURSOS: Niñas, niños, láminas pre-elaboradas, crayones.

**ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS ELEMENTOS QUE USAS PARA TU
ASEO PERSONAL**



DÍA MARTES

EJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE: Convivencia

ACTIVIDAD: Pinta aquello que es correcto para cuidar la naturaleza

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, crayones

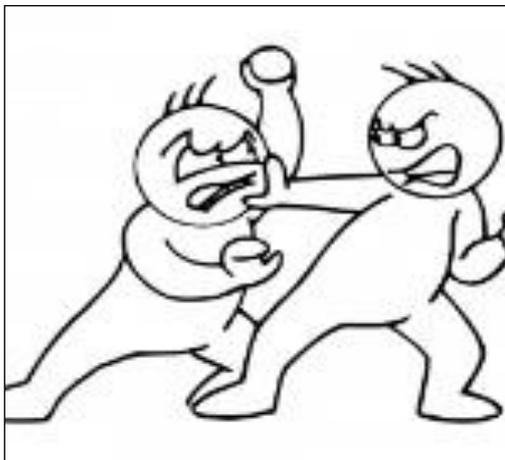
EVALUACIÓN

MS: Pinta 3 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza

S: Pinta 2 acciones de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza

PS: Pinta 1 acción de aquello que es correcto para cuidar la naturaleza o no lo hace

PINTA AQUELLO QUE ES CORRECTO PARA CUIDAR LA NATURALEZA



DÍA MIÉRCOLES

EJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural

ACTIVIDAD: Marca con crayón rojo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito.

RECURSOS: Lámina, semilla, goma

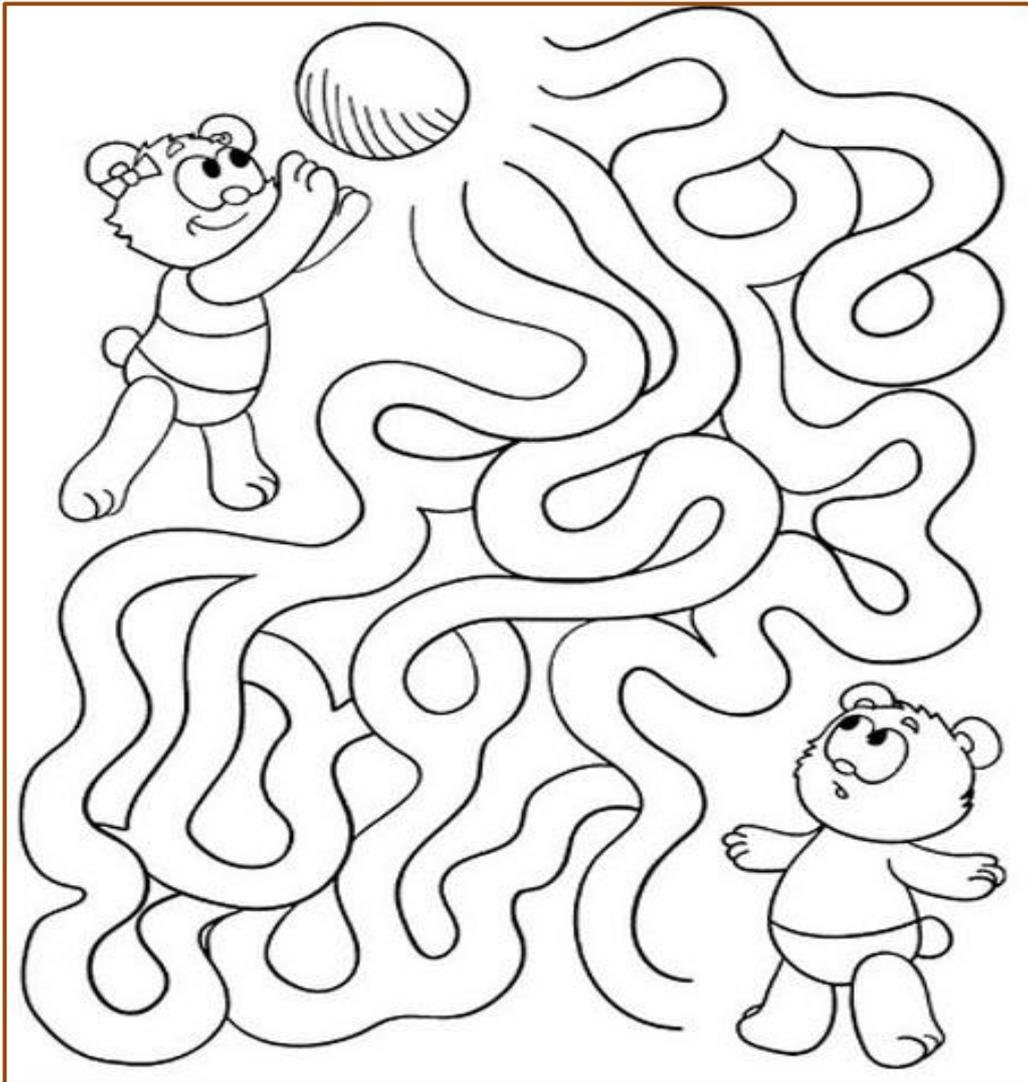
EVALUACIÓN

MS: Si marca con crayón rojo todo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente.

S: Si marca con crayón rojo hasta la mitad del camino que recorre la pelota hasta llegar al osito correctamente.

PS: No marca con crayón rojo el camino que recorre la pelota hasta llegar al osito

MARCA CON CRAYÓN ROJO EL CAMINO QUE RECORRE LA
PELOTA HASTA LLEGAR AL OSITO



DÍA JUEVES

EJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE: Relaciones lógico- matemáticas.

ACTIVIDAD: Identifica el conjunto según corresponda al numeral.

RECURSOS: lámina, hoja pre-elaborada.

EVALUACIÓN:

MS: Identifica 5 conjuntos según corresponda al numeral correctamente.

S: Identifica 4 conjuntos según corresponda al numeral correctamente.

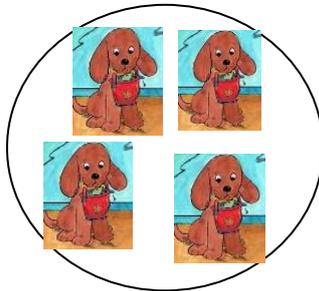
PS: Identifica menos de 2 conjuntos según corresponda al numeral correctamente o no lo hace.

IDENTIFICA EL CONJUNTO SEGÚN CORRESPONDA AL NUMERAL

3



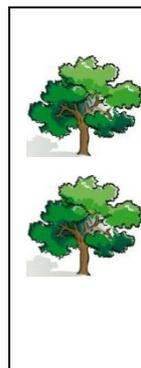
2



4



1



5



DÍA VIERNES

EJE: Comunicación Verbal y no Verbal

COMPONENTE: Comprensión y Expresión Oral y Escrita.

ACTIVIDAD: Observa, Identifica y Completa la palabra con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial

RECURSOS: Hojas pre-elaboradas, lápiz

EVALUACIÓN

MS: Observa, Identifica y Completa 5 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial

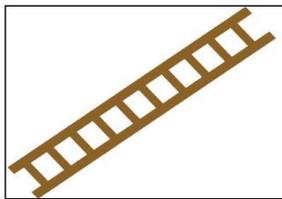
S: Observa, Identifica y Completa 3 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial

PS: Observa, Identifica y Completa menos de 2 palabras con la vocal de acuerdo a su sonido Inicial

OBSERVA, IDENTIFICA Y COMPLETA LA PALABRA CON LA VOCAL DE ACUERDO A SU SONIDO INICIAL



_rbol



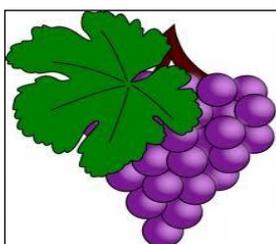
_scalera



_mán



_so



_va

DÍA LUNES

EJE: Comunicación Verbal y no Verbal.

COMPONENTE: Comprensión y Expresión Artística.

ACTIVIDAD: Salpica gotitas en el papel con un cepillo y témperas de varios colores.

RECURSOS: Hoja pre-elaborada, cepillo, témperas de colores.

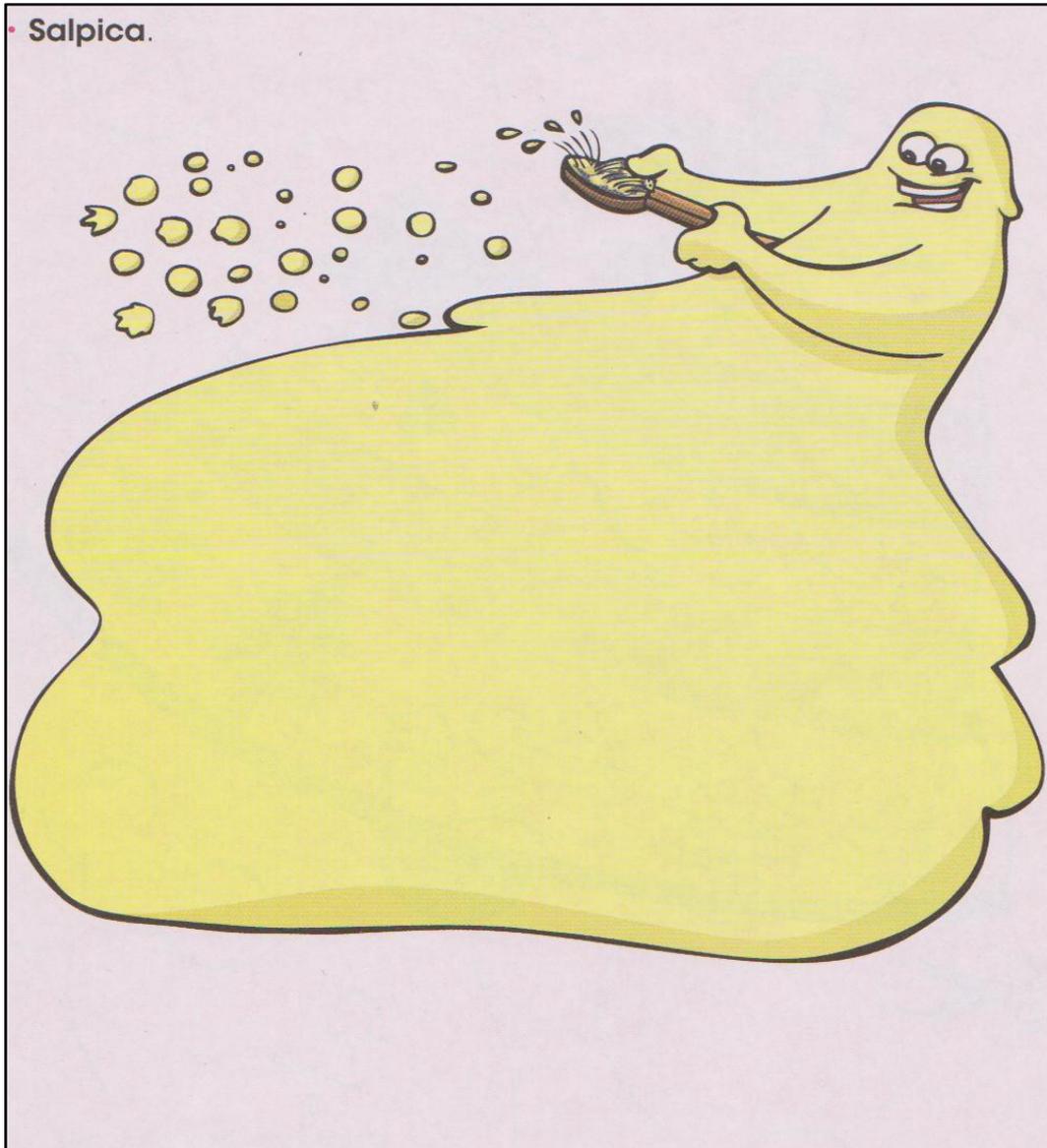
EVALUACIÓN:

MS: Salpica gotitas en todo el papel con un cepillo y témperas de varios colores correctamente.

S: Salpica gotitas en parte del papel con un cepillo y témperas de varios colores correctamente.

PS: Salpica gotitas en el papel con un cepillo y témperas de varios colores incorrectamente o no lo hace.

**SALPICA GOTITAS EN EL PAPEL CON UN CEPILLO Y TÉMPERAS
DE VARIOS COLORES.**



DÍA MARTES

EJE: Comunicación Verbal y no Verbal.

COMPONENTE: Expresión Corporal.

ACTIVIDAD: identifica e imita la posición que realizan los niños y une con la sombra que corresponda.

RECURSOS: Hoja pre-elaborada.

EVALUACIÓN:

MS: Identifica e imita 4 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente

S: Identifica e imita 3 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que corresponda, correctamente

PS: Identifica e imita 2 posiciones que realizan los niños y une con la sombra que no corresponde o no lo hace.

IDENTIFICA E IMITA LA POSICIÓN QUE REALIZAN LOS NIÑOS Y
UNE CON LA SOMBRA QUE CORRESPONDA.

• Imita.

Mi cuerpo se mueve

The worksheet contains five illustrations of children in different poses, each with a corresponding blue silhouette below it for a matching exercise:

- A girl in a blue shirt and yellow shorts is in a crawling position. Her silhouette is on the left.
- A boy in a blue shirt and green shorts has his arms raised. His silhouette is on the right.
- A boy in a striped shirt and blue pants is standing. His silhouette is on the left.
- A girl in a pink and orange striped shirt is lying on her back with her legs raised. Her silhouette is on the right.
- A boy in a blue shirt and blue pants is standing with his arms raised. His silhouette is on the right.

INDICE

CONTENIDOS	PÁG
– PORTADA	i
– CERTIFICACIÓN	ii
– AUTORÍA	iii
– CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
– AGRADECIMIENTO	v
– DEDICATORIA	vi
– ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
– ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	6
d. REVISIÓN DE LITERATURA	11
e. MATERIALES Y MÉTODOS	24
f. RESULTADOS	27
g. DISCUSIÓN	63
h. CONCLUSIONES	65
i. RECOMENDACIONES	66
j. BIBLIOGRAFÍA	67
k. ANEXOS	69