



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

**LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN
LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES
“AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE
VINOYACU ALTO Y CIUADAELA DE LA PARROQUIA DE SAN
LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013.**

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

AUTORA

MARIA TEREZA MEDINA GONZALEZ

DIRECTORA

Dra. ALBA VALAREZO CUEVA, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Doctora *Tereza Medina González*
Alba Valarezo Cueva, Mg. Sc.
**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado prolijamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada, **LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013**, de la autoría de la señora **Maria Tereza Medina González**.

Por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, febrero de 2014

Dra. Alba S Valarezo Cueva, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo Maria Tereza Medina González 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, por el contenido de la misma

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi tesis en el repositorio Institucional-biblioteca virtual

AUTOR: Maria Tereza Medina González

FIRMA: 

CÉDULA: 1103081525

FECHA: Loja, febrero de 2014

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Dra. Alba Valenzuela Cuero, Mg. Sc.

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

Yo Maria Tereza Medina González declaro ser autora de la tesis titulada. **LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES "AMAWTA WASI" , "WAKA KUSKA" DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 – 2013**, como requisito para optar de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al sistema bibliotecarios de la Universidad Nacional de Loja para con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la divisibilidad 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 exterior, con las cuales tengan 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 24 días del mes de febrero de dos mil catorce, firma la autora.

Firma: 

Autora: Maria Tereza Medina González

Cedula: 1103081525

Dirección: San Lucas **Correo Electrónico:** tere1333@latinmail.com

Teléfono: 3019551 **Celular:** 997182229

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Dra. Alba Valarezo Cueva, Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Dr. Ángel Benigno Cabrera Achupallas. Mg. Sc. Presidente

Dra. Maria Elena Chalco Márquez Mg. Sc. Vocal

Lic. Michelle Aldean Riofrio Ms. Vocal

DEDICATORIA

Con especial afecto y cariño le dedico este trabajo a mi esposo y mis hijas quienes con su apoyo incondicional contribuyeron a que este proyecto se haga realidad

A mí querida madre por darme la vida y por su apoyo sincero e incondicional, que es la luz que ilumina mi camino para la culminación de mi carrera profesional.

A todos ellos, por haber sido las personas de mi inspiración para concluir con éxito mis estudios superiores.

Maria Tereza

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por su colaboración y eficiencia durante el proceso de formación profesional.

A la Dra. Alba Valarezo Cueva, Mg. Sc., Directora de Tesis, quien con sus orientaciones, hizo posible llevar adelante el presente trabajo de investigación.

Al señor Director, Personal Docentes, de los niños de inicial ii en los centros educativos interculturales bilingües “Amawta Wasi”, “Waka Kuska” de las comunidades de Vinoyacu alto y Ciudadela de la parroquia de san Lucas cantón y provincia de Loja, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo de investigación.

La Autora

ESQUEMA DE CONTENIDOS

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

a.- TITULO

LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013.

b) RESUMEN

El presente trabajo se enmarcó en el estudio **LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013**. Y está estructurada de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Se planteó como objetivo general: Dar a conocer la importancia de los Rincones de Juego - Trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños de inicial II de 3 a 5 años.

Los métodos utilizados en la investigación fueron: Científico, Inductivo – Deductivo, Analítico – Sintético, Descriptivo y modelo estadístico que permitieron conocer la realidad del problema planteado. Las técnicas aplicadas fueron: la Encuesta a los Docentes de los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” , “Waka Kuska” para determinar la utilización de los Rincones de Juego - Trabajo en su jornada diaria de trabajo; y la Prueba de Funciones básica a los niños/as de inicial II, para valorar el Desarrollo Cognitivo.

De la aplicación de la Encuesta se concluye que el 100% de docentes si utilizan los Rincones de Juego - Trabajo en su jornada diaria de trabajo, y, que el tipo de actividades que realizan los niños en los Rincones de Juego-Trabajo el 100% indica que actividades en el rincón de la casita, y el 50% actividades como dramatización, construcción, plástica y pintura.

La Prueba de Funciones básicas del Desarrollo Cognitivo aplicado a los niños de los establecimientos investigados, se concluye que el 76% de ellos logran cumplir actividades solicitadas; el 14% logran con ayuda; y el 7% logran con mucha ayuda; y el 3% no lo intentan.

De lo que se concluye que los Rincones de Juego-Trabajo incide significativamente en el Desarrollo Cognitivo de los niños de Inicial II en los centros educativos interculturales bilingües “Amawta Wasi” , “Waka kuska” de las comunidades de Vinoyacu Alto y Ciudadela de la Parroquia de San Lucas Cantón y Provincia de Loja periodo 2012-2013.

SUMMARY

This work was part of the study **GAME CORNER - JOB AND ITS IMPACT ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN INITIAL II INTERCULTURALES BILINGUAL SCHOOLS "AMAWTA WASI", "WAKA KUSKA" VINOYACU COMMUNITIES OF HIGH AND CITADEL PARISH OF CANTON AND SAN LUCAS Loja province PERIOD 2012-2013**. And it is structured according to the Regulation of Academic Board of the National University of Loja.

Was raised as a general goal: To show the importance of Corners Game - Labour and its impact on children's Cognitive Development II initial 3 to 5 years.

The methods used in the investigation were: Scientist, Inductive - Deductive, Analytical - Synthetic, Descriptive and statistical model that allowed to know the reality of the problem. The techniques applied were: Survey of Teachers of Bilingual Intercultural Education Centers "Amawta Wasi", "Waka Kuska" to determine the use of Corners Game - Work in your daily work, and test basic functions to children / as initial II, to assess the Cognitive Development.

In the implementation of the survey concluded that 100% of teachers if they use Corners Game - Work in your daily work, and the type of activities that the children Corners Play-Working 100% indicates that activities in the corner of the house, and 50% activities like drama, construction, plastic and paint.

The Test of Cognitive Development Basics applied to children of the facilities surveyed, it is concluded that 76% of them fail to meet requested activities, 14% achieved with help, and 7% achieved with lots of help, and 3% do not try.

It is concluded that the Corners Play-Work significantly affects the Cognitive Development of Children in Initial II intercultural bilingual schools "Amawta Wasi", "Waka kuska" communities of Alto Vinoyacu Citadel Parish Canton of St. Luke and Loja Province 2012-2013.

c) INTRODUCCIÓN

La presente investigación **LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013**, es de carácter objetiva; se fundamenta en contenidos teóricos científicos que concientiza sobre la influencia de los Rincones de Juego - Trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños de inicial II.

Los Rincones de Juego - Trabajo son el medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y las niñas, desarrolla integralmente la personalidad en particular su capacidad cognitiva; a través de ellas se adquieren conocimientos habilidades, les brinda la oportunidad de conocerse así mismo; de aplicar sus conocimientos, y resolver problemas; estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

El Desarrollo Cognitivo es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de

adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas, permite en ellos los procesos mentales implicados en el conocimiento, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico, procesos que; ayudan en la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la adultez.

En el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Determinar la utilización de los Rincones de Juego-trabajo en la jornada diaria con los niños/as de Inicial II del Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” “Waka Kuska” de la parroquia de San Lucas, período 2012-2013. Y Valorar el desarrollo cognitivo con los niños/as de Inicial II del Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” “Waka Kuska”.

Los métodos utilizados en la investigación fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo y Modelo Estadístico que permitieron conocer la realidad del problema planteado. Las técnicas aplicadas fueron, una encuesta a las maestras de los niños de nivel de inicial II de los centros Educativos Intercultural Bilingües Amawta Wasi Y Waka Kuska para determinar la utilización de los Rincones de Juego – Trabajo en su jornada diaria y la Prueba de Funciones Básicas Cognitiva a los niños/as

de inicial II de 3 a 5 años, de los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi y Waka Kuska” para valorar el desarrollo cognitivo.

De igual forma se hace referencia a los contenidos teóricos correspondientes al primer capítulo: LOS RINCONES DE JUEGO – TRABAJO, La importancia de los Rincones, Como trabajar en el aula, Materiales importantes, La importancia del juego, El juego como aprendizaje y enseñanza, Características juego-trabajo, El juego y el desarrollo cognoscitivo como aprendizaje y enseñanza.

En el segundo capítulo; DESARROLLO COGNITIVO; Importancia del Desarrollo Cognitivo; los fundamentos teóricos del Desarrollo Cognitivo; la teoría de L. S. Vygotsky sobre el Desarrollo Cognitivo; el aporte de Jean Piaget; las etapas del desarrollo; el área de Desarrollo Cognitivo; los procesos cognitivos; características del área de Desarrollo Cognitivo; el Desarrollo Cognitivo los niños de inicial II de 3 a 5 años.

d) REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

LOS RINCONES DE JUEGO – TRABAJO

DEFINICIÓN

Los Rincones de Juego-Trabajo son espacios delimitados y concretos, situados en las propias clases, donde los niños y niñas trabajarán simultáneamente. Como se desprende de la clasificación anterior, la actividad puede desarrollarse de forma individual o colectiva, según el agrupamiento que se decida, y su contenido puede diferenciarse en rincones de trabajo o en rincones de juego según la naturaleza de la actividad.

La propuesta de Trabajo por Rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas que den respuesta a los distintos intereses de los niños y niñas, y que a la vez, respeten los diferentes ritmos de aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que, para garantizar el aumento de los diferentes contenidos curriculares, es preciso ofrecer la posibilidad de trabajar de forma

individual y de forma colectiva, ya que cada una de estas formas ofrece diferentes posibilidades de dar respuestas distintas, que sean complementarias en el proceso de aprendizaje significativo y funcional, a las diversas situaciones educativas, la organización de una parte de la actividad puede llevarse a cabo trabajando en los rincones. **JEAN PIAGET (1896)**

Quizá alguien no esté de acuerdo en la diferencia que se establece entre los Rincones de Trabajo y los rincones de Juego, ya que es cierto que la actividad lúdica es tan necesaria como la actividad laboral, pero también es evidente que no es lo mismo, y que cada una de las diferentes actividades ocupa un espacio curricular concreto. Tampoco es lo mismo la actividad colectiva que la actividad individual, y también creemos que las dos son necesarias para un aprendizaje global, y no por ello, las realizaremos de forma simultánea, por ese mismo motivo intentaremos diferenciar cuál es el momento oportuno para realizar actividades en los Rincones de Trabajo, y cuándo es mejor realizarlas en los Rincones de Juego, para potenciar que los niños y las niñas sean partícipes activos y autónomos en la construcción de sus propios aprendizajes.

Los Rincones de Trabajo son, pues, una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que en ellos encontrará el niño hacen

posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el equipaje que el niño y la niña posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa. El Trabajo sensorial, la lógica matemática, el proceso individual de la lectura, la observación y experimentación, las técnicas de expresión plástica, que el docente cuidadosamente prepara, ordena y selecciona, hacen que los niños y niñas puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. No se ha de olvidar que hay otros aspectos tan importantes como aquellos a los que acabamos de referirnos, y que son las capacidades que han de adquirir los niños y niñas para poder programar, organizar y realizar su propia actividad de forma correcta y autónoma.

Y por qué creemos que los Rincones de Juego deben tener un protagonismo diferente, porque la actividad lúdica es la forma legítima de expresión y comunicación que inicia al niño y a la niña en su contacto con el mundo que le rodea, por ese motivo, los Rincones de Juego no se deben olvidar ni menos despreciar, pero no por ello han de mezclarse y simultanearse con las otras formas de organizar la actividad individual.

El Rincón de Juego no puede ocupar un espacio de premio Cuando termines la ficha irás a jugar, o bien como una actividad de relleno, los que

terminen pronto el Trabajo podrán ir al Rincón de Juego, o simplemente suplir la falta de preparación de un espacio de tiempo, como no sé qué hacer y no tengo nada preparado podéis ir a jugar. El Juego tiene un valor específico y por tanto no podemos menospreciar su valor educativo, ya que los niños y niñas necesitan compartir espacios, juguetes, poder ponerse de acuerdo unos con otros, establecer reglas, compartir gustos e ilusiones, acordar formas de comportamiento de convivencia de juego.

Es importante ofrecer la posibilidad de que puedan revivir lúdicamente unas situaciones cotidianas, y de poder experimentar con su propia actividad los diferentes roles que hay a su alrededor. El Juego grupal les ofrece la posibilidad de estimular su actividad compartida aprendiendo mediante el descubrimiento de sus compañeros. Así mismo, hemos visto que hay otros dos tipos de Rincones: los individuales y los colectivos.

Al hablar de los rincones colectivos, lo hacemos desde la perspectiva de una organización grupal, en forma de talleres, ya que la definición propia de un taller es la que abarca un pequeño grupo del alumnado con características comunes, y que responden a una decisión previa los que agrupan a los que son de la misma edad, o tienen un mismo interés o son de diferentes ciclos, o se agrupan según los conocimientos adquiridos anteriormente.

Los Rincones colectivos o talleres ayudan a compartir experiencias, a ampliar conocimientos, y a aprender a realizar actividades de forma socializada. Es una forma de aprender a respetar a los demás y a valorar diferentes formas de hacer. Aprenden a ofrecer y a demandar, a ayudar y a pedir ayuda, a ceder y a aceptar opiniones ajenas, a ser corresponsables de los materiales, utensilios y espacios que se utilizan en los rincones colectivos o talleres. Les permiten también potenciar el trabajo en equipos y a la vez iniciarlos en el descubrimiento del grupo. Esta forma de organizarse les ayuda a descubrir cuál es el valor que tiene saber escuchar, ponerse de acuerdo, aceptar las propuestas de otras personas, compartir espacios, materiales, ideas, proyectos.

En cambio, los Rincones individuales son aquellos que ofrecen la posibilidad al niño o niña de encontrarse solo delante de unos espacios, con unos materiales y unas tareas a modo de propuestas y el mismo niño o niña debe organizar y planificar la actividad que va a realizar, sin la ayuda inmediata del docente. Las informaciones y las pautas de Trabajo debe recibirlas en otro momento de la jornada escolar y sobre todo, estas informaciones las recibe cuando se realizan las actividades colectivas dirigidas y pautadas por el docente. La actividad individual en este tipo de Rincones le ha de permitir afianzar los ejercicios y aprendizajes que de forma colectiva ha realizado con todo el grupo-clase.

Cuando el niño o la niña es capaz de crear e ir más allá de aquello que el maestro o maestra le ha propuesto, habremos conseguido lo que se pretendía con la actividad de los rincones: ayudarlo a participar en su autoformación y en la aventura constante del ser humano, capaz de participar como miembro activo dentro de la sociedad, ya que debemos ofrecer la posibilidad a nuestro alumnado de realizar y aplicar los conocimientos adquiridos tanto de forma colectiva y con la ayuda del docente, como de aplicar las técnicas adquiridas de forma individualizada, facilitando a la capacidad de que sus aprendizajes sean verdaderamente funcionales.

Proponemos una pequeña lista a modo de ejemplo de los diferentes rincones que podemos organizar en el aula, pero siempre deben responder a los objetivos que se quieran conseguir, ya que un mismo rincón puede ser organizado tanto de forma individual como de forma colectiva, por ejemplo, el rincón individual de matemáticas puede servir para potenciar la capacidad de resolver situaciones de forma individual, y que sea el propio niño o niña quien deba encontrar las posibles soluciones. De esa forma, aprende a dar respuestas concretas y personales, mientras que si este mismo problema lo encuentra en un rincón o taller colectivo, el objetivo no puede ser individual, ya que el peso de la discusión grupal y las informaciones que entre todos los miembros del grupo aporten tendrán una gran importancia, y le ayudarán a encontrar la respuesta adecuada. Las dos opciones son correctas sólo es

necesario explicitar cuál es el objetivo que se pretende conseguir y no errar en el camino.

Posibles rincones de trabajo individuales y o colectivos pueden ser el rincón de actividad lógica, el de topología, el de lectura, el de análisis de las palabras, el de pintura, el de biblioteca, el de laboratorio, el de tejido, el de modelaje, el de enhebrar, el de música, el de laboratorio experimental, el de composición. (**PIAGET 1946**)

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

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

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

El tiempo de duración varía según la demanda e interés de los niños y niñas; se pueden establecer rincones semanales, quincenales o mensuales. El

tiempo de duración, al igual que el tipo de rincón, deberá variar periódicamente para que los menores tengan la posibilidad de escoger y rotar por distintas alternativas de juego o trabajo.

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

Para los más pequeños, hasta los 3 - 5 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.

IMPORTANCIA DE LOS RINCONES

Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 3 - 5 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual.

El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos.

Las estructuras mentales se cimientan mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras.

Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la

posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia.

Las actividades lúdicas apoyan mucho la comunicación con otros, sea de modo verbal o no. Si los grupos son pequeños, se facilita aún más.

Si bien es un trabajo que se desarrolla de manera bastante espontánea y libre, no implica la ausencia de un profesor-a. El papel de este es crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y mediar para despertar la curiosidad, el interés, la investigación, la experimentación, etc., a través de retos, preguntas, problemas. Esta estimulación por parte del adulto, debe ser equilibrada y planificada.

CÓMO TRABAJAR EN EL AULA

Si bien los niños y niñas elijen libremente el Rincón al que quieren ir, sí es conveniente poner un límite de participantes por rincón. Es necesario idearse una forma en la que cada día algunos niños y niñas tengan la prioridad de elegir y los otros se ubiquen en aquellos Rincones que disponen de cupo.

De ser necesario, el docente/a intervendrá con aquellos menores que no varían de Rincón y sólo se mantienen en uno. De manera convincente tendrá que acercarse al menor para proponerle y motivarle a conocer las otras posibilidades de rincones.

Con los más pequeños, los Rincones se manejan de la manera más libre y menos direccionada. El docente/a cumple especialmente el rol de motivador para incitar el descubrimiento o experimentación.

El tiempo que diariamente se lo dedique a Rincones lo determina el docente/a, durante este tiempo hay que dejarle al niño/a que sienta su cuerpo en actividades como revolcarse, hacer sonidos guturales, ejercicios

libres, gatear, etc., sin privarle de actividades que de manera espontánea desee realizar.

Hay que establecer normas claras y sencillas para mantener el orden, la limpieza y la responsabilidad con respecto al material y espacios que utilicen. Los pequeños siempre deben dejar el lugar ordenado y no estropear aquellos materiales que utilicen.

El que un niño o niña asista a los rincones es una manera de abrirle un sin fin de posibilidades de desarrollo individual porque es allí donde se expresa de manera más genuina en su propia condición y realidad. Por lo tanto no se debe tratar a este espacio como el premio a quien ha trabajado o el lugar al que se acude cuando no se tiene qué hacer, todos los niños y niñas deben asistir a rincones en el horario establecido.

Es muy importante, respetar el ritmo de trabajo del niño-a. El adulto a cargo del grupo, debe estar pendiente de las actividades que realiza el-la niño-a sin forzarle en su desarrollo.

También es importante llevar un control de evaluación de las actividades de Rincones, no con el fin de imponer una calificación sino con el propósito de visualizar logros, fracasos y/o tropiezos durante su participación, es necesario incentivar y apoyar de manera permanente, pero dar el espacio suficiente para fomentar la autonomía y el control en la solución de problemas o necesidades.

Hay que observar el desarrollo de destrezas en las coordinaciones óculo-manual, motricidad fina, motricidad gruesa, discriminaciones sensoriales, de manera constante hay que trabajar la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre los participantes.

El desarrollo de las relaciones sociales es muy importante, el adulto es un modelo, hay que cuidar expresiones y manera de actuar. Apoyar siempre al desarrollo del vocabulario, adecuada pronunciación y expresión.

Posibilitar las formas de expresión por medio de la improvisación o invención en diferentes áreas, como la música, el modelado, la dramatización, la gimnasia, la danza, recuerde, es importante variar los Rincones, que no siempre estén los mismos, pueden realizarse cambios periódicos o alternar

los espacios por días o, los Rincones se pueden crear según las necesidades que demande la ejecución de un proyecto.

MATERIALES IMPORTANTES

Un estándar de aula no existe, se la adecua según las necesidades, según lo programado, por el número de niños o por los recursos y facilidades que se dispongan.

Para los niños y niñas de 3 a 5, aproximadamente, se podrían implementar los Rincones de.

Tienda. Un lugar adecuado con todo lo necesario para poder vender y comprar en diferentes referentes de medidas, como: balanza, cinta métrica, metros, tazas, cucharas, paletas, deberán haber varios recipientes con productos como: cereales secos, arroz, fideos, botellas, telas, cintas, sogas, etc.

Movimiento y drama. Un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse, puede ir implementado con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, un espejo grande, etc.

Construcción. Un lugar para armar, puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños o colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarrinas plásticas, vasos y platos plásticos, etc.

Plástica y pintura. Un lugar dedicado a la pintura y al modelado, aquí deben estar todos los implementos posibles para la pintura: lápices de colores, pintura líquida, brochas, esponjas, hilos, cotonetes, papel de varios colores, para el modelado puede haber plastilina, masa, arcilla, etc.

Descanso y lectura. Un lugar para relajarse y poder leer, puede equiparse con una colchoneta, cojines, un estante con variedad de libros y cuentos, láminas, fotos, etc.

La casita. Es el espacio designado para recrear actividades del hogar, puede haber: un comedor con tazas, platos, cubiertos; una cocina con ollas, cucharones, fogón; un planchador con ropa, plancha, etc.

Oficios. Un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar, etc.

Arenero y agua. Implementar un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.

Para los niños y niñas de años superiores, hasta 7mo de básica, el rincón puede estar más direccionado en cuanto a objetivos específicos de destrezas por desarrollar o fortalecer. Se pueden aplicar los rincones de trabajo sin olvidar que es muy importante proponer varias actividades en cada rincón para que el menor pueda elegir, ya sean estas planteadas como un reto individual o por grupos pequeños, con opciones de resolver actividades con diferentes grados de dificultad.

De igual manera, el menor debe tener la oportunidad de cambiar de Rincón pero esta vez bajo un control que llevará el profesor-a, para certificar el trabajo realizado y el esfuerzo del estudiante. Es necesario recordar que si bien son Rincones de Trabajo, la dinámica es diferente; estos rincones deben ser llevados como un tiempo de diversión, relajación, ayuda amena y relación con otros.

En cada Rincón el profesor/a pondrá fichas de trabajo con actividades a resolver, donde el menor puede o no hacer uso de ellas para trabajar, es decir, si el menor decide ir al rincón de lectura únicamente a leer, lo puede hacer si así lo desea, sin que esto implique que deba resolver una ficha de trabajo con respecto a su lectura, recuerde que las opciones de fichas para trabajar deben ser amenas, diferentes, retadoras, atractivas, de tal manera que despierte la curiosidad y las ganas de solucionar cada reto aquí se podrían implementar rincones de.

Rincón de lectura y escritura. Donde se puede poner varios libros, revistas, cómicos, periódicos, fotos e incluso una computadora, para que los menores puedan leer y crear a gusto sus propios artículos.

Rincón de Matemática. Con materiales manipulables para que el niño pueda resolver de manera concreta los retos que le plantean las fichas de trabajo.

Rincón de juegos de mesa. Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Juegos como parchís, ajedrez, damas, rompecabezas, etc., pueden formar parte de este rincón.

Rincón de proyectos. Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido.

Rincón de creación. Un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masa, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

El Juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo, por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la

saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo ira perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño. **BUHLER (1928),**

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En

el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador. **VYGOTSKY (1933-80).**

CARACTERÍSTICAS JUEGO -TRABAJO

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

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

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla.

Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo van a hacer, con qué materiales.

En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes, en construcciones se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas, en el sector de biblioteca, pueden mirar, leer, distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias

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 los juegos tranquilos, de mesa o de madurez intelectual, los niños se enfrentan a diferentes tipos de problemas relacionados a la matemática y a otros campos del conocimiento, muchos de los juegos deben ser

compartidos con al menos con un compañero esto hará que se expresen diferentes puntos de vista, se respeten las reglas, los distintos turnos etc.

Dentro del juego trabajo en el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los trabajos efectuados. La duración del juego.

Trabajo 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.

Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa.

El docente es el autor del encuadre del juego:

- ❖ Tiempo
- ❖ Espacio
- ❖ Características del espacio
- ❖ Elementos

❖ Posibles combinaciones

Desde el punto de vista de los niños el juego trabajo es aun 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.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNOSCITIVO

Favorece al niño en varias formas: en la etapa pre operacional, juega a conocer su entorno físico. Si bien (Piaget) suelen ser egocéntricos, se valen del juego dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales.

Exploración de los objetos físicos: Aprende las propiedades y leyes físicas que los rigen. Al realizar el juego constructivo, adquiere información que le servirá para crear el conocimiento. Y esto a su vez le permitirá una competencia y una comprensión de más alto nivel. Aprenden a clasificar y comparar los objetos y los hechos. Además gracias al juego activo, adquieren habilidades que lo hacen sentirse físicamente tranquilo y seguro.

Juego y egocentrismo: Piaget se pone en manifiesto en el juego con otros, cuando el niño de 2 años observa a otros y parece interesarse en ellos, pero casi no se acercan y si lo hacen quieren jugar con el mismo juguete no con el otro niño, y al jugar están encarnando fantasías individuales.

El juego dramático refleja la madurez social, a los 3 años, tienen mejor comprensión de las ideas ajenas roles. A los 4 años, identifican con seguridad las situaciones de juego que pueden producir, alegría, tristeza, temor e ira. La madurez social es relativa, a los 3 ó 4 el niño suele ser obstinado y negativo. Ahora les interesa más los efectos que pueden tener sus acciones en el mundo circundante y obtienen gran satisfacción al mostrar a los otros lo que ellos hacen.

Juego dramático y conocimiento social: pre operacional mayores favorece el dominio de la representación simbólica con la imitación, la simulación y representación de roles. Que se proyecten en otras personalidades y experimenten una más amplia gama de pensamientos y emociones, de conductas, reacciones y consecuencias. Así se facilita el conocimiento de la gente y una definición más clara del yo. Resolver con más facilidad conflictos y hacerlo en forma más comprensibles para ellos.

La función de los compañeros: la preescolar pasa más tiempo con sus compañeros, hermanos que con los padres, estos juegos estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y resolver problemas. *Piaget (1955)*

CAPÍTULO II

EL DESARROLLO COGNITIVO

DEFINICIÓN

Lo cognitivo es aquello perteneciente o relativo al conocimiento. Éste, a su vez, es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje a posteriori, o a través de la introspección a priori.

El Desarrollo Cognitivo o cognoscitivo, por su parte, se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Este

desarrollo, que es producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en el mundo, aparece como una capacidad innata de adaptación al ambiente.

Crecimiento que tiene el intelecto en el curso del tiempo, la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la adultez.

Se entiende por Desarrollo Cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

El Desarrollo Cognitivo de los niños, por lo tanto es la capacidad que tienen durante todas las etapas de la vida, para centrar sus conocimientos, pensamientos y destrezas, que le ayudaran toda su vida.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO COGNITIVO

Desde el período prenatal hasta los cinco años, los niños experimentan un crecimiento rápido, uno de ellos es el Desarrollo Cognitivo, este periodo es crucial, es en este periodo que tiene lugar los procesos neurofisiológicos que configuran las conexiones y las funciones del cerebro, las cuales definen la naturaleza y la amplitud de las capacidades adultas, es en este periodo en que se sientan las bases de todo el desarrollo posterior del individuo.

Transcurrido este periodo, los niños y niñas comienzan el sistema escolar, y enfrenta una de las etapas más exigentes de su desarrollo personal, la cual

será determinante para la consolidación de su personalidad y de sus capacidades emocionales, laborales y sociales. (**J. Piaget 1920**)

Por primera vez en su vida deberá desenvolverse en un ambiente formal que le exigirá un desempeño objetivo en campos hasta ahora no explorados para él. Para cumplir con éxito este desafío, el escolar deberá echar mano a las fortalezas acumuladas en las etapas anteriores de su desarrollo. Se podría decir que es el momento en que se resume la historia previa y se vuelca hacia el descubrimiento y conquista de un mundo más amplio, atrayente, competitivo y agresivo.

Por lo descrito anteriormente el desarrollo cognoscitivo en la primera infancia es importante ya que en esa etapa, el niño comienza a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL DESARROLLO COGNITIVO

La Teoría de L. S. Vygotsky Sobre el Desarrollo Cognitivo

La teoría de Vygotsky, nos orienta, en relación al Desarrollo Cognitivo, y menciona cuatro aspectos importantes:

De lo Colectivo a lo Individual.- Según Vygotsky, las funciones mentales superiores, como el pensamiento, la atención voluntaria, la memoria lógica, el razonamiento, la resolución de problemas y la conciencia humana, tienen su origen en la mediación social.

Esta interiorización modela la estructura y el funcionamiento cognitivo individual. Así que, lo primero existe como característica del grupo social y se convierte luego, en característica individual. El funcionamiento cognitivo individual refleja el de su grupo social; es decir da importancia a las relaciones sociales.

La Noción de la "Zona Próxima de Desarrollo".- Vygotsky, postula la noción de la zona próxima de desarrollo y estudia las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. La noción de la zona de desarrollo próxima tiene repercusiones sobre la medida del potencial de aprendizaje.

Vygotsky piensa que es posible evaluar las funciones potenciales, sirviéndose de la distancia entre lo que un niño es capaz de realizar sólo, y lo que es capaz de realizar asistido por un adulto.

La Naturaleza de la Ayuda.- Se refiere a la ayuda aportada por el adulto para favorecer el desarrollo, delimita una zona óptima, en la cual debería situarse el aprendizaje que se le propone al niño. El nivel actual constituye el

límite inferior del aprendizaje, en tanto que el nivel potencial de la zona próxima de desarrollo, sería el límite superior.

Las Relaciones entre Aprendizaje y Desarrollo.- Vygotsky indican las relaciones entre aprendizaje y desarrollo, postula que el aprendizaje precede al desarrollo y desencadena una variedad de procesos de desarrollo que no existirían sin él; considera que los procesos no son independientes, admite que el aprendizaje va por delante del desarrollo, lo hace progresar y suscita nuevas formaciones.

El Aporte de Jean Piaget

Piaget, parte de la base que todos los individuos pasan irremediamente por diferentes etapas ordenadas y progresivas, aunque eventualmente con ritmos distintos; no todos desarrollan sus capacidades de la misma forma, unos aprenden más rápido que otros; menciona que el desarrollo intelectual es un proceso que sigue un camino ordenado, sistemático y secuencial.

Piaget pensaba que el desarrollo cognoscitivo es una forma de adaptarse al ambiente, en su perspectiva, los niños están intrínsecamente motivados para explorar las cosas y entenderlas, participan de modo activo al crear su comprensión del mundo.

ETAPAS DEL DESARROLLO

Jean Piaget divide el Desarrollo Cognitivo en cuatro periodos importantes:

Sensorio motriz, Operaciones concretas, Pre operacional, Operaciones formales; la teoría expuesta por Piaget, menciona que los niños y niñas construyen su conocimiento a partir de las experiencias por medio de los procesos combinados de asimilación y acomodación. El aprendizaje está mediado por la interacción con personas y cosas en el medio ambiente.

(Jean Piaget 1896-1980)

Por lo tanto el objetivo del aprendizaje escolar no consiste en la adquisición de algunos conocimientos, ni en la repetición verbal, ni tampoco en la copia gráfica de hechos, sino en orientar al niño en sus posibilidades intelectuales para el descubrimiento de las nociones, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad, los cuales provienen de la actividad constructiva de la inteligencia de las personas.

Las Actividades Lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas en sus primeros años de educación escolar, son de mucha importancia si se lo considera como un proceso, ya que este sugiere un continuo cambio donde los niños y niñas experimenta diferentes vivencias que lo preparan para resolver de manera creativa situaciones que se le presentan continuamente proporcionándole conocimientos que en un momento dado se transfieren a nuevas situaciones construyendo así su aprendizaje.

ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño y niña ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

PROCESOS COGNITIVOS

Los procesos cognitivos importantes de los niños y niñas son:

- **Discriminación:** Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.
- **Atención:** Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.
- **Memoria:** Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases, adquisición de la información, proceso de almacenamiento; proceso de recuperación.

- **Imitación:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas el niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.
- **Conceptualización:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.
- **Resolución de problemas:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO

Se aprecia como área de Desarrollo Cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos.

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo.

De la misma manera comprende la representación en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, símbolos o signo. El conocimiento social,

definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás.

DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Las características cognitivas son:

De 5 a 6 años

- Completa un laberinto simple.
- Dice el día y mes de su cumpleaños.
- Su capacidad de atención aumenta notablemente. Permanece hasta 45 – 50 minutos desarrollando la misma actividad.
- Se interesa por el origen y utilidad de las cosas que lo rodean.
- No tiene dominio claro de la concepción del tiempo.
- Clasifica por 3 atributos.
- Realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos.
- Coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido.
- Identifica y nombra: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, óvalo, rombo, hexágono.
- Cuenta por lo menos hasta 20 objetos y dice cuántos hay.

- Establece correspondencia 1 a 1, comparando el número y la cantidad de elementos de manera correcta. Identifica los números del 1 al 50, y reproduce por lo menos del 1 al 20.
- Alrededor de los 5 años responde a la pregunta "¿por qué?" con explicaciones referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo "¿Por qué los dos son rojos? Posteriormente, cerca de los 6 años su nivel es más abstracto, por ejemplo "¿por qué los dos tienen el mismo color?".
- Identifica "más grande que...", "más pequeño que...".
- Discrimina semejanzas y diferencias entre objetos tomando como criterio detalles de dichos objetos.
- Interpreta relaciones causales en sencillos fenómenos naturales.
- Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos.
- Manifiesta un recuerdo claro de hechos y lugares remotos.
- Al dibujar o pintar siempre la idea precede a la obra sobre el papel.
- Arma rompecabezas de 20 a 30 piezas.
- Conocer elementos de tiempo como antes, después, más tarde, más temprano, etc.

De manera global podemos decir que los niños en la edad comprendida entre los 5 y 6 años ordena cosas de las más pequeñas a las más grandes y señala cual es la primera y la última. Dibuja cuellos, hombros, figuras proporcionadas, dos piezas de vestidos y expresión facial. Resuelve los

juegos de memoria de figuras conocidas. Hace comentarios relacionados al cuento que está leyendo. También imita espontáneamente gestos y posturas de sus compañeros.

En el desarrollo de la inteligencia representacional o pensamiento simbólico ocupa un lugar destacable la actividad lúdica. El juego influye de modo decisivo en el desarrollo de los procesos psíquicos, ayudando a desarrollar la atención y la memoria. Esta forma de jugar supone una válvula de escape para el niño, además de contribuir al Desarrollo Cognitivo y a la incorporación de las reglas de la sociedad.

e) MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CONCEPTOS

CIENTÍFICO.- Es el conjunto de procedimientos lógicos que sigue la investigación para descubrir las relaciones internas y externas de los procesos de la realidad natural y social.

Permitió conocer la realidad del problema planteado, posteriormente se lo utilizó en las concepciones teóricas, que coadyuvaron a establecer la investigación, a partir de las teorías que han sido difundidas con relación a los Rincones de Juego - Trabajo y al Desarrollo Cognitivo.

INDUCTIVO DEDUCTIVO.- son aquellos métodos científicos que obtiene conclusiones generales a partir de proposiciones particulares. Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

Mediante la utilización de estos métodos se obtuvo la información desde una perspectiva global del tema, para profundizar en la particularidad, es decir

permite conocer a los Rincones de Juego - Trabajo y su incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños.

ANALÍTICO.- Es aquel método de investigación que consiste en la división de un todo, descomposición en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos.

Permitió el tratamiento de los contenidos, como en la revisión de la literatura, el análisis de los resultados de la investigación de campo, el procesamiento de la información de campo obtenida, para llegar a las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

SINTÉTICO.- Es un proceso de razonamiento que tiene a reconstruir un todo a partir de los elementos distinguidos por el análisis.

Se Utilizó para encontrar coherencia teórica, lógica y metodológica a lo largo del trabajo, basándome para ello en la realidad de la demanda social y la oferta educativa que propone el plantel investigado con el apoyo de la investigación documental que sustenta la posición hipotética.

MODELO ESTADÍSTICO.- Consiste en una serie de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación, el fundamento de este método lo constituye la aplicación y el desarrollo de las ideas de la teoría de las probabilidades como una de las disciplinas matemáticas más importantes.

Se utilizó a este modelo estadístico descriptivo; que permitió efectuar las generalizaciones correspondientes para la investigación.

DESCRIPTIVO.- Consiste en desarrollar una caracterización de las situaciones y eventos de cómo se manifiesta el objeto de investigación, ya que éste busca especificar las propiedades importantes del problema en cuestión, mide independientemente los conceptos y también puede ofrecer la posibilidad de predicciones aunque sean muy rudimentarios. Utilizado en la descripción de los diversos temas relacionados con los Rincones de Juego - Trabajo su incidencia en el Desarrollo Cognitivo en los niños de inicial II de 3 a 5 años.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas utilizadas en la presente investigación fueron:

EN CUESTA.- Se aplicó a las maestras de los niños de nivel de inicial II para determinar la utilización de los Rincones de Juego – Trabajo en la jornada diaria.

PRUEBA DE FUNCIONE BÁSICAS.- fue aplicada a los niños/as de inicial II de 3 a 5 años, de los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi y Waka Kuska” para valorar el desarrollo cognitivo.

Este reactivo fue estandarizado por Alfredo Tinajero Miketta; Maria Carmen Ordoñez Legarla , cultural, 2005. Es aplicable en niños de inicial II

de 3 a 4 años. Se realiza en forma individual y con tiempo libre; además es de fácil aplicación, económica y de rápida evaluación.

POBLACIÓN

Centro Educativo Comunitario "Amawta Wasi" "Waka Kuska"		
Paralelos	Número Niños	Docentes
"A"	15	1
"A"	15	1
"B"	15	1
"B"	15	1
TOTAL	60	4

Fuente: Centro Educativo Comunitario "Amawta Wasi" "Waka Kuska"
Elaboración: Autora.

f) **RESULTADOS**

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LOS CENTROS EDUCATIVOS COMUNITARIOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” Y “WAKA KUSKA”, PARA DETERMINAR LA UTILIZACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO- TRABAJO.

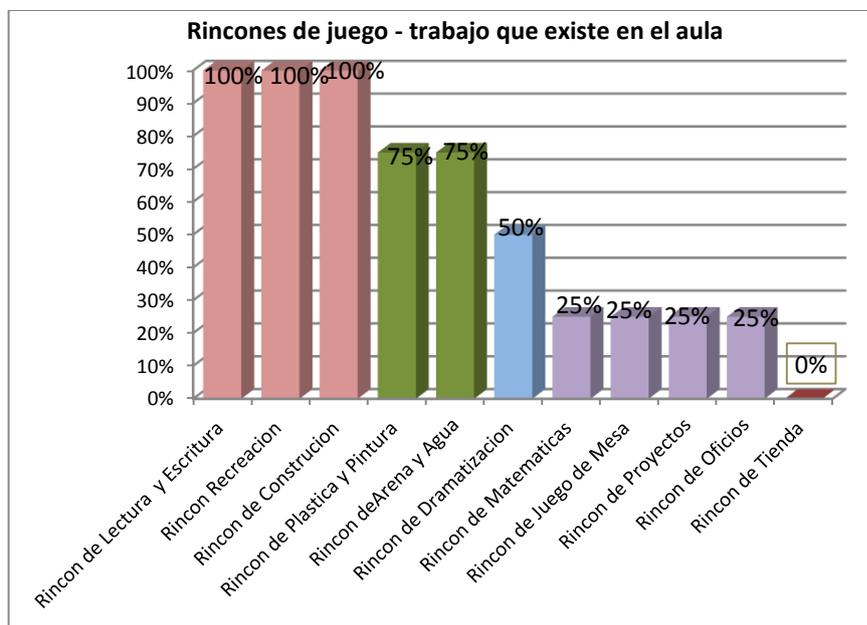
1. **¿Seleccione los Rincones de Juego - Trabajo que existen en su aula?**

Cuadro N° 1

INDICADORES	f	%
Rincón de lectura y escritura	4	100%
Rincón de recreación	4	100%
Rincón de construcción	4	100%
Rincón de plástica y pintura	3	75%
Rincón de arenero y agua	3	75%
Rincón de dramatización	2	50%
Rincón de matemáticas	1	25%
Rincón de juego de mesa	1	25%
Rincón de proyectos	1	25%
Rincón de oficios	1	25%
Rincón de tienda	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs “Amawta Wasi y Waka Kuska”
Elaboración: Investigadora.

GRÁFICO Nº 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 100% de los docentes encuestados seleccionan los Rincones que existen en su aula, los Rincones de lectura escritura, de recreación y de construcción; el 75% seleccionan los Rincones de plástica y pintura, de arena y agua; 50% Rincones de dramatización; el 25% en los Rincones de Matemáticas, juego de mesa, de proyectos y oficios.

El Rincón de Lectura Escritura.

Es el ambiente tranquilo donde le niño fomenta el ámbito de lectura comprensiva, mediante la interpretación de imágenes y ejercitando del espacio gráfico, siendo uno de los mejores medios para despertar en los alumnos el gusto por la lectura y escritura y desarrollen sus capacidades

cognitivas, donde se puede poner varios libros, revistas, cómicos, periódicos, fotos e incluso una computadora,

Rincón de Recreación.

El juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar turno y saber perder. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad al inventar cuentos y juegos. Cuando los niños y niñas son pequeños, el juego les ayuda a: aprender cosas nuevas como las normas de conducta y los valores sociales, conocer el lugar donde viven, desarrollar su cuerpo y convivir con otros niños. Cuando juegan al papá y a la mamá por ejemplo, imitan actitudes que observan en sus padres y familiares; a través de lo que miran y oyen aprenden cómo es el mundo de los adultos.

Rincón de construcción.

Permite la creatividad proyectándose con sus fantasías, a la vez que le ayudaran a un desarrollo psicomotriz más ajustado. El contacto directo en este material lo lleva a descubrir y afirmar las nociones, así como también ejercitar la discriminación, se puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños o colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarrinas plásticas, vasos y platos plásticos

Rincón de plástica y pintura.

Es el lugar donde el niño tiene la oportunidad de representar su experiencia mediante técnicas grafo plásticas, desarrolla la sensibilidad estética libremente su creatividad mediante las expresión grafo plástica logra la precisión de sus movimientos, combina técnicas y materiales para plasmar sus ideas demuestra sus habilidades y ejercitar sus destreza para expresar sus ideas y sentimientos, aquí deben estar todos los implementos posibles para la pintura: lápices de colores, pintura líquida, brochas, esponjas, hilos, cotonetes, papel de varios colores, para el modelado puede haber plastilina, masa, arcilla.

Arena y agua.

Este rincón posibilita a descubrir ley físicas de la naturaleza, a controlar sus impulsos y manifestaciones agresivas y facilita poner en práctica hábitos de aseo. El rincón de arena facilita el desarrollo de sensomotriz, brinda la oportunidad de experimentar con elementos naturales enriquecer la percepción, permitiendo que su mundo de fantasía penetre a la realidad de adulto, así como de descarga emocional, un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales

Rincón de Dramatización.

La Dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas. Es una herramienta educativa que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo, desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación, el rincón de Dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. Este Rincón también facilita el desarrollo del lenguaje e incrementa el vocabulario, permitiendo madurar y definir los roles adquiriendo un mayor ajuste emocional en las soluciones de problemas, es un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse, puede ir implementado con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, títeres y un espejo grande.

Rincón de matemáticas.

Desarrolla sus capacidades intelectuales: atención razonamiento, memoria, juicio crítico facilitando el ordenamiento lógico de su pensamiento y enriquece su percepción y discriminación también le ofrece la oportunidad de observar y experimentar con seres y elementos naturales, con materiales manipulables para que el menor pueda resolver de manera concreta los

retos que le plantean las fichas de trabajo como legos cajas paletas cubos tubos ruedas carros.

Rincón de juegos de mesa.

Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Juegos como parchís, ajedrez, rompecabezas.

Rincón de proyectos.

Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido.

Rincón de oficios

Es el sitio donde el interés muy difícilmente se pierde, que sus iniciativas generalmente se plasma en realidad y se mantienen, además el niño valora su trabajo, un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar.

Los rincones de Juego-Trabajo constituyen una estrategia básica dentro del proceso del desarrollo cognitivo en la educación inicial es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; permite a los niños dominar el mundo que les rodea; sirven para apoyar el desarrollo de labores intelectuales y manuales, desde esta perspectiva son fundamentales en la educación inicial.

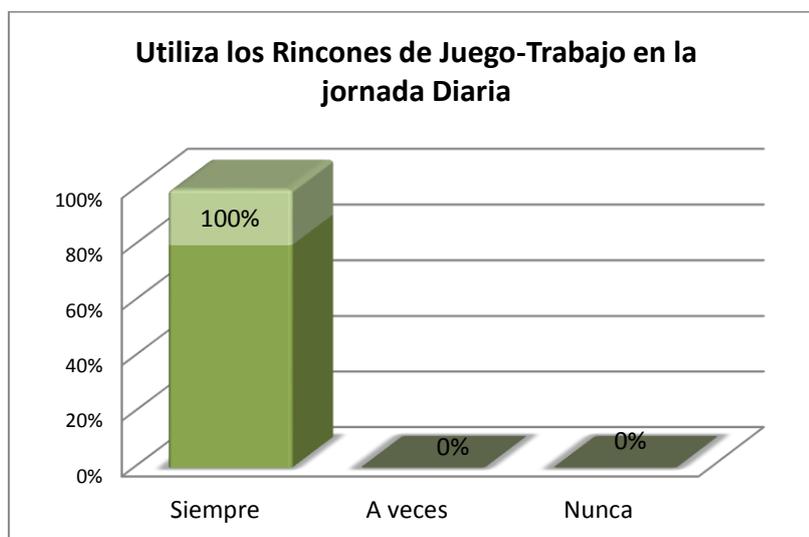
2. ¿Utiliza los Rincones de Juego-Trabajo en la jornada Diaria?

CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Siempre	4	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora.

GRÁFICO Nº 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados siempre utilizan los Rincones de Juego-Trabajo en su jornada diaria

Los Rincones de Juego-Trabajo, es una técnica participativa de la enseñanza, constituye una estrategia básica del aprendizaje, encaminada a desarrollar en los niños la adquisición de conocimientos y habilidades; es indispensable en las jornadas diarias de trabajo, los docentes deben conocer las innumerables posibilidades de enseñar y aprender jugando en sus jornadas, como un recurso de enseñanza aprendizaje, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

3. ¿Con qué frecuencia utiliza los Rincones de Juego – Trabajo en su jornada diaria?

CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
Siempre	4	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados, determinan que siempre utilizan los Rincones de Juego-Trabajo en su jornada de trabajo.

Los Rincones de Juego-Trabajo deben ser consideradas siempre en todas las etapas del aprendizaje, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional de los niños, los Rincones deben ser utilizados frecuente en sus actividades, recurso educativo que debe ser aprovechado en la educación.

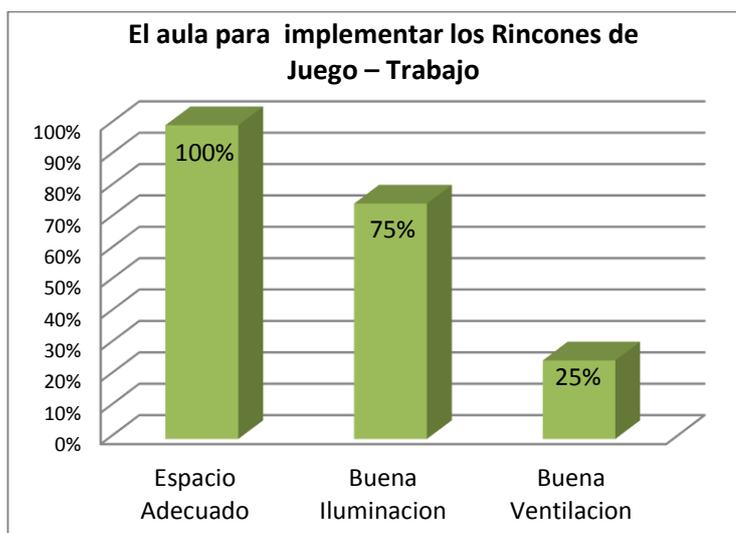
4. ¿Cómo cree usted que debe ser el aula para implementar los Rincones de Juego – Trabajo?

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Espacio adecuado	4	100 %
Buena iluminación	3	75 %
Buena Ventilación	1	25 %

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestado, contestan que el aula para implementar los rincones juego – trabajo, debe ser un espacio adecuado; 75% con una buena iluminación; 25% con buena ventilación.

Las aulas son espacios que influyen mucho en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

El para implantar los Rincones de juego Trabajo debe ser el aula con espacio adecuado, con buena estructura, amplio en forma cuadrangular, el piso alfombrado, esterera o de tabla con la finalidad de proteger del frío a los niños esta área debe estar separada de las demás niveles.

Para una buena iluminación el aula debe poseer, ventanas grandes, limpias y se debe mantener las puertas abiertas.

Para una buena ventilación, el aula debe tener ventanas abiertas, mantener las puertas abiertas, dependiendo del lugar y el tiempo.

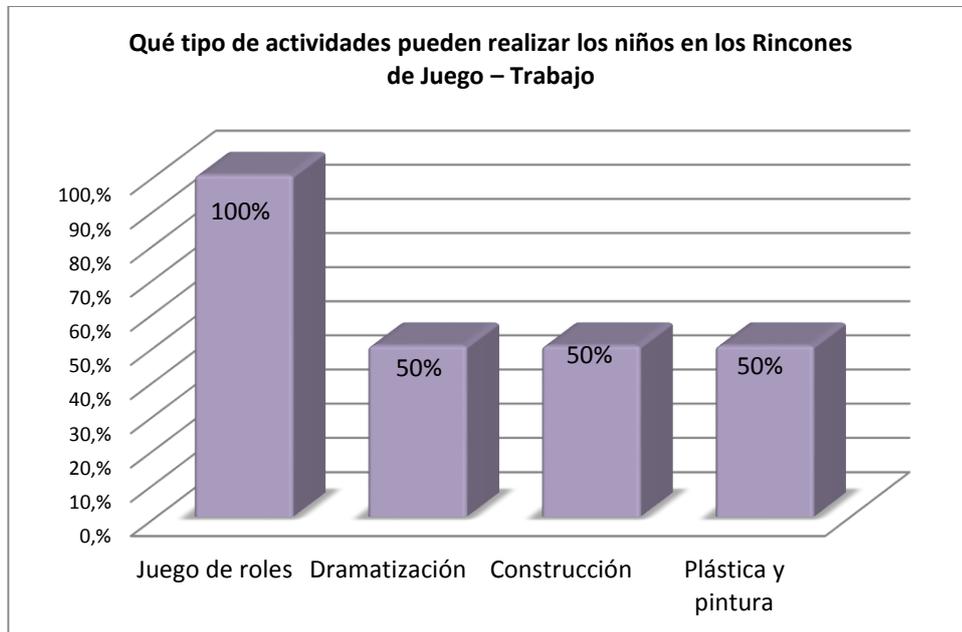
5.- ¿Qué tipo de actividades pueden realizar los niños en los Rincones de Juego – Trabajo?

CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
Juego de roles	4	100%
Dramatización	2	50%
Construcción	2	50%
Plástica y pintura	2	50%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestado manifiestan que las actividades pueden realizar en los rincones Juego - Trabajo son de juego de roles; 50% en la actividad de la dramatización, construcción, plástica y pintura.

En las actividades de los rincones de juego es donde se propicia el Desarrollo Cognitivo de los niños.

Juego de roles es una actividad donde el niño imita a jugar a la cocina, al papá, mamá, chofer, profesor.

Dramatización es una actividad donde el niño imita mediante títeres la voz de algunos personajes, disfrazan de acuerdo a las traiciones y costumbre de cada pueblo.

Construcción es una actividad donde el niño realiza con bloques torres, casitas, edificios cercas, túneles.

Plástica y pintura es una actividad donde los niños pueden realizar con plastilina y arcilla, moldean figuras de animales, personas y otros objetos. Con la pintura realizan actividades pintado en piedras en forma de animales, palitos, semillas, pasajes.

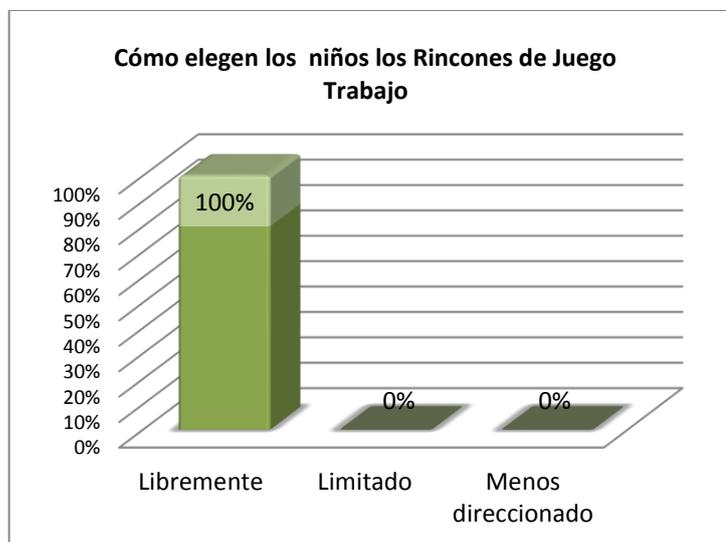
6. ¿Cómo cree usted que los niños deben elegir los Rincones de Juego Trabajo?

CUADRO N° 6

INDICADORES	f	%
Libremente	4	100%
Limitado	0	0%
Menos direccionado	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes encuestados, manifiestan que los niños deben elegir libremente los rincones de Juego-Trabajo donde ellos necesitan realizar sus actividades.

Cada niño elige libremente el rincón de juego trabajo al que quiere ir y se pone a jugar, pintar, armar leer etc., en el rincón de juego - trabajo adquiere distintas connotaciones, sirve para desarrollar destrezas motoras, sociales, cognitivas, emocionales y sensoriales, las cuales en equilibrio favorecen el desarrollo integral de los niños menor.

7. ¿Cree usted que la organización de los Rincones de Juego-Trabajo es importante para el niño?

CUADRO Nº 7

INDICADORES	f	%
SI	Si	100%
NO	No	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 100% de los docentes encuestados, consideran que la organización de los rincones de Juego-Trabajo si son importante para los niños

La organización de los rincones de juego - trabajo en el aula es una propuesta metodológica activa, a través de la cual los pequeños construyen conocimientos con actividades lúdicas y significativas. Estas actividades son realizadas en un espacio concreto, por un tiempo determinado y con recursos adecuados para dicha actividad. Espacio concreto se refiere a asignar un lugar específico para determinado rincón, el cual estará dotado de distintos insumos, según las características del rincón. El tiempo de duración varía según la demanda e interés de los niños, 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 - trabajo.

8. ¿En cuál de los Rincones de Juego-Trabajo cree usted que el niño despliega el desarrollo cognitivo?

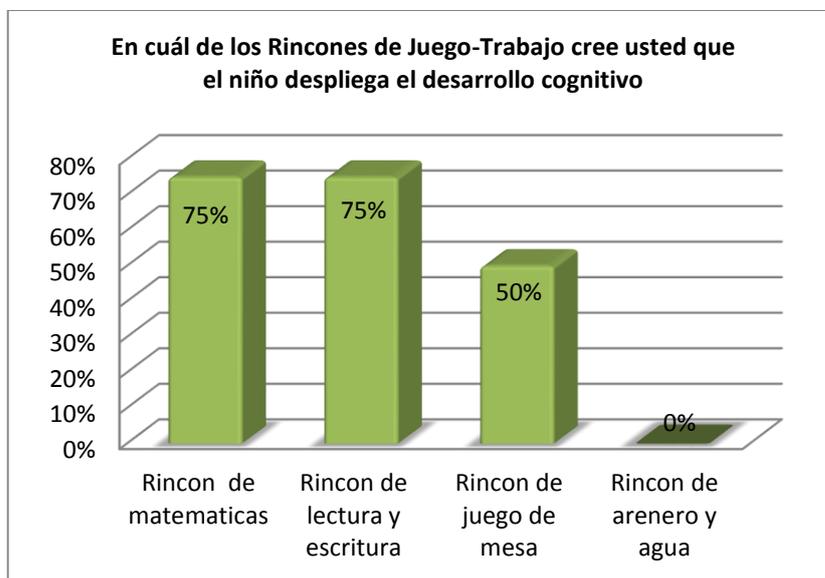
CUADRO Nº 8

INDICADORES	f	%
Rincón de matemáticas	3	75%
Rincón de lectura y escritura	3	75%
Rincón de juego de mesa	2	50%
Rincón de arenero y agua	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"

Elaboración: Investigadora

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los docentes encuestados considera que despliegan el desarrollo cognitivo en el rincón de matemáticas, lectura y escritura; y el 50% responden el rincón de juego de mesa.

En el rincón de matemáticas los niños despliega el desarrollo cognitivo construyendo nuevas y más formas de actuar, pensar y sentir, las cuales suponen cambios en su conocimiento del mundo en general, en la construcción de su propia identidad y en su relación con los otros, mediante la acción, observación y la indagación o exploración el niño interacciona con el medio y construye las primeras nociones que le ayudarán a descifrar la realidad de la que forma parte.

En el Rincón de lectura y escritura los niños despliega el desarrollo cognitivo, cuando los niños tiene la oportunidad de interactuar con deberos textos se despiertan el interés por conocer su contenido y emprender agradablemente el procesos de lectura y escritura a un antes de saber leer y escribir

En el Rincón de juegos de mesa despliegan la 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 van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, este rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo.

En el Rincón de Arenero y agua los niños despliega el desarrollo cognitivo. Manipulando libremente la arena y el agua, decididos a mojar y ensuciarse, estos rincones favorecerán la exploración, el desarrollo motor fino, la creatividad y comportamiento social.

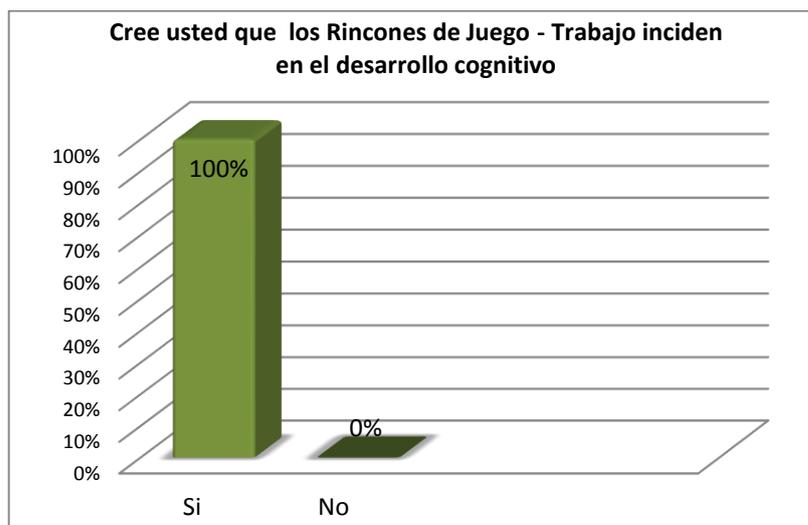
9. ¿Cree usted que los Rincones de Juego - Trabajo inciden en el desarrollo cognitivo?

CUADRO Nº 9

Indicadores	f	%
Si	4	100%
No	0	0%

Fuente: Encuesta a Docentes de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO Nº 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

EL 100% de los docentes encuestados, manifiestan que los Rincones de Juego-Trabajo si inciden en el Desarrollo Cognitivo.

El Desarrollo Cognitivo es aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas.

El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y emparejando las cosas por sus semejanzas y diferencias.

RESULTADOS DE VALORACIÓN DE LA PRUEBA DE FUNCIONES APLICADOS A LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2012 - 2013. PARA VALORAR EL DESARROLLO COGNITIVO

ÁREA I. MOTRIZ GRUESA

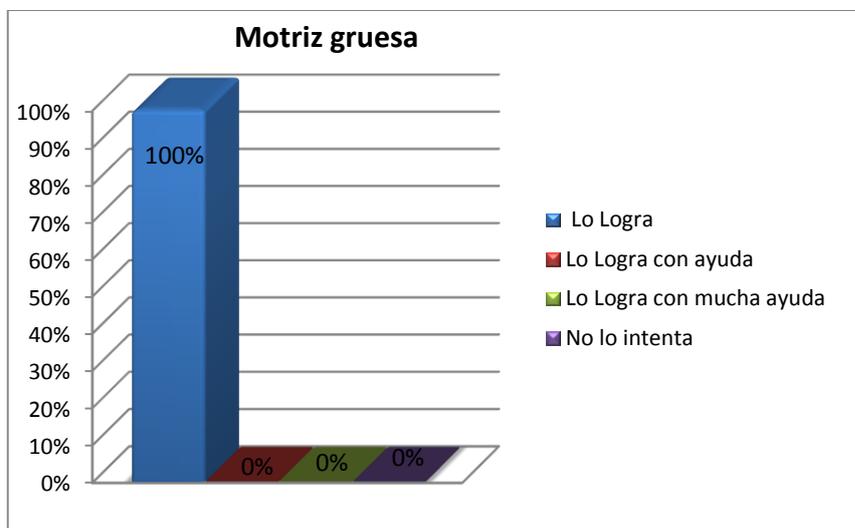
CUADRO Nº 10

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
El niño que imita caminar como el perro, gato, pato, a trotar como caballos	60	100%	0	0%	0	0%	0	0%	60	100%
El niño marcha hacia atrás y hacia delante	60	100%	0	0%	0	0%	0	0%	60	100%
El niño marcha elevando las rodillas	60	100%	0	0%	0	0%	0	0%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs “Amawta Wasi y Waka Kuska”

Elaboración: Investigadora

GRAFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los niños evaluados lo logran realizar actividades del área de motriz gruesa,

La motriz gruesa son actividades corporales, permite a los niños múltiples experiencias, que acceden a agudizar sus vivencias y por ende poner de manifiesto sus sentidos a través de acciones como saltar correr lanzar trotar marchar, moverse, experimentar entre otras, esto permite modificar el cuerpo produciéndose así el aprendizaje que compromete todos los aspectos de su estado físico, es de esta forma que el niño se descubre y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los otros, así como organiza cognoscitivamente sus percepciones y elabora las relaciones con los objetos que lo rodean; ante ello los docentes deben estar conscientes que el aula no es el único espacio de aprendizaje deben promover

actividades significativas para el niño de una manera dinámica atractiva e interesante.

ÁREA II. MOTRIZ FINA

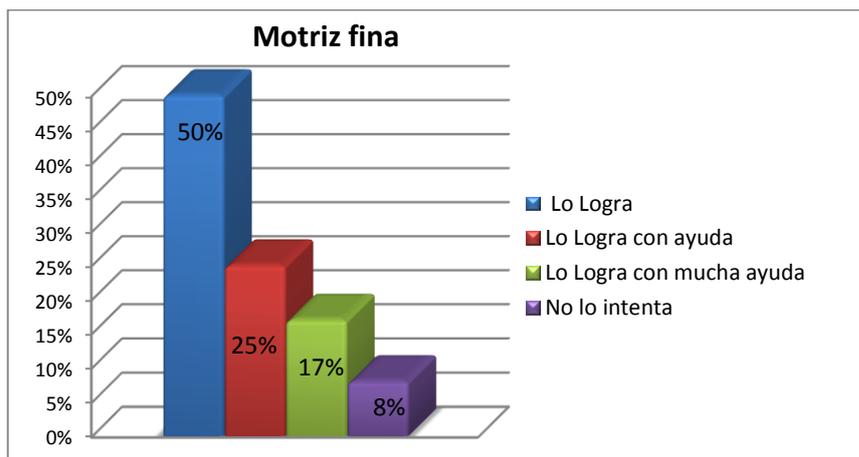
CUADRO Nº 11

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
El niño modele el tejido de araña con lana	30	50%	15	25%	10	17%	5	8%	60	100%
El niño ensarta macarrones pequeñas y grandes en secuencia	30	50%	15	25%	10	17%	5	8%	60	100%
El niño imita doblar el papel en dos, en sentido	30	50%	15	25%	10	17%	5	8%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"

Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los niños evaluados en las actividades del área de motriz fina, lo logran, y el 25% lo logran con ayuda, y el 17% Lo logran con mucha ayuda, y el 8% no lo intenta.

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, juega un papel central en el aumento de la inteligencia, así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo. La estimulación de la motricidad fina es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

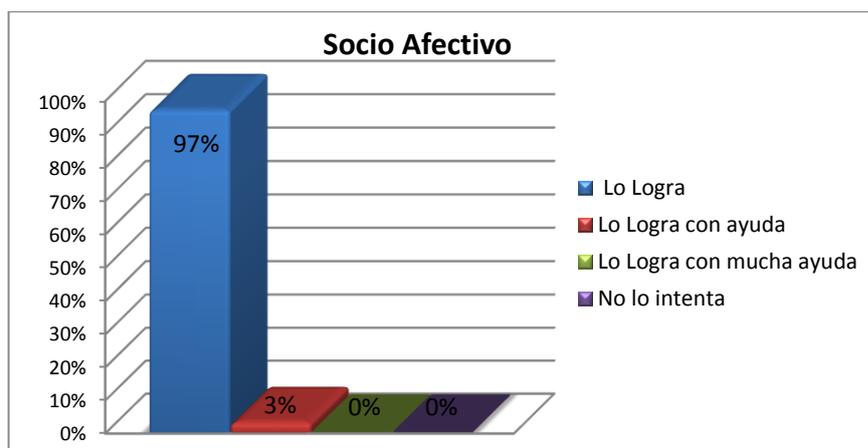
ÁREA III. SOCIO AFECTIVO

CUADRO Nº 12

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Reconoce a sus vecinos, amigos	58	97%	2	3%	0	0%	0	0%	60	100%
Dice su edad con los dedos	58	97%	2	3%	0	0%	0	0%	60	100%
Dice su nombre y apellido claro y completo	58	97%	2	3%	0	0%	0	0%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
 Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 97% de los niños evaluados en las actividades en el área de socio afectivo lo logran, y el 3% lo logran con ayuda.

Es importante señalar que a nivel socio-afectivo es difícil detectar señales de alarma y que en el caso de observar alguno de los comportamientos o

reacciones emocionales aquí señaladas deben observarse también las señales observadas en las otras áreas, así como evaluar situaciones ambientales particulares que puedan influir sobre éstas, pues la mayor parte de estas señales pueden presentarse alguna vez en la vida de los niños sin significar dificultades.

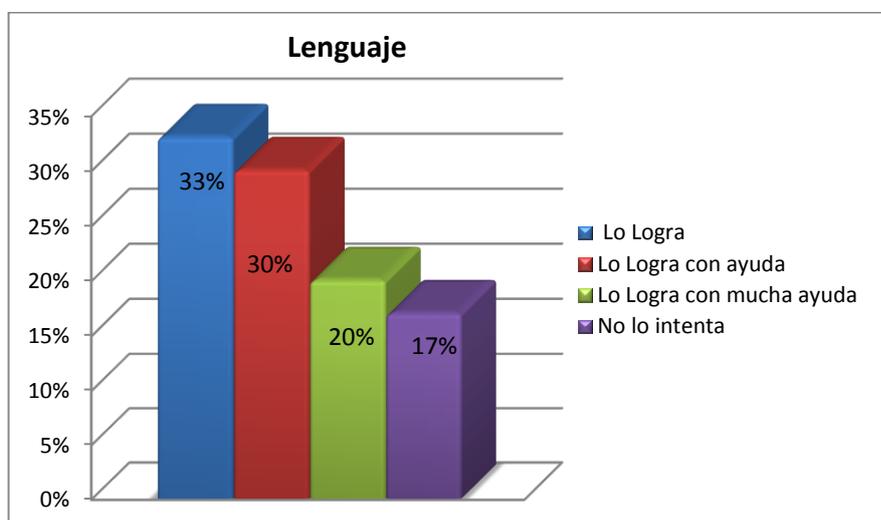
ÁREA IV. LENGUAJE

CUADRO Nº 13

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
El niño reconoce y diferencia en la lámina a los animales del agua, tierra y el aire.	20	33%	18	30%	12	20%	10	17%	60	100%
Dice una adivinanza completa aprendida con anterioridad de los animales.	20	33%	18	30%	12	20%	10	17%	60	100%
Indica el nombre de los animales del agua, tierra y el aire.	20	33%	18	30%	12	20%	10	17%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 33% de los estudiantes evaluados en las actividades en el área de Lenguaje, lo logran, y el 30% lo logran con ayuda, y el 20% lo logran con mucha ayuda, el 17% no lo intentan.

El lenguaje es el principal medio de comunicación de los seres humanos, a través de él podemos intercambiar información, mensajes, ideas y sentimientos. Es una destreza que se aprende de manera natural en los primeros años de vida, pues el niño empieza a hablar en interacción con su madre y con los adultos. Para el desarrollo del lenguaje existen dos factores necesarios e importantes. La maduración biológica y las influencias ambientales, el primero está referido a los órganos que intervienen en el habla, que nos hacen capaces de emitir sonidos, palabras, frases y comunicarnos oralmente; el segundo se refiere a que los niños necesitan de oportunidades que brinda el entorno y de una estimulación adecuada, al utilizar el lenguaje oral, el niño recibirá el afecto y la atención de los padres y se dará cuenta que hablar es necesario para comunicar sus necesidades y deseos.

ÁREA V. COGNITIVA

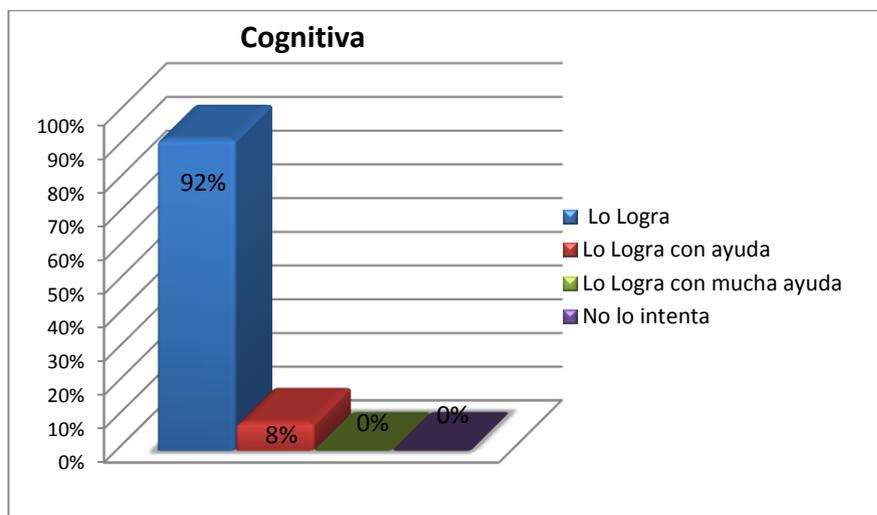
CUADRO Nº 14

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Se le dará al niño tres instrumentos sonoros para que los haga sonar y relacione cada sonido	55	92%	5	8%	0	0%	0	0%	60	100%
Colocar al niño de espalda y hare sonar cada instrumento, el tendrá que distinguir los sonidos de los instrumentos	55	92%	5	8%	0	0%	0	0%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"

Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 92% de los estudiantes evaluados en las actividades del área cognitiva lo logran, y el 8% lo logran con ayuda.

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

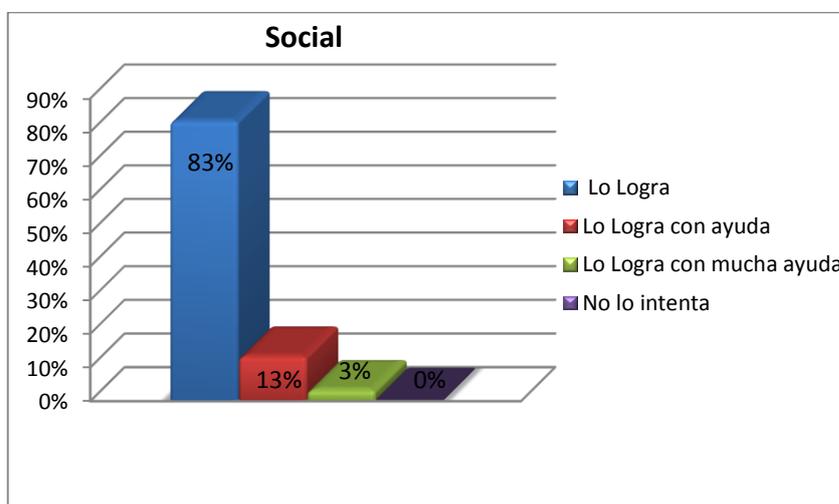
ÁREA VI. SOCIAL

CUADRO Nº 15

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
El niño hace movimientos con segmentos de su cuerpo cuando baila en coordinación de manos y pie	50	83%	8	13%	2	3%	0	0%	60	100%
El niño juega cooperativa mente a imitar escenas conocidas	50	83%	8	13%	2	3%	0	0%	60	100%
El niño reconoce el médico y la policía	50	83%	8	13%	2	3%	0	0%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 83% de los estudiantes evaluados en las actividades del área social lo logran, y el 13% lo logran con ayuda, y el 3% logran con mucha ayuda.

En el área de las relaciones sociales del niño es una de las dimensiones más importantes del desarrollo infantil, el niño es un ser especialmente social desde su nacimiento, que se conoce a sí mismo a través del conocimiento de los otros y que se integra a la sociedad aprendiendo a vivir en compañía de los demás. En los primeros años las relaciones sociales se establecen con las personas más próximas, posteriormente ampliándose a nuevos individuos, grupos e instituciones, la relación con pares y la socialización recíproca de los niños que asisten a educación inicial a instituciones educativas que serán dos de los escenarios extra familiares para los primeros momentos de la subjetivación, cabe resaltar que la Subjetivación implica una dinámica, donde el niño a la vez que se constituye como diferencia, se integra en la cultura a la que pertenece, en esta etapa del desarrollo los procesos de socialización y singularización son sumamente importantes dado que suponen el primer momento en que el niño se inserta en un contexto extra familiar.

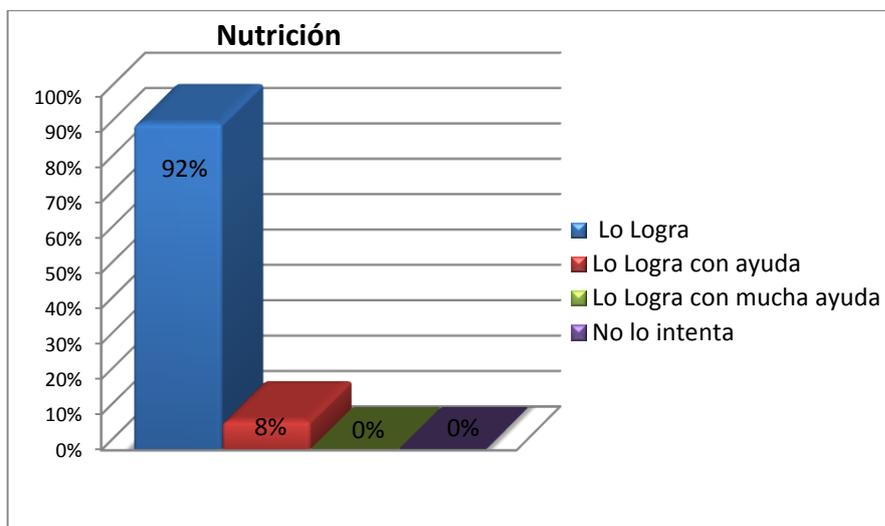
ÁREA VII. NUTRICIÓN

CUADRO Nº 16

Actividades	Lo logra		Lo logra con ayuda		Lo Logra con mucha ayuda		No lo intenta		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
El niño nombra y selecciona las frutas correctamente para elaborar una ensalada	55	92%	5	8%	0	0%	0	0%	60	100%
El niño diferencia el sabor de la fruta por su sabor y olor	55	92%	5	8%	0	0%	0	0%	60	100%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRAFICO Nº 16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 92% de los estudiantes evaluados en el área nutrición lo logran, y el 8% lo logran con ayuda.

La área de la nutrición es muy importante donde el niño desarrolla la
 senso apreciación, identifica los olores, sabores y colores, he utilizado este
 tema porque creo que es importante que a esa edad se conozcan que tipos
 de alimentos son buenos o saludables para el desarrollo, demás es un tema
 de actualidad donde podemos tratar las enfermedades y trastornos
 alimenticios que sufren muchos niños cada vez a edades más tempranas.

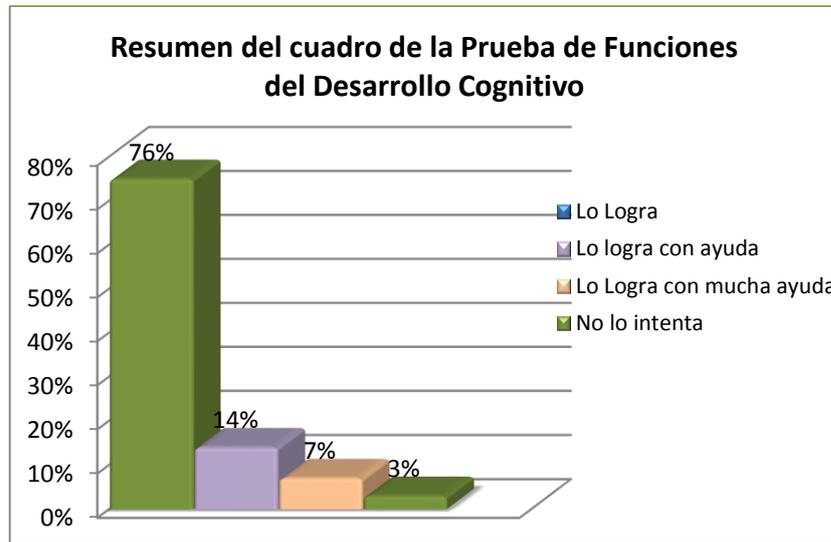
RESUMEN DEL CUADRO DE LA PRUEBA DE FUNCIONES DEL DESARROLLO COGNITIVO

CUADRO Nº 17

Áreas	Lo logra		Lo Logra con ayuda		Lo Logra con Mucha Ayuda		No lo Intenta	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Motriz Gruesa	60	100%	0	0%	0	0%	0	0%
Motriz Fina	30	50%	15	25%	10	17%	5	8%
Socio Afectivo	58	97%	2	3%	0	0%	0	0%
Lenguaje	20	33%	18	30	12	20%	10	17%
Cognitiva	45	75%	11	18%	4	7%	0	0%
Social	50	83%	8	13%	2	3%	0	0%
Nutrición	55	92%	5	8%	0	0%	0	0%
Total		76%		14%		7%		3%

Fuente: Prueba de aplicación a los niños de los CECIBs "Amawta Wasi y Waka Kuska"
Elaboración: Investigadora

GRÁFICO N° 17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 76%, Lo logran; 14%, Lo logran con ayuda; 7% Lo logran con mucha ayuda; 3%.No lo intenta.

Análisis de las Respuestas

Entre el 0 y 25% - se ubican, No lo Intenta, Lo Logra con Mucha ayuda, Lo Logran con Ayuda

En la presente investigación, si se presentan niños con bajos puntajes, sin embargo de ello es necesario prestar atención en el supuesto de que se manifiesten.

De 76 a 100% Lo logra

La gran mayoría de niños investigados presenta variables de respuestas, equivalente a un Aprendizaje Lo Logran.

Los rangos elevados de respuestas permiten deducir que el Desarrollo Cognitivo de los niños de inicial II en los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” , “Waka Kuska” es que el 76% de niños logran realizar las actividades solicitadas, y el 14% lo logran con ayuda, y el 7% lo logra con mucha ayuda, y el 3% no lo intenta.

Lo que demuestra el Rincón de Juego – trabajo, si influyen en el Desarrollo Cognitivo de los niños.

g) DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el Objetivo planteado para la presente investigación, se recolectó información a través de una encuesta dirigida a los docentes de los niños de inicial II en los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” , “Waka Kuska” de las comunidades, Ciudadela y Vinoyacu Alto de la parroquia de San Lucas, tomando como muestra la pregunta N° 2, y 5 ¿ Utiliza los Rincones de Juego- Trabajo en la jornada Diaria?, lo cual nos indica que el 100% de los docentes si utilizan los Rincones de Juego – Trabajo en sus actividades diarias, ya que es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, y la pregunta N° 5 ¿Qué tipo de actividades pueden realizar los niños en los Rincones de Juego- Trabajo?, el 100% indica que actividades en el rincón de la casita, y el 50% actividades como dramatización, construcción, plástica y pintura.

De acuerdo a los resultados de la Prueba de Funciones del Desarrollo Cognitivo aplicada a los niños del establecimiento investigado, se concluye que el 76% de niños logran realizar las actividades solicitadas, y el 14% lo logran con ayuda, y el 7% lo logra con mucha ayuda, y el 3% no lo intenta.

En conclusión los Rincones de Juego- Trabajo incide significativamente en el Desarrollo cognitivo de los niños de inicial II en los Centros Educativos

Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” , “Waka Kuska” de las comunidades de Vinoyacu Alto y Ciudadela de la parroquia de San Lucas Cantón y provincia de Loja, periodo 2012 - 2013.

h) CONCLUSIONES

- ✓ Que el 100% los docentes emplean y utilizan los Rincones de Juego – Trabajo en sus actividades diarias de trabajo. La importancia de esta estrategia, es fundamental en el proceso de socialización en la educación inicial II, permite a los niños el desarrollo de tareas intelectuales y manuales que permiten el desarrollo cognitivo, la pregunta. El 100% indica que las actividades que pueden realizar los niños en los Rincones de Juego-Trabajo son actividades en el rincón de la casita, y el 50% actividades como dramatización, construcción, plástica y pintura.

- ✓ De acuerdo a los resultados de la Prueba de Funciones Básicas del Desarrollo Cognitivo a los niños del establecimiento investigado, se concluye que el 76%, de niños logran realizar las actividades solicitadas el 14% lo logran con ayuda el 7% lo logra con mucha ayuda y el 3% no lo intenta.

i) RECOMENDACIONES

- ✓ A los docentes que sigan utilizando los Rincones de Juego Trabajo en su jornada diaria de trabajo, para garantizar el desarrollo integral de los niños; manteniendo en sus aulas espacios y ambientes que favorezcan el Desarrollo Cognitivo de los niños, por cuanto los Rincones de Juego - Trabajo generan una interrelación con las personas potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas.

- ✓ A los maestros que realizan las actividades consideren las áreas de la Prueba de Funciones del Desarrollo Cognitivo, mediante la utilización de materiales adecuado, para que motiven a los niños y logren un mejor Desarrollo Cognitivo; al ser este una parte, que centra en los procesos de pensamiento y en la conducta para afianzar los conocimientos, pensamientos y destrezas, que le ayudaran a los niños durante toda su vida.

j) BIBLIOGRAFÍA

1. **ÁRIAS**, F. (2004). El Proyecto de Investigación: Inducción a la metodología científica.
2. **CASTENELA** (1999) Estrategias de aprendizaje. Disponible: www.rugfi.org.cl.
3. **CHERO VALDIVIESO** Edward. Teorías del aprendizaje cognitivo Centros de Estudios Especiales “Albert Einsten” en: <http://definicion.de/cognitivo/> <http://es.scribd.com/>
4. **CRAIG**, Grace. Psicología del desarrollo. (1994). (6a. ed.). México: Prentice-Hall.
5. Desarrollo Cognitivo (síntesis de la teoría de J. Piaget) (Estudio de la Génesis u Orígenes del Conocimiento)
6. **DI SANTE**, E. (1996). Psicomotricidad y Desarrollo Psicomotor del Niño y niña en Edad Preescolar. Caracas: Fondo Editorial Tropikos.
7. **DÍAZ MORALES** Juan Francisco (2006). Estructura factorial y fiabilidad del Inventario de Perspectiva Témpora Psicothema. Vol. 18, nº 3, Universidad Complutense de Madrid
8. El Desarrollo Infantil. En: <http://www.slideshare.net/amydani/el-desarrollo-infantil>
9. El Juego - trabajo Conceptos y teorías. En: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
10. **FERNÁNDEZ SALAZAR** Diana. Desarrollo Cognitivo del niño de 5 a 6 años bajo perspectiva Piagetiana,

11. **FREUD**, Anna. (1992) Psicoanálisis del desarrollo del niño y el adolescente. España: Paidós.
12. **GARCÍA RAMÍREZ**. Elena Beatriz. La Lateralidad en la Etapa Infantil
13. **GINSBURG**, H. y **OPPER**, Silvia. (1982). Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual. México: Prentice-Hall.
14. La Evaluación del niño preescolar. Segunda Edición. Edición y Distribución OFINAPRO
15. **PAPALIA**, Diane. **WENDKOSOLDS**, Sally. (1992). Psicología del desarrollo de la infancia.
16. **SANTAMARÍA** Sandy. El Juego en la Edad Preescolar
17. Teoría del juego en el siglo xx. Teoría general del juego de Buytendijk.
18. Teorías y Desarrollo del Juego. Psicología Online. <http://online-psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-desarrollo-del-juego.html>
19. **www.educacioninfantil.eu**. El Juego-tTrabajo Conceptos y teorías. <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
20. **YTURREALDE** Ernesto. **FAW**, T. (1981). Psicología del niño. México: Mc Graw Hill.
21. **ORDONEZ LEGARDA** María del Carmen Estimulación Temprana inteligencias emocionales y cognitiva
22. **CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN**. Reforma Curricular para la Educación Básica; Propuesta consensuada de Reforma Curricular para la Educación Básica, Segunda Edición, Quito-Ecuador, 1997.
23. CULTURAL S.A., Pedagogía y Psicología Infantil, Pág. 144

k) ANEXOS

ANEXO I

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS
EDUCATIVAS**

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

**LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN
LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES
“AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE
VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN
LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA PERIODO 2012 - 2013.**

Proyecto de tesis previo a la obtención del
Grado de Licenciada en Ciencias de la
Educación mención Psicología Infantil y
Educación Parvularia

**AUTORA:
MARÍA TEREZA MEDINA GONZÁLEZ**

**LOJA-ECUADOR
2013**

1859

a. TEMA

LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO 2012 - 2013.

b. PROBLEMÁTICA

En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego-trabajo infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo. El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva

Es por ello, que la práctica de actividades juego- trabajo es tan antigua como la historia de la humanidad. Al ubicar la Educación Parvularia en el desarrollo histórico del país, se ha arrastrado el juego-trabajo en un inicio, no como período didáctico, sino como técnica aplicándolo en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semi dirigidos, poco después, el juego por su importancia, se ubicó como Período Didáctico.

La educación en la actualidad tiene gran importancia para el desarrollo del Juego-Trabajo, su fortalecimiento y crecimiento requiere de una adecuada atención, por parte de quienes dirigen los planteles educativos, con fin de formar entes capaces de competir dentro de la sociedad y de esta manera contribuyan a su adelanto.

Como maestra parvularia preocupada por los diversos problemas que agobian en la Parroquia San Lucas, siendo uno de ellos los Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües “AMAWTA WASI” y “WAKA KUSKA”, el mismo que ha logrado ubicarse en un nivel promedio en la educación inicial II abarcando un número considerable de estudiantes, que los mismos serán preparadas y capacitados de acuerdo la misión y visión planteadas por la Educación Intercultural Bilingüe y la Actualización y Fortalecimiento Curricular de educación inicial.

Es por ello que se sostiene la pertinencia en la formación de competencias en los docentes, que permitan integrar los componentes de juego-trabajo en el desarrollo cognitivo. Para lograr el objetivo, hay que tomar en cuenta los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales desarrollados en el aula, los mismos que constituyen un proceso muy importante en la formación del alumno y que no han sido muy tomados en cuenta. Se trata pues, de desarrollar una pedagogía de la pasión por la armonía y la vida, así mismo tomar conciencia de la violación de los derechos de los niños causan la prohibición del juego y hacer formación y educación pertinente en esta área, y de esta manera, teniendo una consciencia colectiva, llevar a la acción pautas que apunten hacia el mejoramiento, es por ello que los maestros tienen el poder de cambiar la educación, son los protagonistas principales del cambio educativo, sin su compromiso esto no será posible.

Frente a estas circunstancias se plantea el siguiente problema:

¿CÓMO INCIDE LOS RINCONES DE JUEGO-TRABAJO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LOS CENTROS EDUCATIVOS INTERCULTURALES BILINGÜES “AMAWTA WASI” , “WAKA KUSKA” DE LAS COMUNIDADES DE VINOYACU ALTO Y CIUDADELA DE LA PARROQUIA DE SAN LUCAS CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA?

Por tal razón como profesional involucrada en este ámbito considero importante, dar mi aporte en el desarrollo de esta problemática que a futuro aportará a los docentes un mejor ambiente en desarrollo de Rincones de Juego-Trabajo en el desarrollo cognitivo de la enseñanza-aprendizaje.

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja en su afán de cumplir con su misión, ha planteado soluciones frente a los problemas que aquejan a nuestra sociedad en materia de educación, por lo tanto, no se debe entender al desarrollo cognoscitivo y afectivo como producto de suposiciones, sino sustentado en la racionalidad científica de los procesos investigativos, en tal virtud la presente investigación se justifica por las siguientes razones:

Esta prestigiosa Institución de Estudios Superiores a través de la Modalidad de Estudios a Distancia, se encuentra impulsando la investigación científica caracterizada por el proceso dialéctico en el desarrollo socio-cultural de nuestra comunidad, con lo que se propone determinar en qué condiciones psicopedagógicas aprende los niños de los CECIBS “AMAWTA WASI” y “WAKA KUSKA” frente a la difusión del juego y trabajo que se desarrolla en las actividades cognitivas.

Todos los que de una u otra manera hacemos educación estamos sujetos a las influencias externas de prácticas pedagógicas inadecuadas para el pueblo, por lo que es necesario contribuir primeramente con un cambio de conciencia que permita erradicar el conformismo en el que hemos vivido y emprender en la búsqueda de la verdad científica por medio de la investigación con miras a apoyar el progreso individual y social.

Este trabajo investigativo está basado en un sondeo de opinión realizado entre autoridades, docentes y estudiantes de los CECIBS “Amawta Wasi” y “Waka Kuska”, como también en el fondo de experiencias, a través de esto se pretende destacar la incidencia que tiene el juego – trabajo en el desarrollo cognoscitivo de los niños/as, y así poder superar las dificultades encontradas en su proceso de formación.

La idónea formación científica, técnica y metodológica recibida en el Nivel de Pregrado en la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, permitirá realizar la presente investigación, en la misma se hará un análisis crítico de las falencias detectadas en el desarrollo cognoscitivo y afectivo de los alumnos dentro del proceso de la clase, con lo que se tendrá una idea sobre el nivel cognitivo y afectivo de los alumnos.

La factibilidad con la que cuenta esta investigación se debe a que los docentes del plantel investigado han admitido la existencia de este problema y del apoyo que se ha recibido por parte de las autoridades, siempre con la finalidad de mejorar la calidad de la enseñanza en el centro. Además la preparación recibida durante la formación académica; la suficiente recopilación bibliográfica; el conocer los métodos, técnicas y procedimientos para realizar la investigación de campo; el oportuno asesoramiento y el sostenimiento económico personal de la misma, hacen posible su consecución.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer la importancia de los rincones de juego-trabajo y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial II de 3 a 5 años.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

- Determinar la utilización de los Rincones de Juego-Trabajo en la jornada diaria de trabajo de los niños de Inicial II del Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” “Waka Kuska”

- Valorar el Desarrollo Cognitivo de los niños de Inicial II del Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” “Waka Kuska”

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA DE MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

JUEGO- TRABAJO

- ❖ Definición
- ❖ Clasificación de los Rincones de Juego – Trabajo
- ❖ La importancia de los Rincones
- ❖ Como trabajar en el aula
- ❖ Materiales importantes

- ❖ La importancia del juego:
- ❖ El juego como aprendizaje y enseñanza
- ❖ características juego-trabajo
- ❖ El juego y el desarrollo cognoscitivo

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNITIVO

- ❖ Definición
- ❖ Como se logra el desarrollo cognitivo
- ❖ Área de desarrollo cognitivo o cognoscitivo
- ❖ Procesos cognitivos
- ❖ Características del área de desarrollo cognitivo:
- ❖ Actividades que permiten estimular el desarrollo cognitivo del niño:

DESARROLLO DE MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LOS RINCONES DE JUEGO - TRABAJO

DEFINICIÓN

Los Rincones de Juego-Trabajo son espacios delimitados y concretos, situados en las propias clases, donde los niños y niñas trabajarán simultáneamente. Como se desprende de la clasificación anterior, la actividad puede desarrollarse de forma individual o colectiva, según el agrupamiento que se decida, y su contenido puede diferenciarse en rincones de trabajo o en rincones de juego según la naturaleza de la actividad.

La propuesta de Trabajo por Rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas que den respuesta a los distintos intereses de los niños y niñas, y que a la vez, respeten los diferentes ritmos de aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que, para garantizar el aumento de los diferentes contenidos curriculares, es preciso ofrecer la posibilidad de trabajar de forma individual y de forma colectiva, ya que cada una de estas formas ofrece diferentes posibilidades de dar respuestas distintas, que sean complementarias en el proceso de aprendizaje significativo y funcional, a las diversas situaciones educativas, la organización de una parte de la actividad puede llevarse a cabo trabajando en los rincones.¹

Piaget. -define el juego como una conducta de orientación, como una actividad que encuentra su fin en sí misma.

Quizá alguien no esté de acuerdo en la diferencia que se establece entre los Rincones de Trabajo y los rincones de Juego, ya que es cierto que la actividad lúdica es tan necesaria como la actividad laboral, pero también es evidente que no es lo mismo, y que cada una de las diferentes actividades ocupa un espacio curricular concreto. Tampoco es lo mismo la actividad colectiva que la actividad individual, y también creemos que las dos son necesarias para un aprendizaje global, y no por ello, las realizaremos de forma simultánea, por ese mismo motivo intentaremos diferenciar cuál es el momento oportuno para realizar actividades en los Rincones de Trabajo, y cuándo es mejor realizarlas en los Rincones de Juego, para potenciar que los niños y las niñas sean partícipes activos y autónomos en la construcción de sus propios aprendizajes.

Los Rincones de Trabajo son, pues, una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. Los materiales y las propuestas de trabajo que en ellos encontrará el niño hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el equipaje que el niño y la niña posea, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa. El Trabajo sensorial, la lógica matemática, el proceso individual de la lectura, la observación y experimentación, las técnicas de expresión plástica, que el docente cuidadosamente prepara, ordena y selecciona, hacen que los niños y niñas puedan ir progresando y realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. No se ha de olvidar

que hay otros aspectos tan importantes como aquellos a los que acabamos de referirnos, y que son las capacidades que han de adquirir los niños y niñas para poder programar, organizar y realizar su propia actividad de forma correcta y autónoma.

Y por qué creemos que los Rincones de Juego deben tener un protagonismo diferente, porque la actividad lúdica es la forma legítima de expresión y comunicación que inicia al niño y a la niña en su contacto con el mundo que le rodea, por ese motivo, los Rincones de Juego no se deben olvidar ni menos despreciar, pero no por ello han de mezclarse y simultanearse con las otras formas de organizar la actividad individual.

El Rincón de Juego no puede ocupar un espacio de premio. Cuando termines la ficha irás a jugar, o bien como una actividad de relleno, los que terminen pronto el Trabajo podrán ir al Rincón de Juego, o simplemente suplir la falta de preparación de un espacio de tiempo, como no sé qué hacer y no tengo nada preparado podéis ir a jugar. El Juego tiene un valor específico y por tanto no podemos menospreciar su valor educativo, ya que los niños y niñas necesitan compartir espacios, juguetes, poder ponerse de acuerdo unos con otros, establecer reglas, compartir gustos e ilusiones, acordar formas de comportamiento de convivencia de juego.

Es importante ofrecer la posibilidad de que puedan revivir lúdicamente unas situaciones cotidianas, y de poder experimentar con su propia actividad los diferentes roles que hay a su alrededor. El Juego grupal les ofrece la

posibilidad de estimular su actividad compartida aprendiendo mediante el descubrimiento de sus compañeros. Así mismo, hemos visto que hay otros dos tipos de Rincones: los individuales y los colectivos.

Al hablar de los rincones colectivos, lo hacemos desde la perspectiva de una organización grupal, en forma de talleres, ya que la definición propia de un taller es la que abarca un pequeño grupo del alumnado con características comunes, y que responden a una decisión previa los que agrupan a los que son de la misma edad, o tienen un mismo interés o son de diferentes ciclos, o se agrupan según los conocimientos adquiridos anteriormente.

Los Rincones colectivos o talleres ayudan a compartir experiencias, a ampliar conocimientos, y a aprender a realizar actividades de forma socializada. Es una forma de aprender a respetar a los demás y a valorar diferentes formas de hacer. Aprenden a ofrecer y a demandar, a ayudar y a pedir ayuda, a ceder y a aceptar opiniones ajenas, a ser corresponsables de los materiales, utensilios y espacios que se utilizan en los rincones colectivos o talleres. Les permiten también potenciar el trabajo en equipos y a la vez iniciarlos en el descubrimiento del grupo. Esta forma de organizarse les ayuda a descubrir cuál es el valor que tiene saber escuchar, ponerse de acuerdo, aceptar las propuestas de otras personas, compartir espacios, materiales, ideas, proyectos.

En cambio, los Rincones individuales son aquellos que ofrecen la posibilidad al niño o niña de encontrarse solo delante de unos espacios, con unos

materiales y unas tareas a modo de propuestas y el mismo niño o niña debe organizar y planificar la actividad que va a realizar, sin la ayuda inmediata del docente. Las informaciones y las pautas de Trabajo debe recibirlas en otro momento de la jornada escolar y sobre todo, estas informaciones las recibe cuando se realizan las actividades colectivas dirigidas y pautadas por el docente. La actividad individual en este tipo de Rincones le ha de permitir afianzar los ejercicios y aprendizajes que de forma colectiva ha realizado con todo el grupo-clase.

Cuando el niño o la niña es capaz de crear e ir más allá de aquello que el maestro o maestra le ha propuesto, habremos conseguido lo que se pretendía con la actividad de los rincones: ayudarlo a participar en su autoformación y en la aventura constante del ser humano, capaz de participar como miembro activo dentro de la sociedad, ya que debemos ofrecer la posibilidad a nuestro alumnado de realizar y aplicar los conocimientos adquiridos tanto de forma colectiva y con la ayuda del docente, como de aplicar las técnicas adquiridas de forma individualizada, facilitando a la capacidad de que sus aprendizajes sean verdaderamente funcionales.

Proponemos una pequeña lista a modo de ejemplo de los diferentes rincones que podemos organizar en el aula, pero siempre deben responder a los objetivos que se quieran conseguir, ya que un mismo rincón puede ser organizado tanto de forma individual como de forma colectiva, por ejemplo, el rincón individual de matemáticas puede servir para potenciar la capacidad

de resolver situaciones de forma individual, y que sea el propio niño o niña quien deba encontrar las posibles soluciones. De esa forma, aprende a dar respuestas concretas y personales, mientras que si este mismo problema lo encuentra en un rincón o taller colectivo, el objetivo no puede ser individual, ya que el peso de la discusión grupal y las informaciones que entre todos los miembros del grupo aporten tendrán una gran importancia, y le ayudarán a encontrar la respuesta adecuada. Las dos opciones son correctas sólo es necesario explicitar cuál es el objetivo que se pretende conseguir y no errar en el camino.

Posibles rincones de trabajo individuales y o colectivos pueden ser el rincón de actividad lógica, el de topología, el de lectura, el de análisis de las palabras, el de pintura, el de biblioteca, el de laboratorio, el de tejido, el de modelaje, el de enhebrar, el de música, el de laboratorio experimental, el de composición.²

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

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

² El trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que *Piaget* desarrolla su teoría de la función simbólica. El juego es considerado una actividad auto orientada hacia sí misma.

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

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

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

Para los más pequeños, hasta los 3 - 5 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.

IMPORTANCIA DE LOS RINCONES

Son una forma de trabajo muy importante para los niños y niñas hasta los 3 - 5 años, especialmente. Esto se debe a que, hasta estas edades, los infantes se encuentran en una etapa senso-motora y pre operacional, en la que el aprendizaje significativo se va construyendo por medio de las sensaciones y las propias experiencias percibidas de manera directa.

Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual.

El desarrollo de todo conocimiento se basa, especialmente, en el afecto, el interés y la necesidad. Los rincones, que tienen mucho de lúdico, pueden ayudar en gran medida a cubrir estos requisitos.

Las estructuras mentales se cimientan mejor por medio de acciones significativas y actividades creadoras.

Cada persona tiene un ritmo de trabajo, de madurez, de aprendizaje. Es precisamente el juego lo que puede ayudar a respetar este ritmo y dar la posibilidad de encontrar respuestas o cubrir necesidades a través de algo divertido.

Los rincones brindan la posibilidad de descubrir por medio de la acción, la cual es otra manera importante de crear un aprendizaje significativo por sí mismo. Esto, a su vez, desarrolla su seguridad e independencia.

Las actividades lúdicas apoyan mucho la comunicación con otros, sea de modo verbal o no. Si los grupos son pequeños, se facilita aún más.

Si bien es un trabajo que se desarrolla de manera bastante espontánea y libre, no implica la ausencia de un profesor-a. El papel de este es crear un ambiente adecuado para el aprendizaje y mediar para despertar la curiosidad, el interés, la investigación, la experimentación, etc., a través de retos, preguntas, problemas. Esta estimulación por parte del adulto, debe ser equilibrada y planificada.

CÓMO TRABAJAR EN EL AULA

Si bien los niños y niñas elijen libremente el Rincón al que quieren ir, sí es conveniente poner un límite de participantes por rincón. Es necesario idearse una forma en la que cada día algunos niños y niñas tengan la prioridad de elegir y los otros se ubiquen en aquellos Rincones que disponen de cupo.

De ser necesario, el docente/a intervendrá con aquellos menores que no varían de Rincón y sólo se mantienen en uno. De manera convincente tendrá que acercarse al menor para proponerle y motivarle a conocer las otras posibilidades de rincones.

Con los más pequeños, los Rincones se manejan de la manera más libre y menos direccionada. El docente/a cumple especialmente el rol de motivador para incitar el descubrimiento o experimentación.

El tiempo que diariamente se lo dedique a Rincones lo determina el docente/a, durante este tiempo hay que dejarle al niño/a que sienta su cuerpo en actividades como revolcarse, hacer sonidos guturales, ejercicios libres, gatear, etc., sin privarle de actividades que de manera espontánea desee realizar.

Hay que establecer normas claras y sencillas para mantener el orden, la limpieza y la responsabilidad con respecto al material y espacios que utilicen. Los pequeños siempre deben dejar el lugar ordenado y no estropear aquellos materiales que utilicen.

El que un niño o niña asista a los rincones es una manera de abrirle un sin fin de posibilidades de desarrollo individual porque es allí donde se expresa de manera más genuina en su propia condición y realidad. Por lo tanto no se debe tratar a este espacio como el premio a quien ha trabajado o el lugar al que se acude cuando no se tiene qué hacer, todos los niños y niñas deben asistir a rincones en el horario establecido.

Es muy importante, respetar el ritmo de trabajo del niño-a. El adulto a cargo del grupo, debe estar pendiente de las actividades que realiza el-la niño-a sin forzarle en su desarrollo.

También es importante llevar un control de evaluación de las actividades de Rincones, no con el fin de imponer una calificación sino con el propósito de visualizar logros, fracasos y/o tropiezos durante su participación, es necesario incentivar y apoyar de manera permanente, pero dar el espacio

suficiente para fomentar la autonomía y el control en la solución de problemas o necesidades.

Hay que observar el desarrollo de destrezas en las coordinaciones óculo-manual, motricidad fina, motricidad gruesa, discriminaciones sensoriales, de manera constante hay que trabajar la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre los participantes.

El desarrollo de las relaciones sociales es muy importante, el adulto es un modelo, hay que cuidar expresiones y manera de actuar. Apoyar siempre al desarrollo del vocabulario, adecuada pronunciación y expresión.

Posibilitar las formas de expresión por medio de la improvisación o invención en diferentes áreas, como la música, el modelado, la dramatización, la gimnasia, la danza, recuerde, es importante variar los Rincones, que no siempre estén los mismos, pueden realizarse cambios periódicos o alternar los espacios por días o, los Rincones se pueden crear según las necesidades que demande la ejecución de un proyecto.

MATERIALES IMPORTANTES

Un estándar de aula no existe, se la adecua según las necesidades, según lo programado, por el número de niños o por los recursos y facilidades que se dispongan.

Para los niños y niñas de 3 a 5, aproximadamente, se podrían implementar los Rincones de.

Tienda. Un lugar adecuado con todo lo necesario para poder vender y comprar en diferentes referentes de medidas, como: balanza, cinta métrica, metros, tazas, cucharas, paletas, deberán haber varios recipientes con productos como: cereales secos, arroz, fideos, botellas, telas, cintas, sogas, etc.

Movimiento y drama. Un lugar donde puedan actuar a los roles simbólicos que deseen y puedan disfrazarse, puede ir implementado con una alfombra o estera, ropa reciclada de todo tipo, telas de diversos colores y tamaños, accesorios varios collares, gorras, pelucas, guantes, pañuelos, carteras, un espejo grande, etc.

Construcción. Un lugar para armar, puede implementarse con bloques plásticos o de madera en varios tamaños o colores, piedras, palos, trozos de madera con diferentes formas, herramientas plásticas, cajas de cartón, tarrinas plásticas, vasos y platos plásticos, etc.

Plástica y pintura. Un lugar dedicado a la pintura y al modelado, aquí deben estar todos los implementos posibles para la pintura: lápices de colores, pintura líquida, brochas, esponjas, hilos, cotonetes, papel de varios colores, para el modelado puede haber plastilina, masa, arcilla, etc.

Descanso y lectura. Un lugar para relajarse y poder leer, puede equiparse con una colchoneta, cojines, un estante con variedad de libros y cuentos, láminas, fotos, etc.

La casita. Es el espacio designado para recrear actividades del hogar, puede haber: un comedor con tazas, platos, cubiertos; una cocina con ollas, cucharones, fogón; un planchador con ropa, plancha, etc.

Oficios. Un lugar para jugar al rol de doctor-a, sala de belleza, jardinero, mecánico, puede equiparse con utensilios plásticos de medicina, muñecos, herramientas plásticas, un pequeño huerto o macetas para cuidar, etc.

Arenero y agua. Implementar un lugar donde haya arena con otros utensilios sencillos, como: envases plásticos, cucharas, moldes; de igual manera, se pueden poner grandes recipientes plásticos con agua y crear canales entre ellos para poder jugar con el cuerpo o valiéndose de otros sencillos materiales.

Para los niños y niñas de años superiores, hasta 7mo de básica, el rincón puede estar más direccionado en cuento a objetivos específicos de destrezas por desarrollar o fortalecer. Se pueden aplicar los rincones de trabajo sin olvidar que es muy importante proponer varias actividades en cada rincón para que el menor pueda elegir, ya sean estas planteadas como un reto individual o por grupos pequeños, con opciones de resolver actividades con diferentes grados de dificultad.

De igual manera, el menor debe tener la oportunidad de cambiar de Rincón pero esta vez bajo un control que llevará el profesor-a, para certificar el trabajo realizado y el esfuerzo del estudiante. Es necesario recordar que si bien son Rincones de Trabajo, la dinámica es diferente; estos rincones deben ser llevados como un tiempo de diversión, relajación, ayuda amena y relación con otros.

En cada Rincón el profesor/a pondrá fichas de trabajo con actividades a resolver, donde el menor puede o no hacer uso de ellas para trabajar, es decir, si el menor decide ir al rincón de lectura únicamente a leer, lo puede hacer si así lo desea, sin que esto implique que deba resolver una ficha de trabajo con respecto a su lectura, recuerde que las opciones de fichas para trabajar deben ser amenas, diferentes, retadoras, atractivas, de tal manera que despierte la curiosidad y las ganas de solucionar cada reto aquí se podrían implementar rincones de.

Rincón de lectura y escritura. Donde se puede poner varios libros, revistas, cómicos, periódicos, fotos e incluso una computadora, para que los menores puedan leer y crear a gusto sus propios artículos.

Rincón de Matemática. Con materiales manipulables para que el menor pueda resolver de manera concreta los retos que le plantean las fichas de trabajo.

Rincón de juegos de mesa. Van enfocados sobre todo a la socialización para aprender a compartir, organizarse en grupo, respetar turnos, este

rincón favorece mucho las relaciones interpersonales porque llevan a lo participativo colectivo. Juegos como parchís, ajedrez, scrable, damas, rompecabezas, etc., pueden formar parte de este rincón.

Rincón de proyectos. Cada estudiante puede desarrollar su propio proyecto, de cualquier área que haya escogido. Durante el tiempo de rincones, los menores dedicarán su tiempo a su proyecto individual o grupal que haya elegido.

Rincón de creación. Un lugar dedicado a labores manuales varias. Puede equiparse con: colores, marcadores, cartulinas, hojas, mullos, cuerdas, papel brillante, plastilina o masa, tijeras, goma, lanas para tejer, etc.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

El Juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo, por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo ira perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy ³recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

³ Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971) con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.⁴

CARACTERÍSTICAS JUEGO -TRABAJO

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

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

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla.

⁴ Vygotsky (1933-80), el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos.

Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo van a hacer, con qué materiales.

En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes, en construcciones se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas, en el sector de biblioteca, pueden mirar, leer, distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias

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

Dentro del juego trabajo en el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los trabajos efectuados. La duración del juego.

Trabajo 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.

Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa.

El docente es el autor del encuadre del juego:

- ❖ Tiempo
- ❖ Espacio
- ❖ Características del espacio
- ❖ Elementos
- ❖ Posibles combinaciones

Desde el punto de vista de los niños el juego trabajo es aun 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.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNOSCITIVO

Favorece al niño en varias formas: en la etapa pre operacional, juega a conocer su entorno físico. Si bien (Piaget) suelen ser egocéntricos, se valen del juego dramático para dominar la representación simbólica y aumentar sus conocimientos sociales.

Exploración de los objetos físicos: Aprende las propiedades y leyes físicas que los rigen. Al realizar el juego constructivo, adquiere información que le servirá para crear el conocimiento. Y esto a su vez le permitirá una competencia y una comprensión de más alto nivel. Aprenden a clasificar y comparar los objetos y los hechos. Además gracias al juego activo, adquieren habilidades que lo hacen sentirse físicamente tranquilo y seguro.

Juego y egocentrismo: Piaget se pone en manifiesto en el juego con otros, cuando el niño de 2 años observa a otros y parece interesarse en ellos, pero casi no se acercan y si lo hacen quieren jugar con el mismo juguete no con el otro niño, y al jugar están encarnando fantasías individuales.

El juego dramático refleja la madurez social, a los 3 años, tienen mejor comprensión de las ideas ajenas roles. A los 4 años, identifican con seguridad las situaciones de juego que pueden producir, alegría, tristeza, temor e ira. La madurez social es relativa, a los 3 ó 4 el niño suele ser

obstinado y negativo. Ahora les interesa más los efectos que pueden tener sus acciones en el mundo circundante y obtienen gran satisfacción al mostrar a los otros lo que ellos hacen.

Juego dramático y conocimiento social: pre operacional mayores favorece el dominio de la representación simbólica con la imitación, la simulación y representación de roles. Que se proyecten en otras personalidades y experimenten una más amplia gama de pensamientos y emociones, de conductas, reacciones y consecuencias. Así se facilita el conocimiento de la gente y una definición más clara del YO. Resolver con más facilidad conflictos y hacerlo en forma más comprensibles para ellos.

La función de los compañeros: la preescolar pasa más tiempo con sus compañeros, hermanos que con los padres, estos juegos estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y resolver problemas⁵

CAPÍTULO II

DESARROLLO COGNITIVO

DEFINICIÓN

Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento Éste, a su vez es el cúmulo de la información que se dispone

⁵ Piaget se pone en manifiesto en el juego con otros, cuando el niño de 2 años observa a otros y parece interesarse en ellos, pero casi no se acercan y si lo hacen quieren jugar con el mismo juguete no con el otro niño, y al jugar están encarnando fantasías

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

El desarrollo cognitivo también conocido como desarrollo cognoscitivo, por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

La modalidad más frecuente de analizar los datos y de emplear los recursos cognitivos es conocido como estilo cognitivo. Cabe destacar que esto no está vinculado a la inteligencia ni al coeficiente intelectual, sino que es un factor propio de la personalidad.⁶

COMO SE LOGRA EL DESARROLLO COGNITIVO

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser

⁶ La Teoría de Piaget del Desarrollo Cognitivo postula que el desarrollo humano se produce en una secuencia.

humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

La lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y esto es válido tanto para conducta sensoria motriz hasta combinaciones lógicas-matemáticas.

Los esquemas más básicos que se asimilan son reflejos o instintos, en otras palabras, información hereditaria. A partir de nuestra conformación genética respondemos al medio en el que estamos inscritos; pero a medida que se incrementan los estímulos y conocimientos, ampliamos nuestra capacidad de respuesta; ya que asimilamos nuevas experiencias que influyen en nuestra percepción y forma de responder al entorno.

Las conductas adquiridas llevan consigo procesos auto-reguladores, que nos indican cómo debemos percibir las y aplicarlas. El conjunto de las operaciones del pensamiento, en especial las operaciones lógico-matemáticas, son un vasto sistema auto-regulador, que garantiza al pensamiento su autonomía y coherencia.

La regulación se divide, según las ideas de Piaget en dos niveles:

Número: es un concepto lógico de naturaleza distinta al conocimiento físico o social, ya que no se extraer directamente de las propiedades física de los objetos ni de las convenciones sáciela, sino que se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre los conjuntos que expresan número. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación; por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término. Consta de las siguientes etapas:

- a. Regulaciones orgánicas, que tienen que ver con las hormonas, ciclos, metabolismo, información genética y sistema nervioso.
- b. Regulaciones cognitivas, tienen su origen en los conocimientos adquiridos previamente por los individuos.

De manera general se puede decir que el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices. Si la experiencia física o social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje. El contenido del aprendizaje se organiza en

esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad. La experiencia escolar, por tanto, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendiz mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o proyectos retadores, etc.

La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente. Esta adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente. Mediante la asimilación el organismo incorpora información al

interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. Es decir, el individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe. La segunda parte de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que Piaget denomina esquemas. Estos esquemas son representaciones interiorizadas de cierta clase de acciones o ejecuciones, como cuando se realiza algo mentalmente sin realizar la acción. Puede decirse que el esquema constituye un plan cognoscitivo que establece la secuencia de pasos que conducen a la solución de un problema.⁷

Para Piaget el desarrollo cognitivo se desarrolla de dos formas: la primera, la más amplia, corresponde al propio desarrollo cognitivo, como un proceso adaptativo de asimilación y acomodación, el cual incluye maduración biológica, experiencia, transmisión social y equilibrio cognitivo. La segunda forma de desarrollo cognitivo se limita a la adquisición de nuevas respuestas para situaciones específicas o a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales específicas.

⁷ La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética

En el caso del aula de clases Piaget considera que los factores motivacionales de la situación del desarrollo cognitivo son inherentes al estudiante y no son, por lo tanto, manipulables directamente por el profesor. La motivación del estudiante se deriva de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La enseñanza debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales.

El desarrollo cognitivo, en resumen, ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendiz, de sus esquemas y estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio.

ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO O COGNÓSCITIVO

Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

PROCESOS COGNITIVOS

DISCRIMINACIÓN: Mecanismo sensorial en el que el receptor distingue entre varios estímulos de una clase o diferente, seleccionando uno y eliminando los demás.

ATENCIÓN: Función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado. La atención es el primer factor que influye en el rendimiento escolar.

MEMORIA: Capacidad para evocar información previamente aprendida. Se involucra básicamente las siguientes fases:

- ❖ **Adquisición de la información:** es el primer contacto que se tiene con la información, ver, oír, leer, etc.

Proceso de almacenamiento: se organiza toda la información recibida.

- ❖ **Proceso de recuperación:** es la utilización de la información recibida en el momento necesario.
- ❖ **IMITACIÓN:** Capacidad para aprender y reproducir las conductas simples y complejas realizadas por un modelo. En la imitación se involucran los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. El niño imita todo lo que está a su alcance. En el juego el niño reproduce o representa las actividades de quienes lo rodean: padres, maestros, hermanos, amigos; le gusta representar papeles más que ser el mismo.

- ❖ **CONCEPTUALIZACIÓN:** Es el proceso por el cual el niño identifica y selecciona una serie de rasgos o claves (características) relevantes de un conjunto de objetos, con el fin de buscar sus principales propiedades esenciales que le permiten identificarlo como clase y diferenciarlos de otros objetos.
- ❖ **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** Capacidad que se tiene, de acuerdo a los aprendizajes y las experiencias, para dar respuestas a diferentes situaciones y conflictos.⁸

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE DESARROLLO COGNITIVO

Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas). El conocimiento lógico matemático definido en términos de las relaciones establecidas entre los objetos, tales como clasificación investigando y descubriendo los atributos de las cosas; observando y describiendo las

⁸ Ordoñez Legarda Maria del Carmen y Tinagero Miketta Alfredo. Procesos de inteligencias emocionales y cognitivas

semejanzas y diferencias de las cosas, agrupando y apareando las cosas por sus semejanzas y diferencias; usando y describiendo objetos de diferentes maneras; conversando acerca de las características que algo no posee o la clase a la cual no pertenece; manteniendo más de un atributo en mente; distinguiendo entre algunos y todos; agrupando y reagrupando por otro criterio conjunto de objeto, seriación haciendo comparaciones, por ejemplo: más alto, menos alto, más gordo, más flaco, menos lleno, etc.; arreglando varias cosas en orden y describiendo sus relaciones; probando y encajando un conjunto ordenado de objetos en otros conjunto a través de ensayo y error y número, comparando cantidades; arreglando dos conjuntos⁹ de objetos en correspondencia 1 a 1 deshaciéndola y restableciéndola; recitando los números de memoria; contando objetos; midiendo y comparando material continuo; reconociendo y escribiendo numerales; llenando y vaciando espacios tridimensionales con material continuo y discontinuo.

También comprende el conocimiento espacio-temporal definido en términos de nociones que alcanza el niño de su espacio y de su tiempo. En cuanto al espacio se pueden mencionar las siguientes actividades: encajando, ensamblando y desamblando cosas; arreglando y reformando objetos; teniendo experiencias, describiendo la posición relativa, direcciones y distancias de las cosas, de su propio cuerpo; teniendo experiencias representando su propio cuerpo; aprendiendo a localizar cosas y lugares en

⁹ S. Santamaría, E. Martins, L. Milazzo y M.A. Quintana, 2007, se pueden apreciar las principales características del desarrollo cognitivo de los niños entre los 4 y 5 años recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración

el aula, centro y comunidad; interpretando representaciones de relaciones espaciales en dibujos, cuadros y fotos; diferenciando y describiendo formas; reproduciendo la posición espacial de los objetos en forma lineal, con objetos del modelo pero colocados de la manera más unida o más separada y en forma inversa. Las actividades con respecto al tiempo pueden ser: empezando y parando una acción al recibir una señal; teniendo experiencias y describiendo diferentes velocidades; teniendo experiencias y comparando intervalos de tiempo; observando cambios de estación lluvia, sequía, frío, calor; observando relojes y calendarios que son usados para señalar el tiempo; anticipando eventos futuros; planeando acciones futuras y contemplando lo que uno ha planificado; describiendo y representando eventos del pasado: usando unidades convencionales de tiempo, cuando habla de eventos del pasado y futuros; observando, describiendo y representando el orden secuencial de los objetos.

De la misma manera comprende la representación definida en términos de la capacidad del niño para representar objetos, personas o situaciones por otras, ya sea a nivel de índice, símbolos o signo. El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás.

ACTIVIDADES QUE PERMITEN ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

- ❖ Escoger Recursos, Observar.
- ❖ Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas Comunicar.
- ❖ Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar Clasificar.
- ❖ Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- ❖ Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.
- ❖ Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- ❖ Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- ❖ Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- ❖ Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales, comparar.
- ❖ Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
- ❖ Clasificar objetos.
- ❖ Seriar por ensayo y error.
- ❖ Comparar cantidades, muchos, pocos.
- ❖ Establecer correspondencias uno a uno.
- ❖ Reconocer y corresponder numerales.
- ❖ Ordenar y establecer relaciones.
- ❖ Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.

- ❖ Relatar situaciones de los personajes.
- ❖ Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.
- ❖ Anticipar escenas durante los relatos.
- ❖ Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
- ❖ Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.
- ❖ Comentar sobre las palabras escritas en los cuentos o cualquier otro material impreso.
- ❖ Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales.¹⁰

¹⁰ La teoría más citada y conocida sobre desarrollo cognitivo en niños es la de Jean Piaget (1896-1980). La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduran.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

Para el desarrollo del trabajo investigativo, fue necesario la utilización de métodos y técnicas, conforme se detalla a continuación:

CIENTÍFICO.- permitirá realizar un análisis completo de un problema del aprendizaje empapándonos de todos los parámetros que esta encierra, para de ahí poder plantear los objetivos generales y específicos, y en base a estos que sirviera para la verificación del problema.

ANALÍTICO.- Facilitará el tratamiento de la problemática desde una perspectiva cualitativa y cuantitativa, esto es, no quedándose en la simple cuantificación de la información obtenida, sino que a más de ello se trata de explicar la realidad por medio del marco teórico, el mismo que se sustenta en aspectos epistemológicos fundamentales que viabilizaran la explicación dialéctica del proceso de investigación.

SINTÉTICO.- Servirá para encontrar coherencia teórica, lógica y metodológica a lo largo del trabajo, basándome para ello en la realidad de la demanda social y la oferta educativa que propone el plantel investigado con el apoyo de la investigación documental que sustenta la posición hipotética.

INDUCTIVO.- Se aplicará mediante la recolección e interpretación de los datos referentes a los valores, de la misma manera este se basará de los siguientes pasos: aplicación comprensión y demostración para un desarrollo de la presente investigación.

DEDUCTIVO.- Donde se presenta principios, definiciones, leyes o normas generales de las que se extraerán conclusiones o consecuencias en las que se explicaran casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales.

MODELO ESTADÍSTICO.- Se utilizará un modelo estadístico descriptivo; que permitirá efectuar las generalizaciones correspondientes para la investigación.

MODELO DESCRIPTIVO, se lo empleará para evidenciar y detallar la problemática planteada, así como para exponer y realizar el análisis de los rincones de juego y trabajo y su incidencia en el desarrollo cognoscitivo de los niños de 3 a 5 años de los Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” y “Waka Kuska.”

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

POBLACIÓN

El instrumento de investigación se aplicará a la población total de 60 estudiantes y 4 maestros.

CUADRO DE POBLACIÓN

Centro Educativo Comunitario	Paralelo	Niñas	Niños	Total de niños	Maestros
"Amawta Wasi"	A	10	5	15	1
	B	6	9	15	1
"Waka Kuska"	A	7	8	15	1
	B	5	10	15	1
Total	4	28	32	60	4

Fuente: Secretaría de los CECIBs

Responsable: La Investigadora

h. RECURSOS Y PRESUPUESTO

Recursos Institucionales

- Universidad Nacional de Loja:
- Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
- Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
- Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” y “Waka Kuska”

Recursos Humanos

- Personal docente del Centros Educativos Comunitarios Interculturales Bilingües “Amawta Wasi” y “Waka Kuska”
-
- Niñas y Niños del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Amawta Wasi” y “Waka Kuska”
- Docentes
- Investigadora: María Tereza Medina González

Recursos Materiales

- Materiales para la reproducción del texto
- Revistas periódicos
- Aula
- Computador

- CD.
- Copias
- Encuestas
- Internet

PRESUPUESTO

- Movilización	400.00
- Copia de documentos	250.00
- Material de oficina	200.00
- Instrumentos de investigación	250.00
- Levantamiento definitivo	200.00
- Reproducción empastado	100.00
- Imprevistos	<u>100.00</u>
TOTAL	1.500.00

i. BIBLIOGRAFÍA.

24. ORDONEZ LEGARDA María del Carmen Estimulación Temprana inteligencias emocionales y cognitiva
25. BARTOLOMÉ, Rocío y otros, Manual para el educador infantil, 2009
26. CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN. Reforma Curricular para la Educación Básica; Propuesta consensuada de Reforma Curricular para la Educación Básica, Segunda Edición, Quito-Ecuador, 1997.
27. COSTA MUÑOZ, María Enith, Investigación Científica 1999
28. CULTURAL S.A., Pedagogía y Psicología Infantil, Pág. 144
29. FORERO, Martha, Desarrollo afectivo, pág. 532)
30. GARCÍA HOZ, Víctor, Diccionario de pedagogía, pág. 254
31. GISPERT, Carlos, Enciclopedia de la Psicopedagogía, pág. 180, 1999
32. MERANI, Alberto L, Psicología Genética, pág. 56
33. SÁNCHEZ HIDALGO, Efraín, Psicología Educativa, pág. 206
34. SÁNCHEZ, José. Globalización, Gobernabilidad y Cultura. Edit. Ildis. Quito. 1997.
35. WOOLFOLK, Anita E., Psicología educativa, pág. 66-87
36. HILARES SORIA Salomé Juego - Trabajo en el Nivel de Educación Inicial
37. JEAN PIAGET (1896-1980). mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y
38. - GALLEGO ORTEGA, J. L. "Educación Infantil". Aljibe.
39. - ZABALA. "Didáctica de la Educación Infantil". Aljibe

J. ANEXO II



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS. ENCUESTA PARA DOCENTES

Con la finalidad de realizar un trabajo de investigación sobre el Juego-Trabajo en el desarrollo Cognoscitivo de los alumnos, solicito de la manera más comedida se digne colaborar respondiendo al siguiente cuestionario.

5. ¿Seleccione los Rincones de Juego - Trabajo que existen en su aula?

- | | |
|-------------------------------|-----|
| Rincón de tienda | () |
| Rincón de lectura y escritura | () |
| Rincón de matemáticas | () |
| Rincón de juego de mesa | () |
| Rincón de proyectos | () |
| Rincón de recreación | () |
| Rincón de tienda | () |
| Rincón de dramatización | () |
| Rincón de construcción | () |
| Rincón de plástica y pintura | () |
| Rincón de oficios | () |
| Rincón de arenero y agua | () |

6. ¿Utiliza los Rincones de Juego- Trabajo en la jornada Diaria?

- | | |
|---------|-----|
| Siempre | () |
| A veces | () |
| Nunca | () |

7. ¿Con qué frecuencia utiliza los Rincones de Juego – Trabajo en su jornada diaria?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

8. ¿Cómo cree usted que debe ser el aula para implementar los Rincones de Juego – Trabajo?

Buena Ventilación ()

Buena iluminación ()

Espacio adecuado

9. ¿Qué tipo de actividades pueden realizar los niños en los Rincones de Juego - Trabajo?

Dramatización ()

Construcción ()

La casita ()

Plástica y pintura ()

10. ¿Cómo cree usted que los niños deben elegir los Rincones de Juego - Trabajo?

Libremente ()

Limitado ()

Menos direccionado ()

11. ¿Cree usted que la organización de los Rincones de Juego-Trabajo es importante para el niño?

SI ()

NO ()

Por qué.....

12. En cuál de los Rincones de Juego- Trabajo cree usted que el niño despliega el desarrollo cognitivo

Rincón de matemáticas ()

Rincón de juego de mesa ()

Rincón de lectura y escritura ()

Rincón de arenero agua ()

13. ¿Cree usted que los Rincones de Juego - Trabajo inciden en el desarrollo cognitivo?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO III



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS.
Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

**VALORACIÓN DE LA PRUEBA DE FUNCIONES DEL DESARROLLO
COGNITIVO A LOS NIÑOS DE INICIAL II**

Nombre del niño.....

Paralelo A.....B.....

Edad del niño.....

ÁREA I. MOTRIZ GRUESA

Desarrollar la coordinación de las extremidades superiores con las inferiores

Se evaluará cuatro ítems

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
El niño que imite caminar como el perro, gato, pato, a trotar como caballos				
El niño marcha hacia atrás y hacia delante				
El niño marcha elevando las rodillas				

EVALUACIÓN: Se acredita como área logra admitiendo un error por ítem

ÁREA II. MOTRIZ FINA

Desarrollar los movimiento motrices finos y coordina movimientos oblicuos el, brazo y la mano

Se evaluará cuatro ítems

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
El niño modele el tejido de araña con lana				
El niño ensarta macarrones pequeñas y grandes en secuencia				
El niño imita doblar el papel en dos, en sentido vertical				

EVALUACIÓN: Se acredita como área logra admitiendo un error por ítem

ÁREA III. SOCIO AFECTIVO

Descubrir distintas maneras de expresar afecto a familiares y amigos

Se evaluará cuatro ítems

Se solicitará al niño contestar las siguientes preguntas

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
Reconoce a sus vecinos, amigos				
Dice su edad con los dedos				
Dice su nombre y apellido claro y completo				

EVALUACIÓN.- Se acredita como lo logra cuando el niño responde correctamente las preguntas.

ÁREA IV. LENGUAJE

Ampliar el conocimiento de los nombres de animales de agua, tierra y aire

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
El niño reconoce y diferencia en la lámina a los animales del agua, tierra y el aire.				
Dice una adivinanza completa aprendida con anterioridad de los animales.				
Indica el nombre de los animales del agua, tierra y el aire.				

EVALUACIÓN.- Se acredita como lo logra con un margen de un error.

ÁREA V. COGNITIVA

Desarrollar discriminación aditiva

Discriminación de sonidos

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
Se le dará al niño tres instrumentos sonoros para que los haga sonar y relacione cada sonido				
Colocar al niño de espalda y hacer sonar cada instrumento, el tendrá que distinguir los sonidos de los instrumentos				

EVALUACIÓN. Se admite como lo logra cuando discrimina los sonidos

ÁREA VI. SOCIAL

Interactuar lúdicamente para establecer nuevas amistades coherentes, y al mismo tiempo desarrolla la agilidad motora y el lenguaje

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
El niño hace movimientos con segmentos de su cuerpo cuando baila en coordinación de manos y pie				
El niño juega cooperativa mente a imitar escenas conocidas				
El niño reconoce el médico y la policía				

EVALUACIÓN.- Se acredita como lo logra cuando el niño actúa correctamente.

ÁREA VII. NUTRICIÓN

Desarrollar la autonomía para medir criterios ingredientes, desarrollar el sentido del gusto

ACTIVIDADES	Lo logra	Lo logra con ayuda	Lo logra con mucha ayuda	No lo intenta
El niño nombra y selecciona las frutas correctamente para elaborar una ensalada				
El niño diferencia el sabor de la fruta por su sabor y olor				

EVALUACIÓN.- Se acredita como lo logra cuando el niño actúa correctamente.

VALORACIÓN DE LA PRUEBA DE FUNCIONES DEL DESARROLLO COGNITIVO A LOS NIÑOS DE INICIAL II

Para la valoración de la Prueba de Funciones del desarrollo cognitivo, permite medir el desarrollo de destrezas, como parte activa del Desarrollo Cognitivo de los niños de inicial II en los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi”, “Waka Kuska”, consta de siete áreas, con sus respectivos ítems, se realizará de la siguiente forma:

Se contabilizará la suma total de los porcentajes obtenidos de los niños en cada área tanto, lo logra, lo logra con ayuda, lo logra con mucha ayuda, no lo intenta, lo que permite determinar el desarrollo de cognitivo, debiendo observarse el siguiente cuadro:

Porcentaje	Valoración
0 a 25%	Si el niño no lo intenta, se considera como Insatisfactorio
26 a 50%	Si el niño lo logra con mucha ayuda se considera como Poco satisfactorio
51 a 75%	Si el niño lo logra con ayuda, se considera Satisfactorio
76 a 100%	Cuando el niño lo logra es Muy satisfactorio

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICADO	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ESQUEMA DE CONTENIDOS	vii
a. Título	1
b. Resumen	2
Summary	3
c. Introducción	4
d. Revisión de Literatura	7
e. Materiales y Métodos	47
f. Resultados	51
g. Discusión	85
h. Conclusiones	87
i. Recomendaciones	88
j. Bibliografía	89
k. Anexos	91
Índice	152