

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**



CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

TEMA: “Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.”

TUTOR DE TESIS:

ING. Javier Sánchez Guerrero.

AUTORA:

Fernanda del Pilar Guapisaca Aucapiña.

AMBATO – ECUADOR

2011-2012

Aprobación del tutor

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación, sobre el Tema: **“Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.”**.

Desarrollado por el egresado, **Fernanda del Pilar Guapisaca Aucapiña**, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Ambato.

28 de Marzo de 2012.

Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero
TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación

Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

FERNANDA DEL PILAR GUAPISACA AUCAPIÑA

C.I: 0103422556

Página de atribución de grado

Al Consejo de Directivo de la Universidad Técnica de Ambato

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.”**

Presentada por el(la) **Fernanda del Pilar Guapisaca Aucapiña**, egresado de la Carrera de **Licenciatura en Educación Básica**, Promoción 2011, considera que, una vez revisado dicho Trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Ing. Iván George Cevallos

MIEMBRO

Ing. Jenny Maricela León Toro

MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

A Dios, que con sus bendiciones me permite afrontar los inconvenientes de la vida, y valorar los momentos felices que son propios del convivir diario. También quisiera agradecer a mi familia que con sus palabras de ánimo y respaldo en todo momento, me permite estimar lo comfortable del verdadero significado del amor. Finalmente quisiera agradecer al Ingeniero Javier Sánchez por su apropiada dirección técnica, en el presente trabajo, por el tiempo que dedican a trabajar con los estudiantes por su noble labor de maestro, también un agradecimiento especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por tan valioso aporte al mejoramiento del Talento Humano

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a toda mi familia ya que gracias a su cariño y apoyo incondicional que me brindan día a día me ha servido de gran ayuda para conseguir mis metas, sueños y objetivos.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido

Aprobación del tutor.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
Página de atribución de grado	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPITULO I.....	1
1. EL PROBLEMA.....	1
1.1. Tema:	1
1.2. Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización	1
1.2.1.1. Macro contextualización.	1
1.2.1.2. Meso contextualización.	2
1.2.1.3 Micro contextualización	2
1.2.2 ARBOL DE PROBLEMAS	3
1.2.4 PROGNOSIS.....	4
1.2.5 Formulación del problema	4
1.2.6 Preguntas directrices.....	5
1.2.7 Delimitación del objeto de investigación	5

1.3	JUSTIFICACIÓN.....	5
1.4	OBJETIVOS.....	6
1.4.1	GENERAL	6
1.4.2	ESPECÍFICOS	7
CAPITULO II.....		8
MARCO TEÓRICO		8
2.1	Antecedentes Investigativos.....	8
2.2	Fundamentación Filosófica.....	8
FUNDAMENTO CIENTIFICO.....		11
2.3	Fundamentación Pedagógica	12
2.4	Fundamentación Sociológica	13
2.5.	Fundamentación Legal.....	13
2.6.	Categorías Fundamentales	15
DEFINICION DE CATEGORIAS.....		18
2.7	HIPOTESIS	55
2.8.	Señalamiento de las variables de la hipótesis.....	55
CAPITULO III.....		57
METODOLOGIA.....		¡Error! Marcador no definido.
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACION.....	57
3.2	MODALIDAD DE LA INVESTIGACION	58
3.3	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACION	58
3.4	POBLACION MUESTRA	59
3.5	OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	60
3.7.	Plan de procesamiento de la información	63
4.1	Verificación de hipótesis.....	74
ANÁLISIS DE CHI CUADRADO.....		74

Tabla 15 FRECUENCIA OBSERVADA.....	76
Tabla 16. FRECUENCIA ESPERADA.....	76
DECISIÓN.....	78
CAPITULO V	80
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
5.1 CONCLUSIONES:.....	80
5.2 RECOMENDACIONES.....	81
CAPITULO VI	82
PROPUESTA.....	82
6. TEMA DE LA PROPUESTA	82
6.4. OBJETIVOS	85
6.4.1. Objetivo General.....	85
6.4.2. Objetivos específicos.....	85
6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	85
6.6 Fundamentación Científica.....	87
6.7 METODOLOGIA MODELO OPERATIVO.....	110
6.8 ADMINISTRACIÓN	112
6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA..	113
ANEXOS	114
Bibliografía	124

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y muestra	59
Tabla 2. Operacionalización de variable independiente	60
Tabla 3. Operacionalización de variable dependiente	61
Tabla 4. Plan de recolección de datos	62
Tabla 5. Plan de procesamiento de la información	63
Tabla 6. Resultado de la encuesta aplicada a estudiantes.....	65
Tabla 7. Apoyo a la labor docente	66
Tabla 8. Materiales concretos	67
Tabla 9. Material del aula.....	68
Tabla 10. Utilización de Material Concreto.....	69
Tabla 11. Proceso de Enseñanza Aprendizaje	70
Tabla 12. Habilidades y Destrezas	71
Tabla 13. Rendimiento Escolar	72
Tabla 14. Conocimiento y Experiencias	73
Tabla 15 FRECUENCIA OBSERVADA.....	76
Tabla 16. FRECUENCIA ESPERADA	76
Tabla 17. Cálculo del Chi cuadrado	77
Tabla 18. METODOLOGIA MODELO OPERATIVO	111
Tabla 19. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	113
Tabla 20. Cronograma	123

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas.	3
Gráfico 2. Categorías Fundamentales	15
Gráfico 3. Constelación de ideas	16
Gráfico 4. Constelación de ideas	17
Gráfico 5. Proceso de Enseñanza Aprendizaje	66
Gráfico 6. Materiales concretos	67
Gráfico 7. Material del aula.	68
Gráfico 8. Utilización de Material Concreto.	69
Gráfico 9. Proceso de Enseñanza Aprendizaje	70
Gráfico 10. Habilidades y Destrezas	71
Gráfico 11. Rendimiento Escolar	72
Gráfico 12. Conocimientos y Experiencias.....	73
Gráfico 13. Gráfico de decisión.....	79
Gráfico 14Administración.....	112

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA.

TEMA: “Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.”

Autor: Fernanda del Pilar Guapisaca Aucapiña.

Tutor: Ing. Javier Sánchez Guerrero.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación sobre “Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.” tiene como objetivo general analizar la importancia de los espacios lúdicos y su influencia en aprendizaje y presentar una propuesta alternativa para la solución de este problema, se investiga la opinión de los docentes, padres de familia y estudiantes. Se identificó el problema, basada en las variables independiente y dependiente respectivamente, para luego operacionalizarlas, se aplica las respectivas técnicas de recopilación de la información, las mismas que sirvieron para desarrollar las conclusiones y recomendaciones; esto permitió plantear la propuesta sobre la planificación y elaboración de los espacios lúdicos dirigidos a padres de familia y alumnos, que permita al docente aplicar nuevas estrategias metodológicas que servirán para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, dando una formación integral con una educación de calidad

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación tiene como tema: “Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.” Su importancia radica en que servirá para que los padres de familia tengan mayores facilidades en controlar el aprovechamiento de sus hijos, el presente estudio ayudará a desarrollar la motricidad fina en los niños del primero de básica.

Está estructurado por capítulos: El Capítulo I. denominado EL PROBLEMA se estructura con: la contextualización Macro, Meso y Micro. Árbol de Problemas. Análisis Crítico. Prognosis. Formulación del problema. Interrogantes de la investigación. Delimitación de la investigación. Delimitación Espacial. Delimitación Temporal. Justificación. Objetivos, General y Específico.

El Capítulo II. Llamado MARCO TEÓRICO, está conformado por: Antecedentes Investigativos. Fundamentaciones: Filosófica, Sociológica, Axiológica, Red de Inclusiones Conceptuales, Variable Dependiente, Variable Independiente, Hipótesis.

El Capítulo III. Llamado METODOLOGÍA, está conformado por: Enfoque de la investigación. Modalidades de la investigación. Tipos o niveles de investigación. Población y muestra. Operacionalización de variables: Variable independiente, variable dependiente. Técnicas e instrumentos. Validez y confiabilidad. Plan de recolección de la información. Plan para el procesamiento información. Análisis e interpretación de resultados.

El Capítulo IV. Llamado ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS. Este capítulo se desarrolló la presentación de cuadros y gráficos de las encuestas aplicadas y la comprobación de las hipótesis.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. De este capítulo surgieron las conclusiones y recomendaciones de la Investigación realizada.

Capítulo VI. LA PROPUESTA. Se inició con el título de la Propuesta, Datos Informativos, Antecedentes, Justificación, Objetivos, Fundamentación Teórica, Análisis de factibilidad, Metodología, Plan Operativo, Administración y Evaluación. Final

Para concluir se adjunta la bibliografía y los anexos respectivamente.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema:

Espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

1.2.1.1. Macro contextualización.

En el Ecuador se ha detectado que en la escuela no se le da importancia a la actividad lúdica, sabiendo que en los primeros años de escolaridad es el medio más eficaz para lograr aprendizajes significativos y productivos, y este fenómeno se ha dado debido a que el ministerio de educación no ha promovido actualización en cuanto a la actividad lúdica, además se le atribuye a la irresponsabilidad de algunos docentes quienes no tienen iniciativa por capacitarse a través del internet y libros que existen actualmente con información sobre como dotar una aula con rincones de aprendizaje con materiales de reciclaje y muchas veces pueden ser elaborados por los mismos niños y sus padres.

1.2.1.2. Meso contextualización.

En nuestra provincia se han encontrado similares resultados en cuanto a la actividad lúdica, las escuelas no promueven actividades de este tipo por lo que se da un aprendizaje inactivo, los niños no adquieren reglas de juego, son pocos sociables, tienen dificultades motrices por lo tanto su aprendizaje no es significativo, como consecuencia de las aulas mal distribuidas cuyos rincones no presentan suficiente motivación para la actividad lúdica

1.2.1.3. Micro contextualización

De la misma manera a través de un estudio se ha podido evidenciar que en la escuela “Veinte de Enero” los niños de primer año no respetan las reglas del juego, no les gusta participar, además no practican normas para el trabajo en lugares recreativos como el patio, el parque, etc. Todo esto se le atribuye a la ausencia de rincones de trabajo en las aulas de clase de las escuelas que son tan importantes sobre todo en los primeros años de la vida escolar, a través de la cual ellos afianzan la sociabilidad y sus aprendizajes

1.2.2. ARBOL DE PROBLEMAS

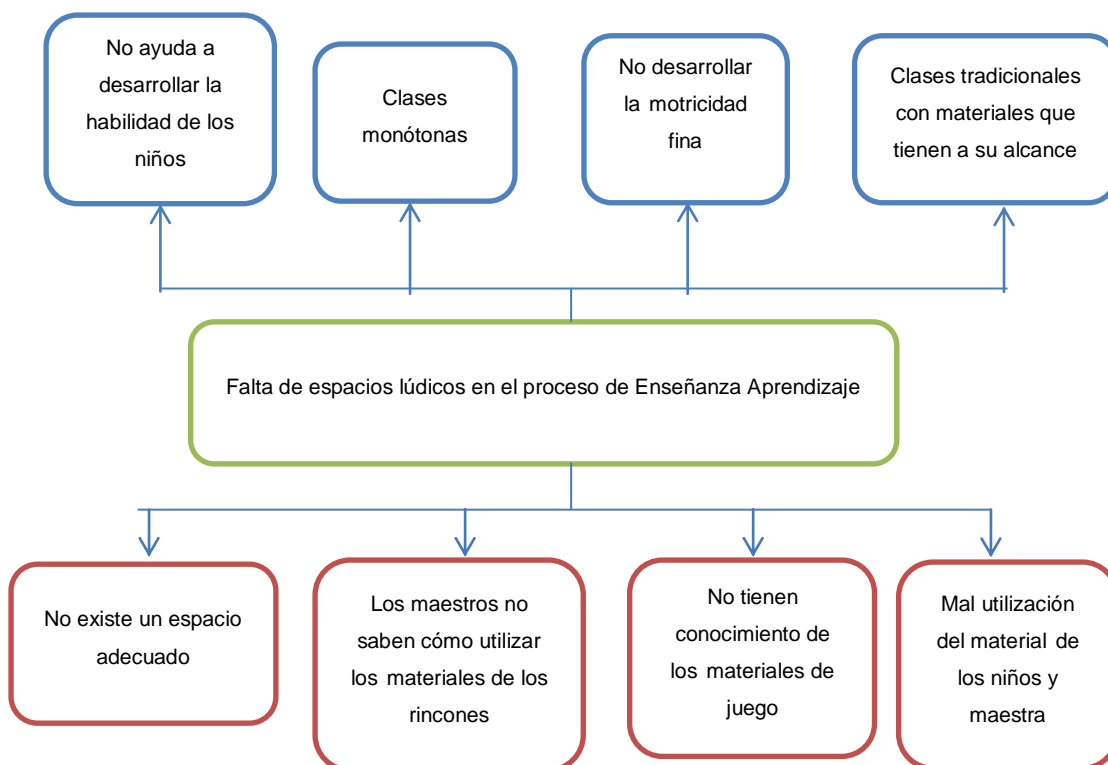


Gráfico 1. Árbol de problemas.

Desarrollado por la investigadora: Fernanda Guapisaca.

1.2.3. ANALISIS CRÍTICO

Al no existir un espacio adecuado en el aula los niños no desarrollan la habilidad puesto que no hay motivación para el aprendizaje

Muchos maestros no saben cómo utilizar los materiales de rincones, por lo tanto las clases se vuelven monótonas, los niños permanecen inactivos y su aprendizaje no es significativo.

Los maestros del primer año de las escuelas no tienen conocimiento de los materiales de juego que desarrollan la motricidad fina por lo que los niños no adquieren destrezas en esta área y posteriormente presentan

problemas en el pre escritura. La falta de capacitación de los maestros hace que desconozcan su uso.

El uso inadecuado del material en los rincones lúdicos por parte de los maestros y niños tienen como resultado clases tradicionales porque los pequeños no cuentan con un espacio para desarrollar su motricidad fina puesto que los materiales didácticos tienen un valor importante en el proceso de enseñanza, aprendizaje desarrollando capacidades en los estudiantes, ya que estas se encuentran elaboradas de acuerdo a las necesidades de cada niño. Por la falta de material didáctico todos los maestros se han vuelto rutinarios y tradicionalistas, dando a conocer también que los espacios son muy pequeños y esto no les permite desarrollar las habilidades.

1.2.4. PROGNOSIS

En el caso de que el proyecto de investigación que se está realizando se haga realidad los niños del primer año desarrollarían las habilidades y destrezas motrices, que son fundamentales y les permitirían estar predispuestos al desarrollo de la pre escritura, lectoescritura y otras operaciones que dependen del desarrollo motriz de los niños en el segundo de básica, así como ser capaces de manifestar a través de actividades lúdicas sus vivencias y comunicarse con su entorno natural y social.

En el supuesto caso que no se lo realice los niños que asisten al primero de básica no desarrollaría su psicomotricidad y reglas que le permitirán convivir con sus compañeros en las actividades lúdicas provocando problemas de aprendizaje.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera incide los espacios lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del 1er Año de

Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay?

1.2.6. Preguntas directrices

¿Los niños que trabajan en espacios lúdicos aprenden mejor?

¿El desarrollo de la motricidad fina mejora la pre-escritura?

¿La implementación de espacios lúdicos promueve el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina?

1.2.7. Delimitación del objeto de investigación

CAMPO: Educación

ÁREA: Espacios lúdicos

ASPECTO: Motricidad fina

Delimitación Espacial

Escuela "Veinte de Enero " del Cantón Santa Isabel de la Provincia del Azuay.

Delimitación Temporal

La presente investigación se realizara en el periodo comprendido entre julio y octubre de 2011

1.3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante porque tiene el objetivo de aportar datos y análisis acerca del uso y manejo del material didáctico para permitir el desarrollo del conocimiento y la motricidad fina a través de la adecuación

de rincones de trabajo para motivar el aprendizaje individual y grupal que potencie la educación estética del niño, creatividad, personalidad propia, la autonomía intelectual, el pensamiento lógico-matemático promoviendo la participación libre e imaginativa y creadora favoreciendo además la interrelación y comunicación por tanto la sociabilización. La utilidad teórica y práctica del proyecto será relevante para mejorar el aprendizaje y obtener una educación de calidad. Con el objetivo de obtener niños creativos, capaces de desarrollar su pensamiento crítico para un mejor porvenir por lo cual se procedió a conceptualizar el aprendizaje de la motricidad fina como una categoría básica de la educación.

Hablamos de que es novedoso porque es una de las actividades que exige el currículo actual y las actividades que proponen los libros que nos provee el gobierno.

Con la presente investigación se beneficiará a los niños, padres de familia, personal docente de la escuela “Veinte de Enero”.

La factibilidad radica en la disponibilidad de recursos como son un local amplio, material de reciclaje, dotación de internet, áreas recreativas y la predisposición de los niños del primer año, sus padres y los directivos de la institución.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. GENERAL

Adecuar espacios lúdicos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del 1er Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.

1.4.2. ESPECÍFICOS

Conseguir que los niños trabajen en espacios lúdicos y mejoren su aprendizaje.

Fomentar el desarrollo de la motricidad fina para reforzar la pre-escritura.

Implementar espacios lúdicos para promover el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

En la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” no existe ninguna investigación sobre este proyecto por lo cual me basare en otras tesis anteriores relacionadas a los espacios lúdicos y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica.

2.2. Fundamentación Filosófica

En este capítulo se analiza los diferentes teorías de aprendizaje que sustentan a cada uno de los modelos pedagógicos no se abordó desde una perspectiva psicológica pedagógica, es decir en el hecho educativo se ha establecido diferentes relaciones entre el docente y los estudiantes, el medio, los objetos del conocimiento y la transformación personal y social.

Algunas veces, como producto del dominio en nuestras áreas y los años de experiencia como docentes, la metodología que utilizamos pasa desapercibida como algo implícito de nuestra práctica, cuando todos los métodos y técnicas que trabajamos en el aula dan cuenta de una teoría pedagógica y psicológica de aprendizaje sobre la cual están fundamentados.

TEORIA CONDUCTISTA

En esta teoría, el constructivismo es un proceso de construcción de conocimientos en forma continua, aquí se considera al estudiante como el constructor de su propio conocimiento. El constructivismo se fundamenta en la experiencia previa y tiene que desarrollar destrezas, valores y actividades positivas en el estudiante para lograr un aprendizaje significativo.

La concepción constructivista se organiza en torno a lo siguiente:

- El estudiante es responsable de su propio aprendizaje
- El estudiante construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea.
- Relaciona la información nueva con los conocimientos previos.
- Los conocimientos adquiridos en un área se ven potenciados cuando se establecen relaciones con otras tareas.
- El estudiante da un significado a las informaciones que recibe.
- El docente debe ser un orientador que guía el aprendizaje del estudiante.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo tiene tres ventajas: respecto al aprendizaje memorístico el conocimiento se recuerda más tiempo, aumenta la capacidad de aprender nuevos materiales relacionados y facilita el aprendizaje.

AUSUBEL en su obra dice:

“Centra su interés en el estudio de los procesos del pensamiento y de las estructuras cognitivas y defiende la educación formal y los contenidos educativos se manifiesta a favor del aprendizaje verbal significativo, opuesto al aprendizaje memorístico”

Para obtener un aprendizaje significativo interviene tres elementos: el estudiante que aprende el contenido que es objeto de aprendizaje y el docente que promueve el aprendizaje al estudiante es decir, los elementos que constituye el triángulo interactivo.

TEORIA CONTEXTUAL O ECOLOGICA

Esta teoría se basa en el contexto que le rodea al estudiante, se preocupa de la realidad natural y social poniendo al aprendizaje y al estudiante en el contexto.

Esta tarea se preocupa del proceso de aprendizaje de los estudiantes del aula, además nos dice que no solo debe estudiar ni aprender contenidos científicos sino que debe valerse de los problemas y necesidades del entorno para que pueda comprender, analizar y actuar sobre ellas y buscar alternativas de solución.

TEORÍAS DE LAS ARTES PLÁSTICAS

Dentro de este estudio las técnicas de expresión grafo-plásticas pretende que los estudiantes desarrollen y amplíen sus conocimientos acerca del uso, naturaleza, orígenes y aplicaciones de la técnicas gráficas y plásticas, al margen de las condiciones concretas de una disciplina artística o representativa, estimulado actitudes de experimentación que favorezcan la personalización o individualismo de la experiencia expresiva y plástica.

Este aprendizaje se apoya en el uso y conocimientos de los elementos del lenguaje plástico- visual (líneas, colores, texturas, formas) y fundamentándose en un adecuado manejo de las funciones expresivas y constructivas de los elementos, volúmenes y materias para expresar algo estéticamente.

Las técnicas de expresión, en suma impulsaran mediante una formación que se basa en el uso y aprendizaje de los medios y técnicas artísticas tradicionales el dibujo, la pintura y el grabado, la búsqueda de una expresividad creativa a través de las imágenes.

FUNDAMENTO CIENTÍFICO

El método científico es un procedimiento complejo que da a conocer la realidad predecir los acontecimientos y en consecuencia controlar situaciones futuras. Por lo que es necesario que se articule la teoría y su contrastación con la realidad empírica de acuerdo a una serie de requisitos, procedimientos y técnicas de distinta índole y siguiendo unos pasos bien establecidos.

Su más genérica definición procede de PLATON que indica que el método es el camino para alcanzar el saber.

Según AJURIAGUERRA, el aspecto psicomotriz depende de:

- la forma de maduración motriz en el sentido neurológico.
- La forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plano: rítmico, maduración de la palabra, conocimiento perceptivo y elaboración del conocimiento corporal.

Según BUCHER, la psicomotricidad sería el estudio de los diferentes elementos que quieren datos perceptivos- motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto

en el ámbito práctico como en el esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales.

Por eso hablar de psicomotricidad es hablar de las siguientes áreas:

- Dominio motor
- Dominio del espacio
- Dominio del tiempo
- Organización del esquema corporal
- Lateralidad

La afectividad y la maduración personal del estudiante serán el punto de apoyo de toda esta planificación.

2.3. Fundamentación Pedagógica

Esta propuesta está relacionada con el desempeño del docente en el proceso educativo se refiere a considerarlo como mediador durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El docente constructivista para cumplir con eficacia su labor debe aplicar lo siguiente:

- Enseñar a partir de los problemas que tenga importancia para los estudiantes.
- Fomentar la autonomía para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo.
- Recordar que construir no es crear de la nada sino elaborar a partir de los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes.
- Diagnosticar los problemas, necesidades, recursos e interés del entorno donde se va a enseñar.

2.4. Fundamentación Sociológica

El juego de roles cambia de acuerdo a la duración ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo o por lo contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad para realizar.

Para otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta presentar profesiones heroicas como aviador, policía o bomberos, mientras que a las mujeres se les dan otras profesiones como doctora, maestra, etc.

Por su parte el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos: el juego de la bolas, las mujeres a las escondidas. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en la sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson) otras teorías hablan más de la variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscentes a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se llama socialización.

2.5. Fundamentación Legal.

ART. 26 Educación

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e indiscutible del estado. Constituye en un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal garantía de la igualdad e inclusión social y acondiciona indispensable para el buen vivir.

La persona, la familia y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

ART.48 Derecho a la recreación y al descanso

Los niños/as adolescentes tienen derecho a la recreación al descanso, al deporte y a más actividades propias de cada etapa evolutiva es la obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y la adolescencia la práctica de juegos tradicionales crear y mantener espacios e instalaciones seguras e accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos por el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deben contar con áreas deportivas recreativas, artísticas y culturales y destinar los recursos presupuestarios suficientes para el desarrollo de estas actividades.

El Concejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictar regulaciones sobre programas y espectáculos públicos comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos y de otro tipo con el objeto de asegurar que no afecte en el desarrollo integral de los niño/as y adolescentes.

2.6. Categorías Fundamentales

*** VISIÓN DIALECTICA DE CONCEPTUALIZACIONES QUE SUSTENTAN LAS VARIABLES**

***GRÁFICOS DE INCLUSIÓN INTERRELACIONADO**

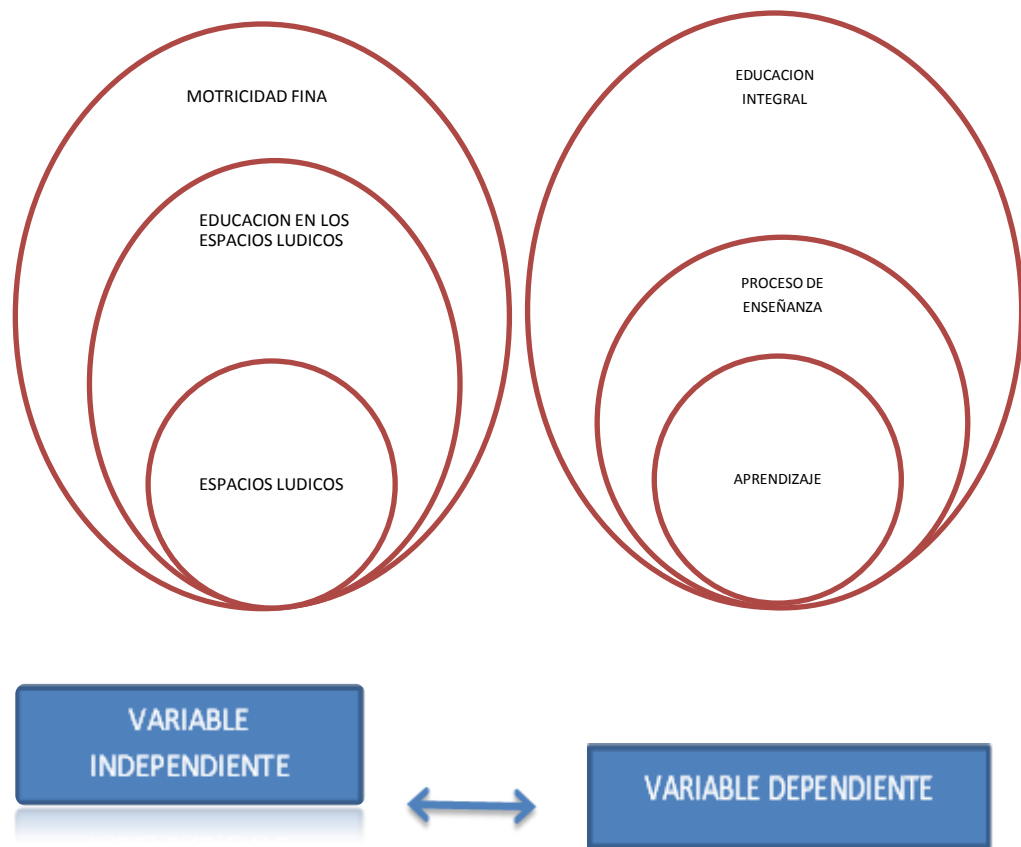


Gráfico 2. Categorías Fundamentales

Elaborado por: Fernanda Guapisaca A.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

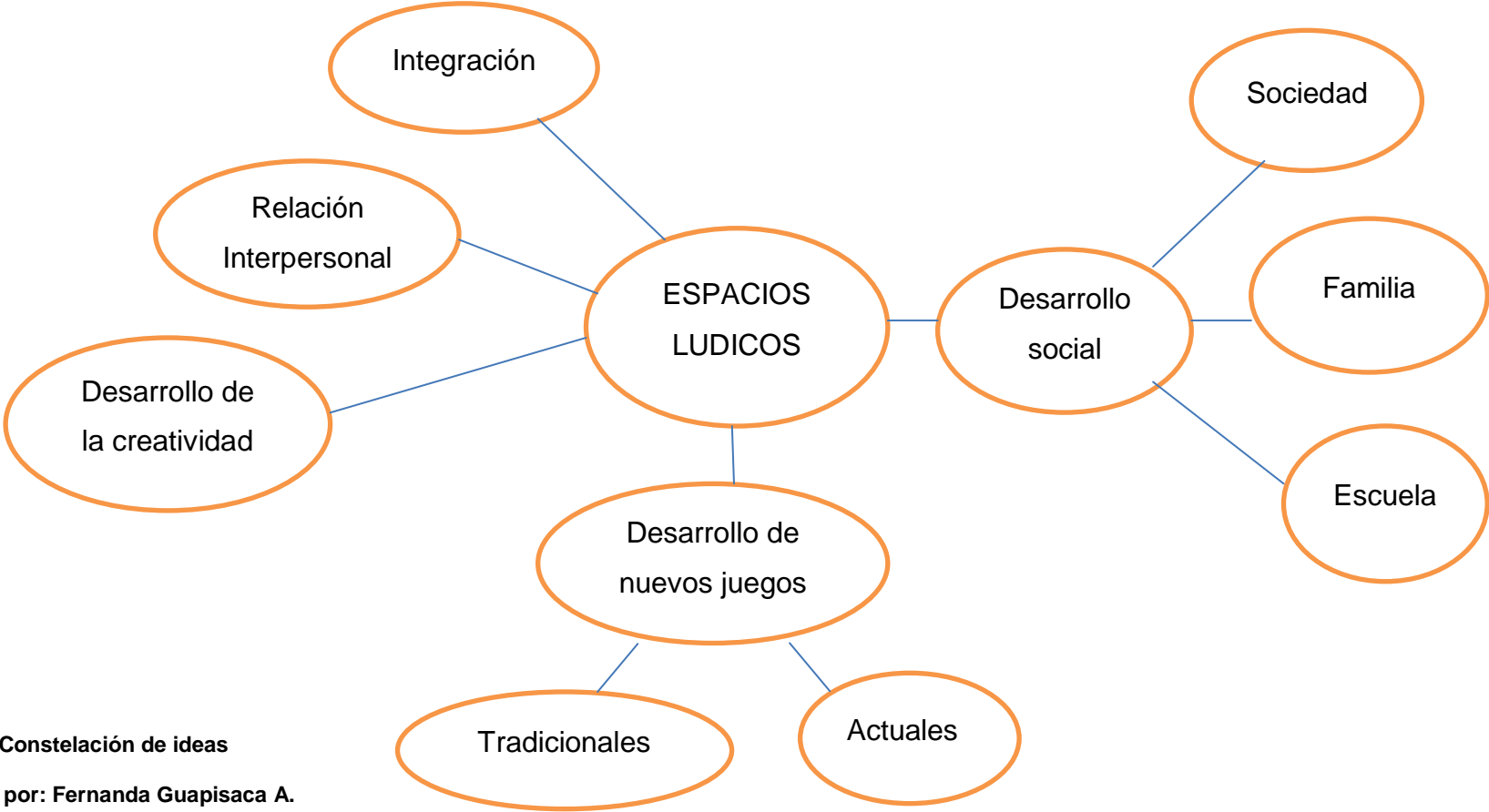


Gráfico 3. Constelación de ideas
Elaborado por: Fernanda Guapisaca A.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

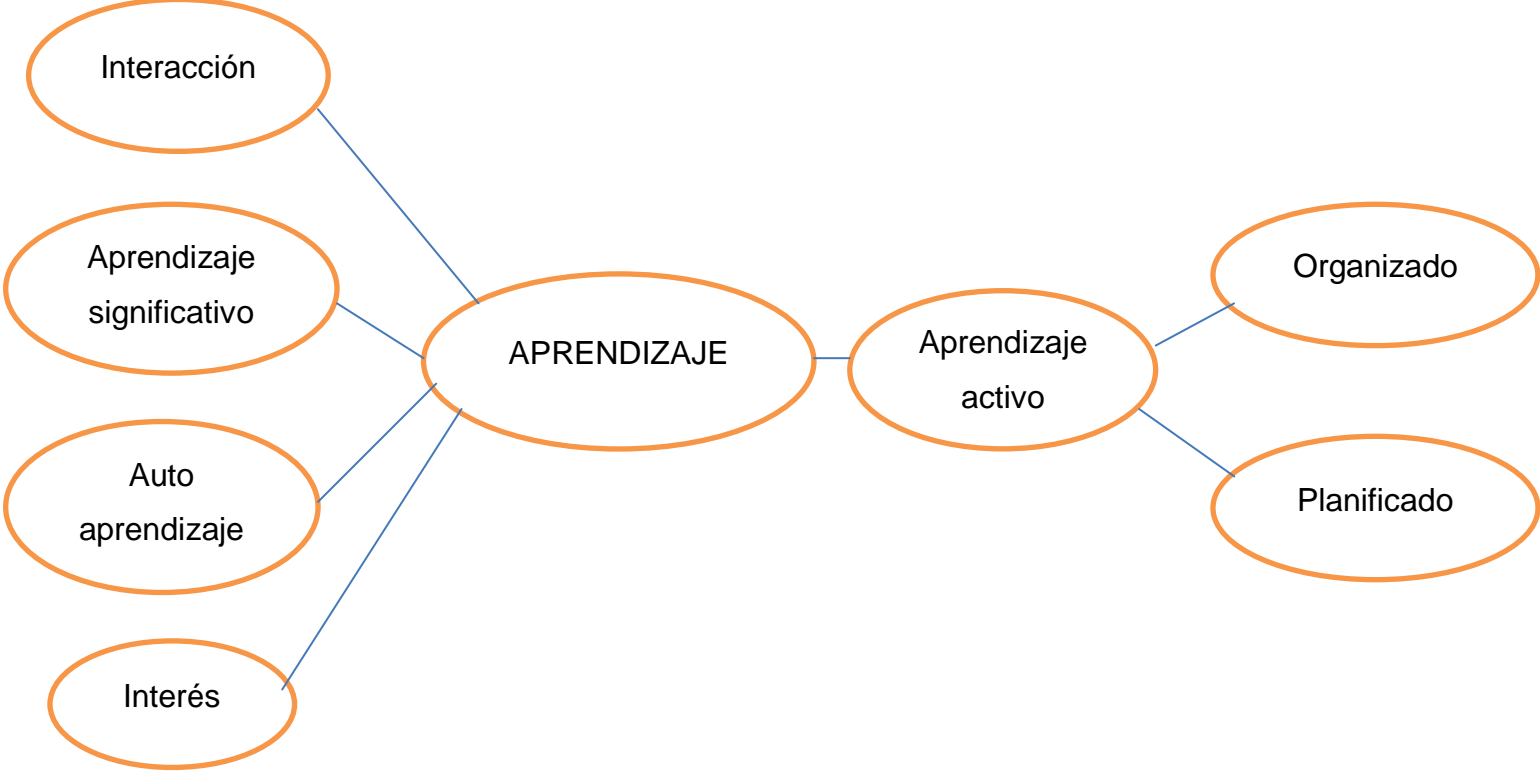


Gráfico 4. Constelación de ideas
Elaborado por: Fernanda Guapisaca A.

DEFINICIÓN DE CATEGORÍAS

ESPACIOS LÚDICOS: Es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen el disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distinción que produce actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

FACTORES: Son aquellos elementos que pueden condicionar una situación que volviéndose los causantes de la evolución o transformación de los hechos. Un factor es lo que contribuye a que se obtengan determinados resultados al caer sobre el la responsabilidad de la variación o de los cambios.

ESPACIOS LÚDICOS EN LA REFORMA. Nuestra larga trayectoria profesional nos la aporta la experiencia adquirida, que nos permite avanzar en línea ascendente y ofrecer las mejores propuestas para que se adapten a sus necesidades. Con el objetivo de presentar las mejores soluciones para su espacio, coordinamos todas las fases del proyecto de principio a fin. Nuestra actividad es un estilo determinado para diseñar los diferentes espacios. Nuestro estilo evoluciona, absorbiendo nuevas tendencias y adaptándose a nuevas necesidades.

EDUCACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS: Todos los expertos del mundo de la infancia coincide en la influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado del niño en sus aspectos cognitivos, afectivos y sociales. Frente a esta situación crece una tendencia al apoyo de los beneficios del uso del juego en el ámbito de la escuela este movimiento ha quedado reflejado en la ley orgánica de Educación que

potencia la búsqueda de nuevos recursos pedagógicos como complemento del libro o texto.

EDUCACIÓN INTEGRAL. El presente ensayo presenta una visión personal de lo que es la Educación, entendida como el proceso por el cual el hombre puede alcanzar su pleno desarrollo en los ámbitos físico, biológico, emocional, intelectual y espiritual al irse socializando, lo que incluye el conocimiento de los valores en los que se sustenta la vida diaria y que se traducen en actitudes, conductas y comportamientos que regulan cualquier actividad personal, familiar o social.

Este proceso debe conducirse de manera integral, es decir, considerando al ser humano como un sistema complejo, en el que cada subsistema crezca y se desarrolle armoniosa y proporcionadamente para así alcanzar la plenitud de cada parte, cuyo resultante será la plenitud del sistema total denominado PERSONA. Como indica Erich Fromm:“(...) las potencialidades del niño para amar, para ser feliz, para hacer uso de su razón y las potencialidades más específicas, tales como los dones artísticos...”

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Estrategias para aprender, recordar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas la responsabilidad recae sobre el estudiante (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etc.) Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

PROCESO DE ENSEÑANZA: La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua. Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e interrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo con su personalidad.

APRENDIZAJE: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento.

CONCEPTO BÁSICO DE LA METODOLOGÍA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS QUE INCIDEN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MOTRICIDAD FINA.

Más allá de transmitir conocimientos, saber las materias y hacer las clases, el que el docente quiera a sus estudiantes, además de una buena disposición, buen juicio y criterio a la hora de relacionarse con ellos parecen ser la clave para una buena relación entre ambos.

Pedro Valentini asegura que no solo hay que pensar en que hago para que este estudiante llegue a un buen puerto. Si no hay que empezar por quererlos, porque cuando uno quiere pone lo mejor de sí en esa persona y la persona querida también da lo mejor de sí, lográndose resultados espectaculares.

En otras palabras quererlos es interesarse por los estudiantes, exigiéndoles, porque la exigencia es cariño, lo contrario es indiferencia. Cuando uno de ellos está en problemas necesita que le echen una mano y ahí está el arte del profesor.

Tomando en cuenta la experiencia como docente los estudiantes sin duda tienen problemas familiares o económicos, lo que dificulta que la exigencia entorpecería al estudiante llevándolo a unos grados de precisión y entonces el aprendizaje no sería significativo entre la relación estudiante - docente . Lo más viable desde un punto de vista sería apoyar al estudiante con los temas dando información y aplicar estrategias de aprendizaje que él pueda comprender.

Un punto muy importante a considerar es el espacio físico ya que es necesario tener en el aula una iluminación de luz natural si esta no es suficiente se debe utilizar la luz artificial que sea agradable al estudiante, al igual que los espacios recreativos deben ser necesarios y adecuados

para un mejor desenvolvimiento de acuerdo a las actividades a desarrollar para que el aprendizaje sea significativo. Sin embargo se debe tomar en cuenta los colores a utilizar para que sea fácil de propiciar un ambiente armonioso y sobre todo tranquilo.

También se desea que el aula sea circular para que se pueda dar una correcta interacción entre los estudiantes.

En la búsqueda de métodos que faciliten los aprendizajes de los estudiantes, se ha implementado en las aulas los ESPACIOS LUDICOS estos son sectores imitados donde los estudiantes desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre si desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permita al niño ser constructor de su propio aprendizaje.

De esta manera el aula se divide por sectores de trabajo o de juego, donde el estudiante o grupos de estudiantes exploran, descubren cada espacio lúdico empleando su propio razonamiento siendo guiados por el docente o de manera autónoma para eso se pueden clasificar en:

Ambiente letrado: Es el que provee todos los mensajes escritos en los idiomas que se hablen en una comunidad. En el caso de los niños y niñas consiste en rodearlos de materiales de lectura en lengua materna y segunda lengua en el hogar, la escuela y la comunidad.

Actividad lúdica: Acción de jugar espontánea y creativamente.

Creatividad: Capacidad de crear o producir. Esta producción puede ser intelectual, artística o manual.

Espacio físico: Ambiente del que se dispone en el aula para organizar los espacios de aprendizaje.

Juego: Actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones.

Material Estructurado: Material diseñado con una finalidad pedagógica. Por ejemplo: cubos, encajes, rompecabezas.

Material No Estructurado: Recursos naturales propios de la región y otros materiales útiles de incorporar en la actividad lúdica. Por ejemplo, piedras, palitos, tapitas, botones, etc.

Pertinencia cultural: Toda decisión y acción pedagógica coherente con la cultura de los niños y niñas atendidos.

Psicomotricidad: Comportamiento que evidencia la relación que se establece entre la actividad mental y la capacidad de movimiento del ser humano.

Espacio de Aprendizaje: Espacio físico del aula que propicia el aprendizaje y la comunicación a través del juego y la creatividad.

Sensopercepción: Proceso de recepción, análisis e interpretación de los estímulos provenientes del interior y exterior.

Tarea: Actividad que tiene objetivos a cumplir, metas o productos que lograr y dificultades para vencer, para facilitar a los estudiantes la interacción con materiales y actividades previstos para cumplir un objetivo específico.

¿QUÉ SON LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE?

Los Espacios de Aprendizaje son rincones del ambiente, organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo, a la estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la actividad lúdica, (juego) es generada por los materiales que implementan cada uno de los espacios de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados.

La forma de nombrar cada uno de los espacios lúdicos puede ser opción del docente y de los estudiantes. El nombre de los espacios lúdicos puede reflejar el área de desarrollo que se desea estimular, por ejemplo:

Espacio sensoperceptivo. El nombre del espacio también puede reflejar la temática principal, por ejemplo: Espacio de Ciencias, o puede ser nombrado de una forma divertida, que refleje las actividades que de éste se derivan, por ejemplo: Juego, Pinto y Creo sin Parar!

Los espacios lúdicos ofrecen a la niñez la posibilidad de practicar juegos variados dentro del marco de un ambiente rico en posibilidades de acción.

El ambiente debe aparecer organizado de tal manera que sean visibles las zonas o espacios lúdicos con diferentes materiales. Los materiales de cada espacio sugieren a los estudiantes las posibles actividades a desarrollar en un espacio determinado. Así, existe un lugar para dramatizar, un lugar para construir, un lugar para leer, un lugar para clasificar o mezclar cosas. El período de aprendizaje se desarrolla en una zona global dentro de la cual hay sub zonas interrelacionadas.

El método de Espacios Lúdicos de Aprendizaje supone la existencia simultánea y en funcionamiento, de todas las áreas de desarrollo: Lenguaje, Sensoperceptivo, Psicomotora, Lógico-matemática y Socio-afectiva. Estas áreas abiertas enriquecen el aprendizaje que se deriva en cada espacio lúdico.

De acuerdo con las necesidades del grupo de estudiantes se pueden implementar diferentes Espacios lúdicos de Aprendizaje que provean a la niñez de experiencias ricas en estímulos y posibilidades de experimentación y descubrimiento.

¿QUÉ PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MÉTODO DE ESPACIOS LÚDICOS DE APRENDIZAJE NECESITO CONOCER?

Para poder aplicar un método es importante empezar por conocer sus principios y conceptos básicos. La parte teórica orienta lo que los docentes hacemos en la práctica pedagógica y le da sentido a las actividades que planificamos. El trabajo docente en preprimaria es más que tener entretenidos a los niños y niñas, es planificar actividades que contribuyan al desarrollo integral de nuestros educandos.

Los principios básicos del Método de Espacios de Aprendizaje son:

- La conducta de los estudiantes, sus intereses y necesidades varían de uno a otro.
- Los estudiantes saben elegir muy bien las actividades y juegos que les gustan
- El juego es factor vital para la niñez

- El crecimiento, el desarrollo y la maduración son diferentes en los niños y niñas.
- Las experiencias de éxito y satisfacción fortalecen el desarrollo de aprender.
- El desarrollo de tareas significativas favorece el desarrollo intelectual y afectivo.

- Las actividades grupales favorecen la interacción y la comunicación.

- La interacción con otros en ambientes de juego libre y espontáneo favorecen el conocimiento, respeto y valoración de las diferencias de cada estudiante.

- El aprendizaje se logra creando y solucionando problemas.

- La experiencia directa con objetos, es el mejor camino para el aprendizaje.

¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA METODOLOGÍA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

El juego ha sido considerado la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y generadora de aprendizajes. Es medio y fin para el desarrollo del lenguaje y de la comunicación. Es por ello, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que le rodea. Aun cuando parece que el juego se realiza sólo en períodos tempranos de la vida del ser humano, éste no es exclusivo de la niñez. Los juegos varían en cada grupo étnico y en algunas culturas, los niños y las niñas empiezan a tener responsabilidades desde muy pequeños y esto les resta tiempo para

jugar. Sin embargo, mientras cumplen con un trabajo, los niños y las niñas no dejan de jugar porque es una necesidad natural de su desarrollo.

El método de los espacios lúdicos de Aprendizaje se encuentra en el juego la base sobre la cual se desarrollan habilidades y destrezas de manera integral y progresiva. Con la práctica en los diferentes espacios, los estudiantes construyen el conocimiento del mundo a su propio ritmo y motivación.

Cuando el niño o la niña juega a la maestra, al bombero, al médico y otros, está desarrollando su habilidad lingüística, modelando comportamientos o reflejando el papel de un personaje o miembro de la comunidad y, a la vez, fortaleciendo sus habilidades motoras, artísticas y otras más.

Las actividades que generan los Rincones de Aprendizaje están íntimamente relacionadas con las áreas de desarrollo que se desea estimular por medio del juego y con los objetivos de cada uno de ellos.

¿QUÉ CRITERIOS SON IMPORTANTES PARA LA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS LÚDICOS DE APRENDIZAJE EN EL AULA?

Organizar los espacios lúdicos de Aprendizaje requiere de un análisis interno y externo del ambiente del aula y la escuela. No se trata de organizar espacios lúdicos sin sentido sino tomando en cuenta criterios como los que se ofrecen a continuación.

- Establezca un programa de estimulación integral, tomando en cuenta las áreas de Desarrollo del Lenguaje, Desarrollo Sensorio-perceptual (estimulación de los sentidos), Lógico matemático, Psicomotriz, (motricidad fina y gruesa) Socio-afectiva, basándose

en las características, intereses y necesidades educativas de los niños y niñas.

- Evalúe el espacio físico que tiene dentro y fuera del aula, para determinar la cantidad de espacios que podría organizar y la mejor ubicación de los mismos.
- Investigue con sus estudiantes que materiales del ambiente y la naturaleza podrían recolectar y con qué recursos cuenta en el aula.

¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE EL ESPACIO FÍSICO EN LOS ESPACIOS LÚDICOS DE APRENDIZAJE?

Cada aula tiene un ambiente o espacio físico particular y propio para desarrollar sus actividades dentro del edificio total de la escuela. Algunas veces incluye una superficie interior y una sección del patio de recreo, las opciones para ubicar los espacios de aprendizaje deben tomar en cuenta la funcionalidad y la estética.

Algunos docentes contarán con aulas amplias, cuadradas, con mucha luz natural, con paredes aprovechables, con ventilación suficiente. En estas condiciones es muy fácil organizar el espacio en función de los espacios lúdicos. En otros casos, el lugar designado para las clases reúne muy pocas condiciones. Sin embargo, casi todos los ambientes físicos pueden servir para ubicar espacios de aprendizaje, más que nada depende de la creatividad e ingenio de los maestros y maestras.

La primera actitud ante un espacio vacío debe ser evaluarlo críticamente y decidir si todos los espacios pueden funcionar simultáneamente. Si la respuesta es positiva, se puede asignar un período de libre elección para los alumnos, o sea un momento del día en que el maestro no dirige las actividades.

Lograr el uso de todos los espacios de aprendizaje al mismo tiempo requiere decidir anticipadamente cuántos espacios lúdicos pueden funcionar simultáneamente, cuáles serán esos espacios y con qué frecuencia va a funcionar cada uno.

Se recomienda que existan por lo menos tres Espacios Lúdicos de Aprendizaje, para que los estudiantes puedan escoger el que más les llame la atención.

ESPACIO DE PLÁSTICA O DE ARTE:

Deberá ocupar una zona que tenga buena luz, preferentemente natural.

ESPACIO DE DRAMATIZACIÓN:

Deberá ocupar una zona que ofrezca cierta privacidad, no debe ser un espacio de tránsito de niños y niñas, ni estar cerca de la puerta.

ESPACIO DE LA CULTURA

Puede ubicarse en cualquier espacio, aunque podría estar cerca de dramatización, porque en algún momento puede darse la interacción entre ambos.

ESPACIO DE EXPERIMENTOS O CIENCIA:

Su ubicación debe ser en una zona con buena luz, preferentemente natural, cerca de la puerta de entrada para facilitar las salidas al exterior en función de recolección de materiales.

ESPACIO DE SENSOPERCEPCIÓN:

Podría ubicarse cerca del espacio de ciencias o experimentación, pues en algún momento podría darse la interacción en ambos.

ESPACIO DE MADUREZ INTELECTUAL Y MOTORA:

Es bueno ubicarlo en una esquina de poco tránsito, con una distribución de sillas y mesas que facilite la ubicación del grupo.

ESPACIO DE LECTURA:

Puede ubicarse un poco separado de los demás ambientes para que los lectores puedan concentrarse.

ESPACIO DE CONSTRUCCIÓN:

Deberá ocupar una zona amplia y abierta, lejos de ventanas por las características del juego y del material.

ESPACIO DE CARPINTERÍA:

Puede ubicarse fuera del aula por ser un espacio ruidoso, cuya actividad podría interrumpir el trabajo en los demás espacios.

La maestra cuenta que al conocer y manejar estas pautas le permitió organizar y ubicar fácilmente sus espacios, según las características del espacio físico con que cuenta su aula y escuela.

¿CÓMO SE RELACIONAN LAS ACTIVIDADES ENTRE LOS DIFERENTES ESPACIOS LÚDICOS DE APRENDIZAJE?

Con la aplicación de los Espacios lúdicos de Aprendizaje se organiza primero el espacio disponible en zonas, sectores o espacios alrededor de objetivos específicos. Sin embargo, no hay que perder de vista que esas divisiones pueden abrirse, perder sus límites y favorecer el juego y la imaginación de los estudiantes de manera integrada. A esto se le llama zonas abiertas. A manera de ejemplo: un estudiante puede cortar una hoja de papel en pedacitos cuando está en el espacio de plástica y después usar éstos para simular fideos en ollas en el espacio de dramatización. En el primer caso, está fortaleciendo su expresión plástica y motricidad; en el segundo, sus posibilidades dramáticas.

La maestra o maestro no deberá olvidar cuál es el objetivo que le llevó a ubicar el material en cada zona de juego. Dicho en otras palabras, un libro de pasta dura puede ser usado como bandeja en una dramatización, pero ese mismo libro debe ser usado para observarlo, hacer lectura de imágenes, etc. No es perjudicial para nadie que en el momento en que no se lo usa para su destino específico, pueda utilizarse como bandeja.

Para que las zonas abiertas funcionen bien, es necesario que la maestra establezca, junto con sus alumnos, reglas para el cuidado y uso ordenado del material de cada rincón.

La zona abierta no implica, como lo marca el ejemplo, sólo el traslado y uso de los materiales en zonas no originales, sino el uso del espacio concreto. En este sentido el objetivo de respetar el juego de los demás debe ser trabajado con más profundidad.

¿QUÉ ESPACIOS LUDICOS DE APRENDIZAJE PUEDEN ORGANIZARSE EN EL AULA DE PRE PRIMARIA?

La selección e implementación de los espacios lúdicos de Aprendizaje, debe responder a la necesidad de estimulación integral de los estudiantes. En tal sentido, debe cuidarse que las actividades organizadas estimulen todas las áreas de desarrollo, sean acordes con la edad de los estudiantes, y con su nivel madurativo, y sean culturalmente pertinentes.

Con estos elementos los docentes pueden iniciar la organización de los espacios lúdicos para desarrollar la motricidad fina con sus educandos, empezando por escoger los nombres para cada zona o espacio de aprendizaje.

Recordemos que una posibilidad es nombrar los Espacios Lúdicos de Aprendizaje con el nombre de las áreas del desarrollo que se van a estimular, por ejemplo: Espacio de Lenguaje, Espacio del Pensamiento Lógico-matemático, Espacio de Senso percepción, etc. Los espacios lúdicos también pueden ser nombrados con la temática que desarrollan, por ejemplo: Espacio de Ciencia, Espacio de Lenguaje, Espacio de Matemática, etc.

Si se desea que los Espacios Lúdicos de Aprendizaje reflejen las actividades que se llevarán a cabo y que, al mismo tiempo, los estudiantes se identifiquen con ellos, puede elegirse nombres sencillos y atractivos, por ejemplo: al Espacio de Sensopercepción se le puede nombrar el Espacio del Experimento, el Espacio de la Naturaleza y los Juegos.

Recordemos que el respeto y la transmisión de diversidad cultural en nuestro país es un componente que ya no pueden dejarse de lado. Por ello se sugiere la creación del Espacio de la Cultura, espacio físico donde

se valora física y afectivamente las costumbres, tradiciones y equidad de género de la población de Santa Isabel.

¿QUÉ HABILIDADES Y DESTREZAS DESARROLLAN LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA MOTRICIDAD FINA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE?

Los espacios lúdicos de aprendizaje fortalecen la socialización primaria de los estudiantes, o sea la formación de valores y actitudes iniciada en el hogar. Además, contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas básicas que preparan a los educandos para el aprendizaje formal de la lecto-escritura y el cálculo. En general, favorecen la ejercitación de diversas competencias útiles en el hogar, la escuela y la vida laboral.

Estar listo o preparado para aprender, es la consecuencia de la estimulación integral y de las experiencias de aprestamiento que propician los Espacios Lúdicos de Aprendizaje. Entre sus resultados se destacan: la identidad cultural, el gusto por aprender, el intelecto, la motricidad gruesa y fina, la confianza en sí mismos, la autoestima, el compañerismo, el respeto y la tolerancia.

A continuación, se describen algunos espacios lúdicos de aprendizaje que podrían organizarse en un aula de pre-primaria.

ESPACIO DE CULTURA

ESPACIO DE PSICOMOTRICIDAD

ESPACIO DE SENSOPERCEPCIÓN

ESPACIO DE LECTURA

ESPACIO DE DRAMATIZACIÓN

ESPACIO DE CULTURA

Este espacio lúdico reúne elementos propios de la comunidad de Santa Isabel que permiten fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de pre-primaria al propiciar el conocimiento, la valoración y el respeto de los valores, tradiciones y costumbres particulares de la comunidad.

OBJETIVOS GENERALES

- Fortalecer la identidad cultural, étnica y lingüística de los estudiantes.
- Identificar elementos propios de la cultura dentro de la comunidad escolar.
- Utilizar recursos de la comunidad para el fortalecimiento de la cultura local.

SUGERENCIA DE MATERIALES

- Instrumentos musicales propios del grupo indígena al cual pertenece el niño o la niña (marimba, tambor, chirinillo, guillo, tamborcito, arpa, otros).
- Otros instrumentos musicales, de otros grupos indígenas a que se tenga acceso.
- Artesanías propias de la comunidad o del municipio (chinchines, textiles, cestería, juguetes).

- Trajes típicos.
- Instrumentos laborales, yugo, arado, azadón.
- Dibujos elaborados por los propios estudiantes o fotografías de la Comunidad
- Máscaras de bailes autóctonos.
- Variedad de productos básicos.
- Piedras.
- Fotografías de actos religiosos o culturales de la comunidad.
- Incensario – incienso.
- Piedra de moler, comal.
- Trajes de bailes folklóricos.
- Cuentos.
- Láminas o recortes de actividades culturales.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS

Todas las actividades libres propuestas por los estudiantes que contribuyan a valorar y fortalecer costumbres, tradiciones, idioma, días festivos y otros, por ejemplo:

- Contar y escuchar historias y leyendas propias de la comunidad.
- Dramatizar la feria del pueblo.
- Preparación de platillos propios de la región.
- Caracterizar las artesanías de la comunidad.
- Nombrar oralmente en su idioma materno los objetos familiares del salón, del medio ambiente, de la comunidad y por supuesto los objetos que conforman el espacio.
- Nombrar y escribir los diferentes objetos en idioma materno y en castellano como segundo idioma.
- Dramatizar costumbres y tradiciones como la celebración de una cofradía.
- Representación de un baile autóctono.

ESPACIO DE PSICOMOTRICIDAD

En este Espacio Lúdico de Aprendizaje, los estudiantes reafirman el grado de conciencia que tienen respecto de su propio cuerpo. Las actividades que este espacio genera le permiten a la niñez la adquisición de habilidades motrices, conquista de su independencia, adaptación social; conocimiento, control y manejo de su cuerpo con cierto grado de destreza, para lograr una interacción positiva y provechosa con el medio exterior.

A través del juego que se propicia en este espacio se favorece el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, que requieren gran delicadeza, precisión, cuidado, concentración, autocontrol, paciencia y pensamiento lógico. En este espacio los estudiantes relacionan objetos entre sí, piensan, ordenan y asocian diferentes cosas y objetos.

OBJETIVO GENERAL:

Que los estudiantes logren el desarrollo de habilidades musculares finas para un mejor desarrollo en el proceso de la lecto-escritura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Para este rincón los objetivos específicos desarrollan las siguientes destrezas.

- Enhebrar Alinear Delinear
- Contornear Enroscar Trenzar
- Recortar Punzar Superponer
- Encajar Ensartar Encajar
- Plantar Perforar Dibujar
- Rasgar Picar Entorchar
- Modelar Armar Doblar
- Martillar Coser Lanzar

- Colorear Atornillar

SUGERENCIAS DE MATERIALES

- Hojas de todo tipo de papel, cartulina, afiches, papel periódico, papel lija, papel pasante y cualquier otro tipo de papel
- Crayones de cera gruesos
- Lápices de color de mina blanda
- Pinceles gruesos y finos
- Témperas
- Esponjas, goma, corchos, trapitos, pompones de hilo (para pintar y/o sellar)
- Todo tipo de material para collage
- Masa que endurece
- Tijeras.
- Dominós
- Tapitas
- Pajillas, paletas de helado
- Arena y otros.
- Otros tipos de superficie (vidrio, tela)
- Marcadores
- Hisopos finos,
- Tizas
- Anilina
- Goma
- Plastilina
- Todo tipo de material accesible para el modelado.
- Rompecabezas
- Cincos
- Piedras de diferentes tamaños
- Trocitos de madera

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS

- Abotonar y desabotonar, subir y bajar zipper con ropa que se encuentra en el rincón.
- Abrir y cerrar candados con llave
- Atornillar la tuerca al tornillo
- Enhebrar diferentes objetos
- Armar rompecabezas de diferentes partes
- Recortar libremente
- Enroscar y desenroscar objetos plásticos
- Modelar figuras con diferentes materiales, arcilla, plastilina
- Dibujar libremente según la creatividad

ESPACIO DE SENSOPERCEPCIÓN

Por medio de la interacción con el medio y con los materiales y recursos que se encuentran en este espacio, se desea que los estudiantes desarrollen la habilidad de discriminar objetos, teniendo como base la percepción de formas, colores, tamaños y otros.

Por medio de este espacio el estudiante conocen la realidad a través de las sensaciones y las percepciones al explorar, experimentar y manipular diferentes materiales. El desarrollo de las sensaciones y las percepciones constituye la base fundamental de la formación de conceptos, principios y juicios.

El estudiante desarrolla sus sentidos y percepciones a través de la interacción constante y permanente con el medio exterior. A través de esta interacción, identifican fenómenos y propiedades externas de objetos variados. Los sabores y olores son sensaciones que tienen importancia para el desarrollo de la afectividad y el desenvolvimiento de las emociones y la personalidad.

Así mismo tiene igual importancia que el estudiante diferencie entre ruidos y sonidos. La intensidad, altura y tonalidad son características que deben ser identificadas tanto en voz humana, como en todos los sonidos y ruidos del contexto familiar.

Es importante también que en este espacio se desarrolle la diferenciación de texturas y temperaturas porque ponen en funcionamiento el sentido táctil y térmico. A través del tacto, se puede identificar la dureza, elasticidad, humedad, pegajosidad o aspereza de los objetos que se tocan o manipulan.

En conclusión, las actividades de este espacio lúdico especializan los canales de entrada y procesamiento de información que el niño y la niña utilizan en la recepción de nuevos estímulos. Las áreas de especialización que la Sensopercepción trabaja son: percepción visual, auditiva, gustativa, olfativa y cenestésica.

OBJETIVO GENERAL:

Estimular progresivamente a través del ejercicio y la práctica la percepción visual, auditiva, gustativa, olfativa y cenestésica

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Que el niño y la niña discriminen objetos por su forma, color, tamaño grosor, temperatura, sabor, olor, textura, longitud, peso.

SUGERENCIAS DE MATERIALES

- Loterías de idénticos por su forma, color, tamaño, textura y sonido.
- Material de encaje de diferentes figuras por su forma, color, tamaño.

- Láminas de figuras de diferente tamaño color y forma.
- Material de ensamble, para ensartar figuras por su forma, olor y tamaño.
- Material no estructurado como palos, paletas, piedras, hojas de plantas, pétalos de las flores, semillas y todo el material de la naturaleza.
- Materiales que produzcan diferentes ruidos como: tapaderas, tapitas, palitos, campanas, pitos.
- Material ilustrado para diferenciar sabores y olores.
- Caja de frascos con diferentes olores.
- Alimentos reales con diferentes sabores.

SUGERENCIA DE ACTIVIDADES Y JUEGOS

- Clasificar objetos por su forma (círculo, cuadrado, triángulo) o color (rojo, amarillo, azul, verde, anaranjado, morado, café, otros).
- Clasificar objetos por su tamaño (grande, mediano y pequeño).
- Agrupar objetos por su longitud y ordenarlos del más corto al más largo.
- Clasificar objetos por forma y color.
- Clasificar objetos por color y longitud.
- Hacer una caja de sonidos con materiales de desecho (latas, clavos, semillas, piedras, tapitas, etc.).
- Clasificar objetos por su textura (suave, lisa, dura, etc.)
- Saborear diferentes alimentos y agruparlos por su sabor.

ESPACIO DE LECTURA

Este espacio ayuda a despertar y fomentar en la niñez el interés por la lectura y escritura, apoya todas las actividades de aprendizaje, ya que en los libros se encuentra gran parte de los conocimientos.

Aun cuando los estudiantes no lean todavía, este espacio lúdico los incentiva a disfrutar los libros, a observar ilustraciones, a analizar figuras, a imaginar y crear. Estimula a los estudiantes a expresarse verbalmente, a interpretar lo que ven, a ejemplificar escenas, o bien a motivar en la niñez el deseo de aprender a leer.

Conforme los estudiantes manipulan, observan e interpretan los materiales gráficos y escritos que se encuentran en este espacio, empiezan a inventar textos según su creatividad e imaginación.

También identifican personajes, descubren características, enriquecen su vocabulario, hacen lectura de imágenes y crean sus propios cuentos. De esta manera, el espacio de lectura pone en contacto al estudiante con “el libro”, recurso educativo de gran importancia.

En este espacio lúdico, los materiales principales son los libros y otros materiales escritos como revistas, periódicos, ilustraciones y otros que proporcionan un ambiente letrado que los niños y niñas manipulan, hojean, “leen” según su imaginación. El material debe renovarse constantemente para mantener vivo el interés y la curiosidad.

Este espacio también debe incluir actividades que estimule a los estudiantes para que ellos mismos elaboren sus propios materiales: cuentos, poesías, leyendas y los compartan con sus compañeritos ya sea presentándolos oralmente o exponiendo sus dibujos y primeros mensajes escritos en la forma espontánea que se produzcan.

OBJETIVOS GENERALES

Que los estudiantes logren desarrollar sus capacidades del juego en este espacio lúdico:

- Disfrutar del contacto con el material

- Desarrollar la imaginación
- Desarrollar el lenguaje
- Aprender el primer código de lectura, el de imagen gráfica
- Acercarse a la literatura.

SUGERENCIAS DE MATERIALES

Es importante seleccionar los libros tomando en cuenta las siguientes características de los materiales impresos: De preferencia de cartón o material duradero con: Elementos de la cultura local, ilustraciones grandes a colores, poco texto, letra grande, sin partes móviles.

Materiales a utilizar

- Libros comprados, regalados, usados, de diferente temáticas
- Tarjetas de idénticos, apareamiento, asociación, secuencia y otros.
- Láminas ilustrativas con y sin secuencia
- Rompecabezas de dibujos y acciones
- Periódicos, revistas
- Fotografías, láminas de animales, objetos, juguetes, personas, acciones
- Almanagues, anuncios, suplementos de periódicos, afiches.
- Libros de cuentos, poesías, rimas, cantos, experiencias, juegos y juguetes

Otros Materiales

Hojas en blanco, crayones, témperas, dibujos, goma, tijeras, diferentes clases de papel y recursos de la comunidad, para elaborar sus materiales de lectura.

MOBILIARIO Y MATERIALES PARA ORGANIZAR EL AMBIENTE

- Librera o repisas
- Cajas de cartón para simular escaparate
- Cojines hechos por las madres de familia
- Alfombras con pedazos de tela o de costales
- Petates
- Cajas de cartón y plástico para clasificar el material
- Lazo y ganchos de ropa para colocar los materiales
- Mesas y sillas

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS

- Contar una historia a través de una lámina.
- Contar un cuento en base a las ilustraciones del libro.
- Elaborar poesías o cuentos en base a los dibujos elaborados.
- Lectura de imágenes colocados en la parte izquierda o derecha.
- Describir láminas de secuencia de mañana, tarde y noche.
- Elaborar un cuento con recortes de revistas, periódicos.
- Nombrar objetos y describir sus características.

RINCÓN INTELECTUAL

Este es uno de los espacios lúdicos más complejos y de mayor importancia para el éxito escolar. Este espacio propicia el desarrollo de actividades sensoriales que permiten al estudiante adquirir conocimientos fundamentales sobre los objetos y procesos de la naturaleza. Por ejemplo: **la percepción y conocimiento del tiempo y el espacio.**

Las sensaciones constituyen el fundamento indispensable del conocimiento del mundo exterior. A través de los órganos sensoriales

penetra la información de la realidad que progresivamente se organiza, estructura e interrelaciona en nuestra mente.

El desarrollo de las sensaciones y de las percepciones dependerá en gran parte de la propia actividad del niño, de los estímulos que ofrezca el ambiente; según sea la cantidad, variedad, intensidad y frecuencia con que éstos se le presenten. Por tal razón es indispensable organizar e implementar este espacio lúdico para que el estudiante pueda discriminar y diferenciar las cualidades de los objetos.

El desarrollo de los **esquemas espaciales** (percepción y manejo del espacio), le permite al estudiante organizarse, ubicarse y orientarse.

En este aspecto, juega un papel importante el **ESPACIO PARCIAL** que le permitirá nombrar y organizar los diferentes puntos del espacio (abajo, arriba, adelante, atrás) y el **ESPACIO TOTAL** que le permitirá al niño comprender la relatividad objetiva de los desplazamientos.

De igual manera la **percepción del tiempo** tiene significado práctico y a la vez cognoscitivo, que permite al niño y la niña una mejor comprensión de los sucesos.

Al igual que los aspectos anteriores, la **construcción del esquema corporal** (o sea la representación mental del propio cuerpo) juega un papel fundamental en el desarrollo del estudiante, ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.

En este espacio son importantes la ciencia y la matemática, donde los estudiantes construyen conocimientos a partir de muchas experiencias prácticas como: observar, tocar, descubrir, clasificar y ordenar como base de la estructuración del pensamiento lógico matemático.

Para que un estudiante llegue a tener un conocimiento lógico-matemático, ha de pasar primero por el manejo de materiales concretos y gráficos; más adelante manejará material simbólico. De ahí la necesidad de que el niño y la niña manipulen todo tipo de materiales, objetos, acontecimientos y acciones.

Para ayudar a que los niños y las niñas construyan el concepto de número es necesario realizar muchas actividades y además que ejerciten diversos procesos mentales como: clasificar, seriar, correspondencia uno a uno, comparar cantidades y usar cuantificadores.

OBJETIVO GENERAL DEL ESPACIO INTELECTUAL

Que los estudiantes logren estructurar e incorporar, a través del ejercicio constante y progresivo, las nociones de objeto, espacio, tiempo, causalidad, esquema corporal, clase y número.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Que los niños y las niñas adquieran las siguientes nociones

Respecto del Objeto

Color, tamaño, forma, grosor, temperatura, sabor, olor, textura, longitud y peso.

Respecto del Espacio

- Relación sujeto- objetos
- Relación objetos entre si
- Relación objetos en movimientos

Respecto del Tiempo

- Ordenamiento de las acciones en los distintos momentos del día (antes, ahora, después)
- Ordenamiento de las partes del día (mañana, tarde, noche)
- Ordenamiento de los días (ayer, hoy, mañana)
- Relación de la acción y el tiempo (relación temporal-espacial)

Respecto Esquema Corporal

Vivencia del propio cuerpo, vivencia de sus partes, lateralidad.

Respecto de la Clase y del Número

- Agrupación
- Clasificadores
- Cuantificadores
- Seriaciones
- Conservación de la cantidad e inclusión de clase.

SUGERENCIAS DE MATERIAL

- Material de encaje de diferentes formas.
- Loterías de idénticos de forma, color, tamaño y posición (separado e integrando características).
- Rompecabezas de diferentes partes.
- Dominós de forma, color, tamaño.
- Bloques lógicos
- Botones, tapitas
- Cajas de cilindros
- Seriaciones por tamaño (3 piezas)
- Seriaciones temporales (3 piezas)
- Tarjetas con objetos en diferentes posiciones.

- Seriaciones por grosor.
- Seriaciones tempero-espacial.
- Material para clasificaciones de forma, tamaño y color.
- Clasificaciones de material concreto.
- Clasificaciones de figuras geométricas.
- Clasificaciones combinando color y forma.
- Clasificaciones combinando color y tamaño.
- Clasificaciones combinando color y grosor.
- Clasificaciones combinando tamaño y forma.
- Clasificaciones combinando tamaño y grosor
- Clasificaciones combinando grosor y forma.
- Láminas del cuerpo humano.
- Rompecabezas del cuerpo humano.
- Láminas con figuras humanas desarrollando diferentes acciones.
- Regletas diferentes tamaños
- Pelotas de diferentes tamaños (de papel, tela, media, etc.)
- Material para ensartar figuras por forma, color y tamaño
- Bloques de diferentes medidas
- Cajas, botes, envases plásticos con diferentes tamaños, grosor, altura
- Diferentes retazos de tela
- Pajillas
- Semillas y todo material de la naturaleza
- Muñecas y muñecos reales
- Muñecos armables
- Hojas de aprestamiento para trabajar el esquema corporal.

Para ejercitar cualquiera de las nociones de esta área, debe trabajarse con material concreto, pero a partir de objetivos, el o la docente puede recopilar o crear con sus alumnos los materiales necesarios.

El éxito en esta área depende de la capacidad de aprovechamiento de situaciones y elementos y de la apertura creadora que tenga el o la docente y no de la cantidad de material con que se cuenta.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS

- Agrupar cosas que se parecen por alguna razón.
- Explorar las propiedades de los objetos como: color, forma, textura, sonido, olor, etc.
- Agrupar cantidades de elementos utilizando cuantificadores como: mucho, poco, alguno, etc.
- Armar rompecabezas del cuerpo humano.
- Colocar cosas en orden de grande a pequeño, de largo a corto, etc.
- Identificar en tarjetas, objetos de diferente posición.
- Ordenar láminas de secuencia (mañana, tarde, noche).
- Agrupar utensilios por forma o color.
- Seriar objetos por tamaño.
- Ordenar materiales de acuerdo a su propio criterio.

ESPACIO DE DRAMATIZACIÓN

Este espacio genera actividades destinadas a desarrollar el lenguaje oral, las habilidades dramáticas, el conocimiento, control y manejo del cuerpo, la capacidad simbólica y el área social-afectiva.

Los roles que los estudiantes desempeñan pueden ser tan variados como al niño se le ocurran, por lo tanto el juego simbólico abarcará personajes del NUCLEO FAMILIAR como: el juego a la casita, imitación de roles de los miembros de la familia, ir de visita, ir de compras, cuidar las flores, analizar tareas o acciones que se hacen en la casa, etc. LA ESCUELA como: Imitación de juegos y fiestas escolares, momentos cívicos, etc. LA

COMUNIDAD como: Juego al mercado, servidores públicos, al centro de salud, transportes de la comunidad, animales de la comunidad, tradiciones culturales, fiestas de la comunidad, etc.

El juego simbólico constituye una actividad real del pensamiento. Para el estudiante es muy satisfactorio transformar la realidad en función de sus deseos, juega a la casita y rehace su propia vida; refleja, corrige, compensa, cambia y complementa la realidad. Este espacio les da a los estudiantes un espacio donde es válido vivir situaciones que no se atreven en la vida cotidiana. Es un espacio en donde, en definitiva, pueden reconstruir su personalidad.

El educador debe observar estos juegos simbólicos pues le revelan mucho de los deseos y realidades del niño.

OBJETIVO GENERAL DEL ESPACIO DE DRAMATIZACIONES

Que los estudiantes logren a través de la experiencia del juego en este rincón, asumir roles, adquirir capacidad de simbolizar, elaborar situaciones y revivir situaciones placenteras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que los niños y las niñas logren:
- Imitar modelos simples de juego.
- Desarrollar un juego socializado.
- Asumir roles distintos de los del seno familiar, escuela y comunidad.
- Dramatizar todo tipo de roles.
- Establecer una estructura básica dentro del juego regulado.

SUGERENCIAS DE MATERIALES Y MOBILIARIO

Por el carácter creativo y fantasioso de este espacio, el mobiliario disponible puede convertirse en cualquier otro mobiliario que haga falta, por ejemplo: Una mesa puede convertirse en una cabina de avión o en la parte frontal de un autobús, según la imaginación del estudiante.

En consecuencia el mobiliario de este espacio estará formado por materiales estructurados y no estructurados como:

- Títeres
- Tablas.
- Utensilios para cocinar: Vajilla, platos, tazas, vasos, cucharas.
- Sartenes, ollas, tapaderas, paletas, tablas de picar, piedras de moler.
- Petates, canastos, cojines elaborados por los padres.
- Ropa vieja de adultos, niños, niñas, zapatos que ya no usan.
- Útiles de limpieza como: escobas, sacudidores, limpiadores, botes de basura, botes o cajas de basura, recogedores que pueden ser elaborados por los niños y niñas o madres y padres de familia.
- Cajas, frascos y envases
- Comales, ladrillos y leña para imitar a tortear plásticos de alimentos y/o elementos de limpieza.

Además del mobiliario y material que pertenece a los ambientes de la casa se pueden agregar:

- Elementos para jugar al centro de salud como: cajas de medicina, jeringas desechables, ropa para médico y enfermera, imitación del aparato para examinar, algodón, paletas, crayones, hojas para imitar las recetas.

- Con las cajas de medicina y envases vacíos pueden jugar también a la farmacia.
- Elementos para jugar a los servicios públicos como: correo, transportes, municipalidad.
- Elementos que permitan el juego de la escuela como: papel, crayones, goma etc.
- Elementos de agricultura: de imitación elaborados por los padres de familia, imitación de semillas, regaderas, etc.
- Elementos que tengan que ver con los diferentes trabajos de la comunidad como: carpintero, albañil, zapatero, etc.
- Elementos para jugar al mercado, a las ferias y tradiciones culturales.
- Ropa para disfraces.

A manera de ejemplo se podrían desarrollar DRAMATIZACIONES para caracterizar:

- Las compras en el mercado.
- La preparación de comidas.
- Los animales domésticos y salvajes.
- Un domingo en la plaza del pueblo.
- Tradiciones culturales de la comunidad.
- Ocupaciones: médico y enfermera en el centro de salud; zapatero, albañil.
- La fiesta patronal.

MOTRICIDAD FINA

Desde muy temprana edad, los estudiantes empiezan sus movimientos a través de sus dedos, luego de sus manos cuando trata de coger objetos de su alrededor y más tarde aquellos que más le llama la atención. Se cree que la coordinación fina se da posteriormente a la coordinación general aunque afirman también que puede darse independientemente en forma espontánea y paulatina a medida que va tomando contacto con el medio.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un proceso largo de aprendizaje de acuerdo al grado de dificultad y precisión.

La motricidad fina comprende la coordinación viso-manual, la motricidad facial, la motricidad gestual y la fonética.

COORDINACIÓN VISO- MANUAL

La coordinación manual del estudiante se desarrolla a través de la mano.

Los elementos más afectados que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo.

Es muy importante tenerlo en cuenta antes de exigir al estudiante una agilidad y una ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de precisión como la pintura de dedos.

Actividades que ayudan al desarrollo de la coordinación viso-manual:

- Pintar
- Punzar

- Enhebrar
- Recortar
- Modelar
- Dibujar
- Colorear
- Laberintos.

COORDINACIÓN FACIAL

Es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

- El dominio muscular

- La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

COORDINACIÓN FONÉTICA

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida descubre las posibilidades de emitir sonidos.

No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido sin tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Este método llamara la atención del estudiante hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas, el medio de aprender será imitar su entorno.

COORDINACIÓN GESTUAL

Las manos: diadoco cinesias.

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada una de la parte: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Dentro del pre-escolar una mano ayudara a la otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Desde los tres años ´podían empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los cinco años podrán intentar más acciones y un poca más de precisión.

IDEA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA

- Coordine la actividad con el docente de práctica sugiriendo que en este periodo haga trabajos de plegado de papel.
- Confeccione una tabla de veinte por veinte centímetros y clavos al espacio de un centímetro, corte hilos y haga amarrar un pedacito de hilo en cada clavo, este mismo clavijero, será utilizado posteriormente para percepción figura- fondo cuando desarrollamos esta área.
- Recorte de figuras: primero el niño recortara figuras geométricas para luego recortar siluetas de figura humanas, animales y otros objetos, debe asegurarse que las tijeras estén en buen estado.
- Recorte cuadrados de papel de cinco centímetros y haga confeccionar piropos (rollos de papel envueltos)

- Ejercicio de manos: abrir y cerrar los dedos de la mano, en el aire, sobre la espalda de los compañeros y en la superficie del pupitre.
- Utilizando una aguja roma y un hilo de un metro haga ensartar bolitas y mullos.
- Punteado de figuras sobre la base de una espuma Flex haga puntear la silueta.
- Manipulación de plastilina o masa.
- Ejercicio de calcado: utilizando papel carbón, cumpla la actividad del trazo de un dibujo para que el niño luego pinte.
- Utilizando un hoja de papel periódico realice bolas de papel.
- Ejercicio de rasgado con papel periódico haga rasgar el mismo, primero en forma rápida, luego solo utilizando los dedos índice y pulgar y siguiendo un trazo.

2.7. HIPOTESIS

La elaboración de espacios lúdicos mejorará positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.

2.8. Señalamiento de las variables de la hipótesis

VARIABLE DEPENDIENTE: Espacios Lúdicos

VARIABLE INDEPENDIENTE: Proceso Enseñanza Aprendizaje

TERMINO QUE LA RELACIONA: Mejorar.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo está basado en una investigación cualitativa porque se busca que los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica desarrollen sus habilidades y destrezas con gusto, con interés para obtener un aprendizaje significativo, brindando a los maestros una alternativa que facilite el trabajo dentro y fuera del aula, también se basará en una investigación cuantitativa porque se analizará la información extraída a través de los datos estadísticos realizados, esta investigación se ubica en el paradigma ecológico- contextual porque se centra en el proceso de cómo aprende el estudiante, toma en cuenta el contexto socio-cultural en el que se desarrolla el alumno, con un enfoque constructivista del aprendizaje significativo ya que el principal interés es que los alumnos de la escuela “Veinte de Enero ” implementen y activen los rincones didácticos que será una forma motivadora, activa, innovadora de poder construir sus propios conocimientos a través del uso del material didáctico mediante metodologías, juegos para resolver sus inquietudes, necesidades e intereses.

3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

De campo:

Se utilizará esta modalidad porque involucra al investigador a acudir al lugar en donde se producen los hechos para recabar la información sobre las variables de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

Bibliográfica Documental

Porque la investigación acudirá a las fuentes primarias a través de documentos válidos y confiables así como también a información secundaria obtenidas en libros, portales de internet y otras tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores.

De intervención social o proyectos factibles

Porque el investigador luego de realizar el trabajo investigativo presentara una propuesta alternativa de solución al problema investigado.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la ejecución y desarrollo del presente tema investigativo se aplicara los siguientes niveles de investigación:

Investigación Explorativa:

La investigación es Explorativa, puesto que utiliza técnicas metodológicas flexibles y aplicables para de esta manera determinar las causas que originaron la inexistencia de los rincones didácticos permitiendo formular la hipótesis, planificar investigaciones científicas que permitirán mejorar de esta forma el proceso de enseñanza de los niños de la escuela "Veinte

de Enero”, lo cual nos permitirá proyectar y planificar de la manera más pertinente con el objetivo de dar solución a esta situación problemática.

DESCRIPTIVO

Es descriptivo porque clasifica las teorías, enfoques, conceptos en forma directa, además permite conocer causas y efectos ya que es de interés social, además permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructura, los mismos que nos llevara a encontrar una solución para esta problemática.

INVESTIGACIÓN CORRELACIONAL:

La presente investigación estarán estrechamente relacionadas entre la variable independiente (Espacios Lúdicos), con la variable dependiente (enseñanza aprendizaje) ya que el cambio positivo de la una influirá en el desarrollo de la otra variable.

3.4. POBLACIÓN MUESTRA

Las personas que participan en esta investigación son los 40 estudiantes que pertenecen al Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero”

Tabla 1: Población y muestra

POBLACION	FRECUENCIA
Estudiantes	40
TOTAL	40

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Espacios Lúdicos

Tabla 2. Operacionalización de variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Son rincones del ambiente organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo, a la estimulación de estas áreas de desarrollo, por medio de la actividad lúdica, (juego) es generada por los materiales que implementan cada uno de los espacios de aprendizaje, favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos ya mencionados.	Material	Maneja con responsabilidad los ábacos Utiliza los semilleros cuando es necesario. Recicla los Materiales de que no se utiliza.	¿La maestra utiliza material concreto como apoyo a su labor docente? ¿La maestra recurre a los materiales concretos como soporte de sus clases?	Encuesta y cuestionario dirigido a los estudiantes de la escuela Veinte de Enero de la parroquia Santa Isabel, Cantón Santa Isabel, provincia del Azuay.
	Contenido	Maneja los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales con perfección. Realiza juegos en el ámbito educativo. Realiza diálogos cortos con sus compañeros. Las fichas que se utiliza son adecuadas al tema de clase	¿Los niños utilizan material del aula para realizar sus tareas? ¿Los alumnos sienten gusto al realizar su trabajo utilizando material concreto?	
	Actividades	Todas las Dramatizaciones se desarrolla con los estudiantes.		

VARIABLE DEPENDIENTE: Enseñanza Aprendizaje

Tabla 3. Operacionalización de variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Es el resultado de una interacción del nuevo material de información con la estructura cognitiva preexistente en el niño y la niña, puede darse en tres niveles o fases sucesivas: elemental, básica y avanzado.</p>	<p>Proceso Conocimientos Conductas Experiencia Razonamiento Observación</p>	<p>Enseñanza Aprendizaje Habilidades Destrezas Comportamiento Conocimientos previos Percepción</p>	<p>¿El proceso de enseñanza aprendizaje debe ser integral? ¿Las habilidades y destrezas son fundamentos del proceso de ¿El buen comportamiento de los alumnos influencia en el rendimiento escolar? ¿Los conocimientos o experiencias de los niños son requisitos para el nuevo aprendizaje?</p>	<p>Encuesta y cuestionario dirigido a los niños, padres de familia y personal docente de la escuela Veinte de Enero de la parroquia Santa Isabel, Cantón Santa Isabel, provincia del Azuay</p>

Realizado por: Fernanda Guapisaca A.

3.6. Plan de recolección de información

La presente investigación se encuentra respaldada por dos técnicas importantes que son la investigación documental e investigación de campo, ya que la recolección de información se la ha realizado de libros, tesis de grado e internet que guarden relación con el tema de investigación que es Los espacios lúdicos y su incidencia en la enseñanza aprendizaje. También se realizarán encuestas dirigidas al director del establecimiento educativo, docentes y padres de familia.

Tabla 4. Plan de recolección de datos

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo investigativo
¿A qué personas o sujetos?	La recolección de información se aplicara a los estudiantes de Primer Año de Básica.
¿Sobre qué aspectos?	Indicadores (Operacionalización de variables)
¿A quién?	La persona encargada de recolectar la información (Investigadora)
¿Cuándo?	La recolección de la información será en Agosto del 2011
¿Lugar de recolección de la información?	El lugar que se emplea la recolección de la información es en la escuela "Veinte de Enero" del cantón Santa Isabel de la parroquia Santa Isabel.
¿Cuántas veces?	La recolección de información se realizará según el caso lo amerite.
¿Qué técnicas de recolección?	Se empleará para la recolección de información con encuestas y cuestionarios.
¿Con qué?	Para ello se elaborará un cuestionario y ficha de observación.
¿En qué situación?	Aulas

Elaborado por: Fernanda Guapisaca

3.7. Plan de procesamiento de la información

Tabla 5. Plan de procesamiento de la información

TÉCNICAS DE INFORMACIÓN	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
Información Primaria	Ficha de Observación Cuestionario	Observación Encuesta
Información Secundaria	Libros de recursos didácticos Libros de paradigmas educativos Libros de educación básica Tesis de Grado (varías) Internet	Lectura Científica

Elaborado por: Fernanda Guapisaca

Una vez aplicada las entrevistas se procederá de la siguiente manera:

Revisión y Codificación de la información.

Después de un análisis de la información obtenida se procederá a su respectiva codificación, que comprende en señalar un número para cada una de las categorías incluidas en las preguntas que se realizará a través de la encuesta, ayudándonos este particular al momento de tabular los datos.

Tabulación de la información. Permite conocer el comportamiento repetitivo del fenómeno objeto de estudio, determinando la frecuencia con que aparece y cuál es su impacto en las variables.

Análisis de datos. Es necesario presentar un análisis de los resultados, el cual dependerá del grado de complejidad de la hipótesis y del cuidado con el que se haya elaborado la investigación.

Selección de Estadígrafos. Elegiremos el estadígrafo SPSS para resumir los datos.

Presentación de los datos. Con la tabulación de los datos estamos en capacidad de presentarlos, para lo cual se realizará de una manera gráfica de barras verticales.

Interpretación de los resultados. Para poder comprender la magnitud de los datos, se estudiará cada uno de los resultados por separado para relacionarlos con el marco teórico.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Distribución de la opinión sobre los espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel, provincia del Azuay.

ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “VEINTE DE ENERO”

El número de estudiantes al que se aplicó la encuesta fue de 40 que pertenecen al Paralelo “A”

PREGUNTA	SIEMPRE	AVECES	NUNCA	SI	NO	BLANCOS	TOTAL
1	25	15	0	-	-	0	40
2				27	14	0	40
3	29	9	2			0	40
4				29	11	0	40
5	27	8	5			0	40
6				32	8	0	40
7	32	4	4			0	40
8				35	5	0	40

Tabla 6. Resultado de la encuesta aplicada a estudiantes.

Fuente: Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

PREGUNTA N: 1

¿La maestra utiliza material concreto como apoyo a su labor docente?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
SIEMPRE	25	62.5%
A VECES	15	37.5%
NUNCA	0	00%
TOTAL	40	100%

Tabla 7. Apoyo a la labor docente

Fuente. Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

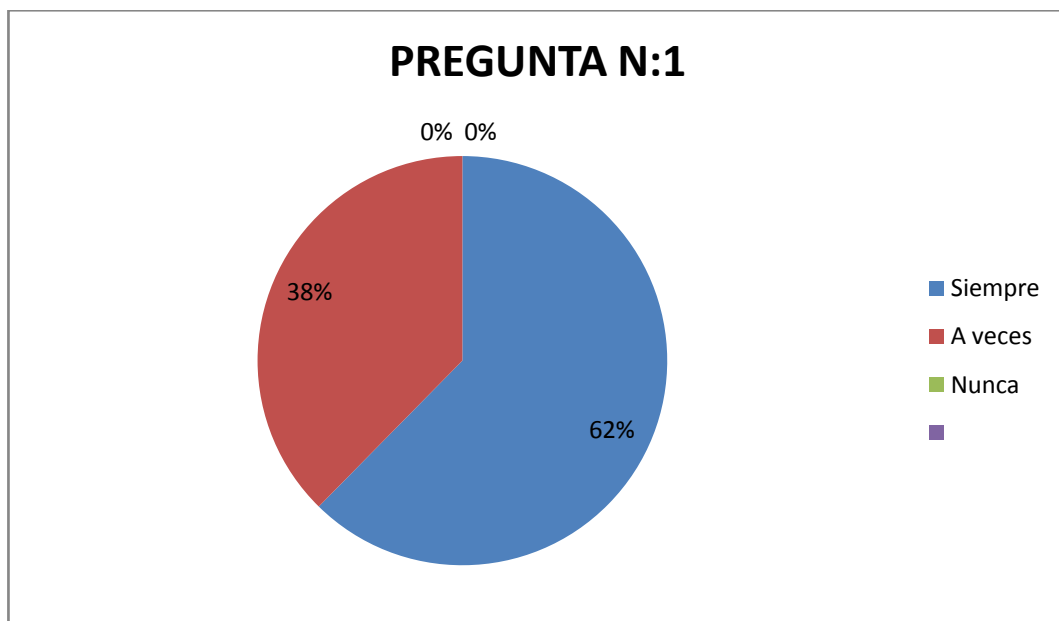


Gráfico 5. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Fuente: Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

El 62.5% de los niños encuestados dan a conocer que sus clases son con material concreto, el 37.5% indican que a veces y el 0% indican que nunca trabajan con material.

INTERPRETACIÓN

Los niños dan a conocer que se puede hacer con otros materiales y como docente hemos optado en buscar materiales que estén a su alcance y de esta manera obtener un trabajo productivo.

PREGUNTA N: 2

¿La maestra recorre a los materiales concretos como soporte de sus clases?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Si	27	67.5%
No	13	32.5%
TOTAL	40	100%

Tabla 8. Materiales concretos

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca

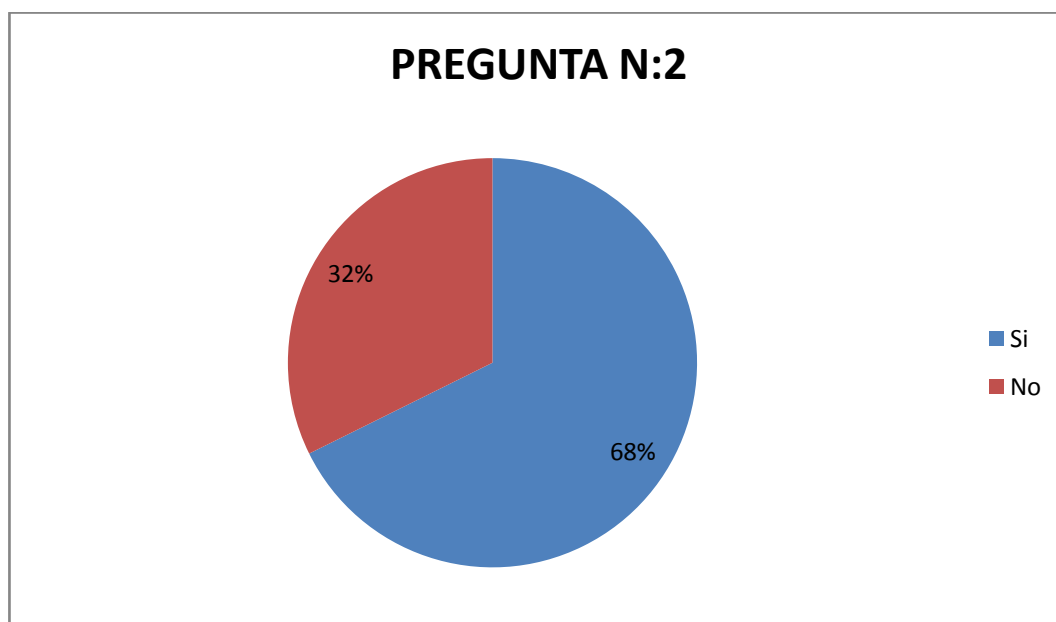


Gráfico 6. Materiales concretos

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

El 67.5% de los niños encuestados expresaron que la maestra si recurre a los materiales concretos y el 32.5% dice que no.

INTERPRETACIÓN

Esto hace suponer que las clases si son dinámicas y atractivas para que les permita desarrollar el conocimiento.

PREGUNTA N: 3

¿Los niños utilizan material del aula para realizar sus tareas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Siempre	29	72.5%
A veces	9	22.5%
Nunca	2	5%
TOTAL	40	100%

Tabla 9. Material del aula

Fuente. Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

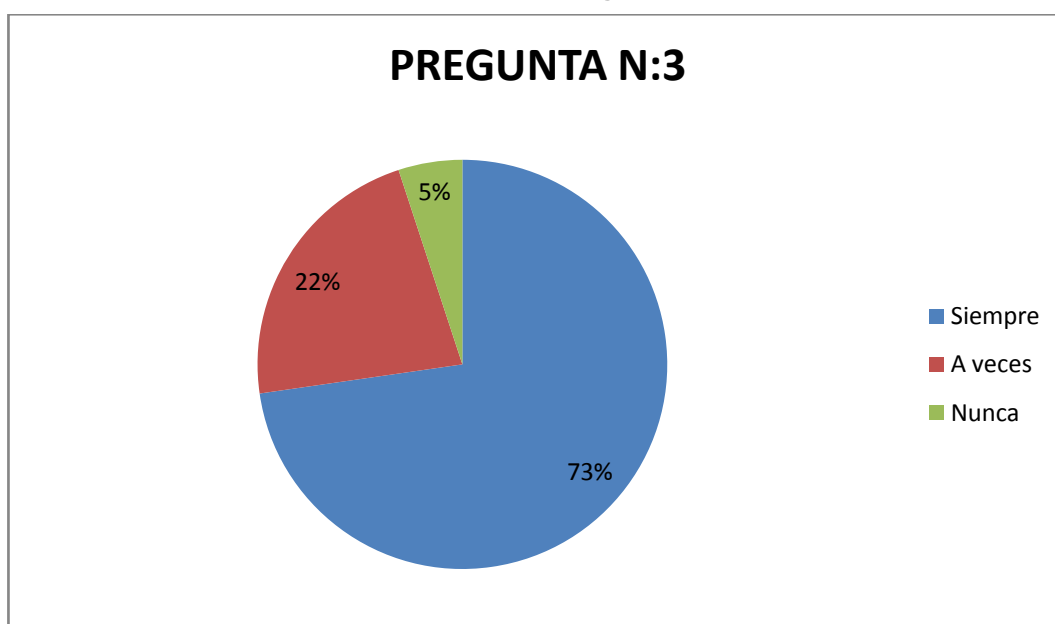


Gráfico 7. Material del aula.

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

Indudablemente el 72.5% de los alumnos encuestados dan a conocer que si utilizan material didáctico para realizar sus tareas, el 22.5% indican que a veces y el 5% dan a conocer que nunca utilizan.

INTERPRETACIÓN

Todos los docentes de la escuela estamos de acuerdo en incrementar más materiales en el aula para que los alumnos puedan desarrollar sus tareas y así ayudarles un poco más.

PREGUNTA N: 4

¿Los alumnos sienten gusto al realizar su trabajo utilizando material concreto?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Si	29	72.5%
No	11	27.5%
TOTAL	40	100%

Tabla 10. Utilización de Material Concreto

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

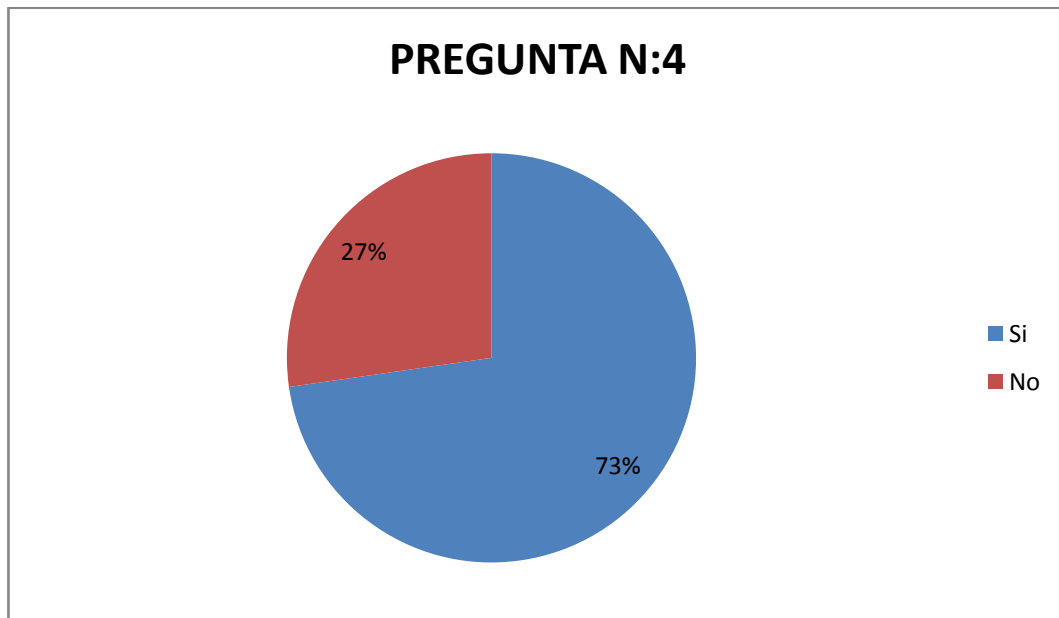


Gráfico 8. Utilización de Material Concreto.

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

El 72.5% de los encuestados dan a conocer que se sienten bien cuando utilizan material concreto en sus clases y el 27.5% dicen que no.

INTERPRETACIÓN

Esto indica que el material que está utilizando en las clases está de acuerdo a sus necesidades por lo cual nos van a permitir un aprendizaje significativo.

PREGUNTA N: 5

¿El proceso de enseñanza aprendizaje es el mejor si utilizamos material concreto?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Siempre	27	67.5%
A veces	8	20%
Nunca	5	12.5%
TOTAL	40	100%

Tabla 11. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Fuente. Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

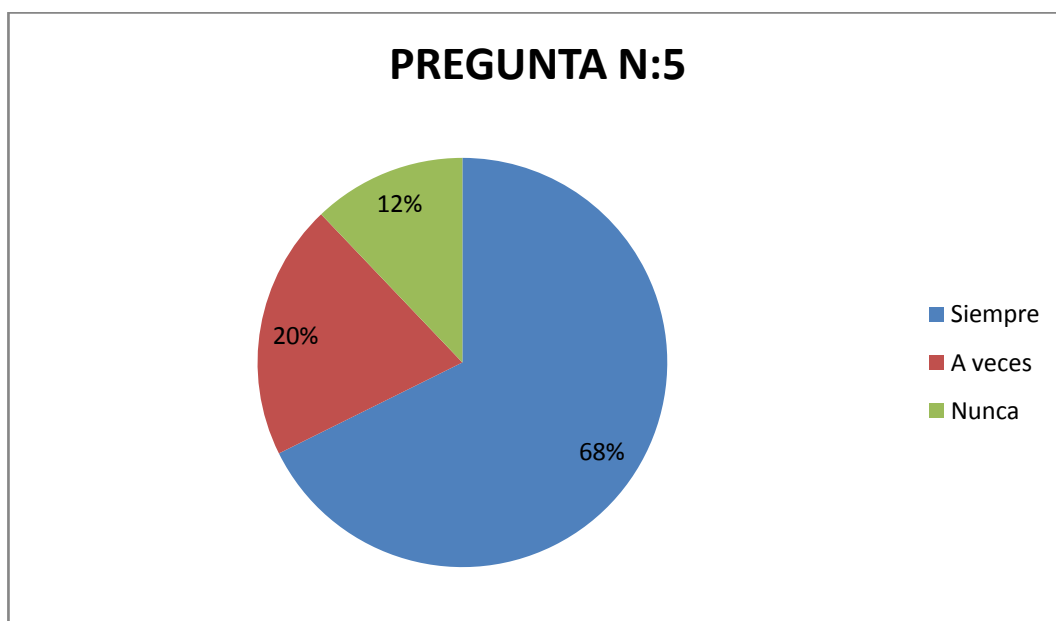


Gráfico 9. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

El 67.5% de los encuestados dan a conocer que si se aprende mejor cuando utilizamos material concreto, el 20% indican que a veces y el 12.5% dicen que nunca.

INTEPRETACIÓN

Con esta entrevista nos permite conocer que el proceso de enseñanza aprendizaje es mejor si utilizamos material concreto.

PREGUNTA N: 6

¿Las habilidades y destrezas son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Si	32	80%
No	8	20%
TOTAL	40	100%

Tabla 12. Habilidades y Destrezas

Fuente: Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

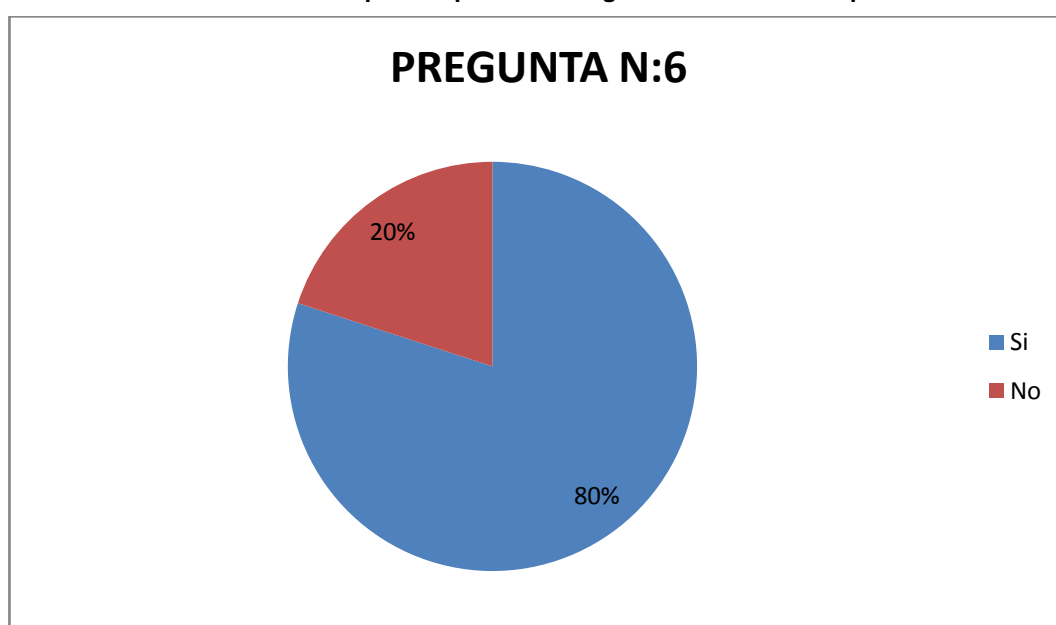


Gráfico 10. Habilidades y Destrezas

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca

ANÁLISIS

El 80% de los encuestados indican que las habilidades y destrezas son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje y el 20% indican que no.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los encuestados están de acuerdo que las habilidades y destrezas son fundamentales para tener un mejor aprendizaje.

PREGUNTA N: 7

¿El buen comportamiento de los alumnos influencia en el rendimiento escolar?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N.	%
Siempre	32	80%
A veces	4	10%
Nunca	4	10%
TOTAL	40	100%

Tabla 13. Rendimiento Escolar

Fuente: Encuesta aplicada por la investigadora Fernanda Guapisaca.

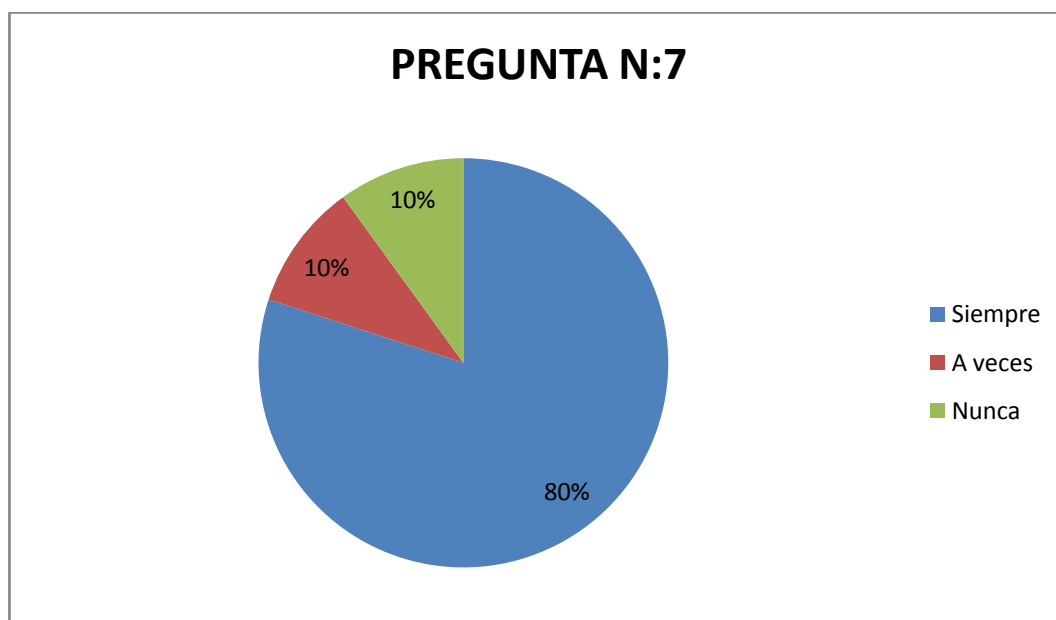


Gráfico 11. Rendimiento Escolar

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

Un 80% de los estudiantes afirman que el comportamiento influencia en el rendimiento escolar y el 10% dicen que a veces y el 10% dicen que nunca.

INTERPRETACIÓN

Esto hace suponer que el buen comportamiento de los alumnos están relacionado con el rendimiento escolar.

PREGUNTA N: 8

¿Los conocimientos o experiencias de los niños son requisitos para el nuevo aprendizaje?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	
	N:	%
Si	35	87.5%
No	5	12.5%
TOTAL	40	100%

Tabla 14. Conocimiento y Experiencias

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

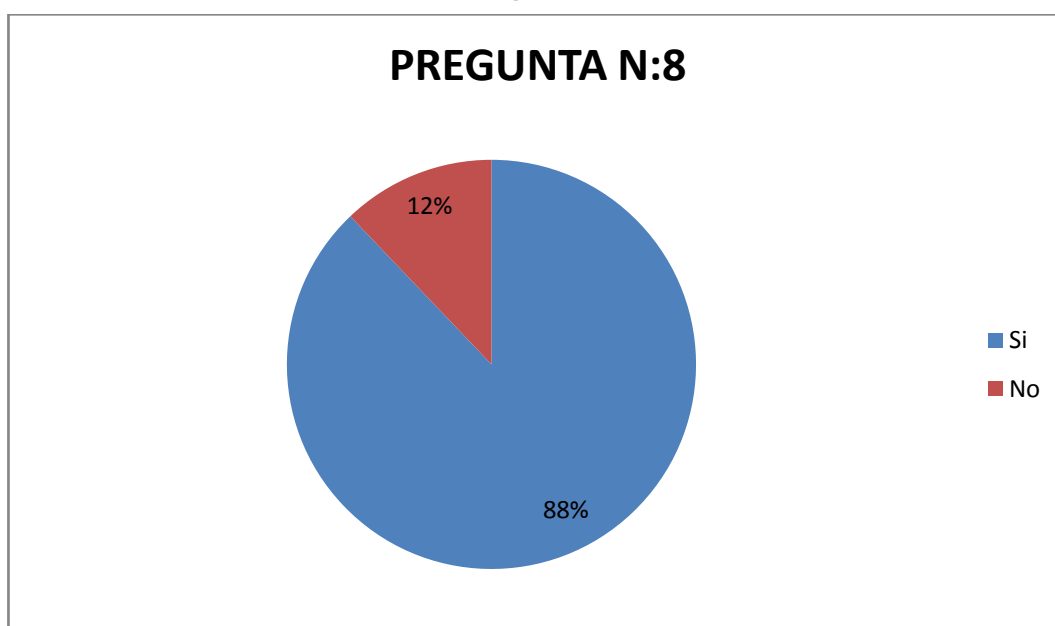


Gráfico 12. Conocimientos y Experiencias

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

ANÁLISIS

El 88% de los estudiantes encuestados afirman que los conocimientos o experiencias son un requisito para tener un nuevo aprendizaje y el 12% dicen que no.

INTERPRETACIÓN

Por las afirmaciones en esta encuesta la mayoría de los niños están de acuerdo que los conocimientos y las experiencias son un requisito importante para tener un nuevo aprendizaje.

4.1. Verificación de hipótesis

Formulación de la hipótesis

Los espacios lúdicos mejoraran positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay?

VERIFICACIÓN

ANÁLISIS DE CHI CUADRADO

Para la comprobación de la hipótesis se siguieron los siguientes pasos:

1. Planteo de hipótesis

a) Modelo Lógico

Ho; Los espacios lúdicos no mejoraran positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del 1er Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay?

H1; Los espacios lúdicos si mejoraran positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del 1er Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay?

b) Modelo Matemático

Ho; $O = E$

H1; $O \neq E$

c) Modelo estadístico

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

x^2 = Chi cuadrado

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada

Regla de decisión

Se encontró el grado de libertad correspondiente: GL= 2

$1 - 0,01 = 0,99$;

$gl = (c-1)(r-1)$

$gl = (3-1)(2-1) = 2$

2. Los valores de X^2 a los niveles de confianza de 0.05, es igual a 11,070. Y a 0.01, es igual a: 15.086, de acuerdo a la tabla consultada para el grado de libertad 2.
3. Se procesó la información en base a la pregunta 1 ¿La maestra utiliza material concreto como apoyo a su labor docente? 5¿El proceso de enseñanza aprendizaje es mejor si utilizamos material concreto?, cuyo resultado se estableció el valor $X^2 = 16.64$ como lo indica la tabla, aplicando la fórmula:

4. Cálculo de X^2

Tabla y Grafico 1 y 5: Pregunta 1 y de Director, Docentes, Padres de Familia, niños y la pregunta 1 ¿La maestra utiliza material concreto como apoyo a su labor docente? 5. ¿El proceso de enseñanza aprendizaje es el mejor si utilizamos material concreto?

Tabla 15 FRECUENCIA OBSERVADA

ALTERNATIVAS	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 1 (ESTUDIANTES)	15	6	1	22
PREGUNTA 5 (ESTUDIANTES)	13	5	4	22
TOTAL	28	11	5	44

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

Tabla 16. FRECUENCIA ESPERADA

ALTERNATIVAS	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 1 (ESTUDIANTES)	14	5,5	2,5	22
PREGUNTA 5 (ESTUDIANTES)	14	5,5	2,5	22
TOTAL	28,00	11	5	44,00

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

La frecuencia esperada de cada celda, se calcula mediante la siguiente fórmula aplicada a la tabla de frecuencias observadas.

$$f_e = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglon)(total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$$

Donde “N” es el número total de frecuencias observadas.

Para la primera celda (Pregunta 1) y la alternativa “SIEMPRE” la frecuencia esperada sería:

$$f_e = \frac{(28)(22)}{44} = 14$$

Para la primera celda (Pregunta 1) y la alternativa “A VECES” la frecuencia esperada sería:

$$fe = \frac{(11)(22)}{44} = 5,5$$

Una vez obtenidas las frecuencias esperadas, se aplica la siguiente formula:

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Donde “ \sum ” significa sumatoria

“O” es la frecuencia esperada

“E” es la frecuencia esperada en cada celda

Es decir, se calcula para cada celda la diferencia entre la frecuencia observada y la esperada, esta diferencia se eleva al cuadrado y se divide entre la frecuencia esperada. Finalmente se suman estos resultados y la sumatoria es el valor de X^2 obtenida.

Procedimiento para calcular la ji cuadrada (X^2)

Tabla 17. Cálculo del Chi cuadrado

		O	E	O - E	(O - E) ²	(O - E) ² E
		(E)	(PREGUNTA 1 / SIEMPRE (ESTUDIANTES))	15	14	1
(E)	(PREGUNTA 1 / A VECES (ESTUDIANTES))	6	5,5	0,5	0,25	0,045454545
(E)	(PREGUNTA 1 / NUNCA (ESTUDIANTES))	1	2,5	-1,5	2,25	0,9
(E)	(PREGUNTA 5 / SIEMPRE (ESTUDIANTES))	13	14	-1	1	0,071428571
(E)	(PREGUNTA 5 / A VECES (ESTUDIANTES))	5	5,5	-0,5	0,25	0,045454545
(E)	(PREGUNTA 5 / NUNCA (ESTUDIANTES))	4	2,5	1,5	2,25	0,9

TOTAL 2,03

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

El χ^2 cuadrado proviene de una distribución muestral, denominada distribución (χ^2), y los resultados obtenidos en la muestra están identificados por los grados de libertad. Esto es, para saber si un valor de χ^2 es o no significativo, debemos calcular los grados de libertad. Estos se obtienen mediante la siguiente formula:

$$Gl = (r - 1)(c - 1)$$

Donde “r” es el número de renglones (fila) de la tabla de contingencia y “c” el número de columnas. En nuestro caso:

$$Gl = (6 - 1)(3 - 1) = 10$$

Acudimos con los grados de libertad que nos corresponden en el ANEXO TABLA 4 (Distribución de ji cuadrada), eligiendo nuestro nivel de confianza (.05 y .01). Si nuestro valor cuadrado de χ^2 es igual o superior al de la tabla, decimos que las variables están relacionadas (χ^2 fue significativa).

DECISIÓN

Con los datos obtenidos e interpretados a través de las encuestas se puede determinar que es significativo el muestreo efectuado porque la desviación de la homogeneidad (desviación) es muy aceptable.

Es necesario recalcar que esta investigación se realizó con el margen del 1% ajustando a la recomendación técnica que es del 5% de margen de error.

La propuesta está desarrollada y compuesta con una serie de acciones que nos permitirán diseñar un Proyecto sobre” “Espacios lúdicos que

inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes del 1er Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.”

GRAFICO DE DECISIÓN

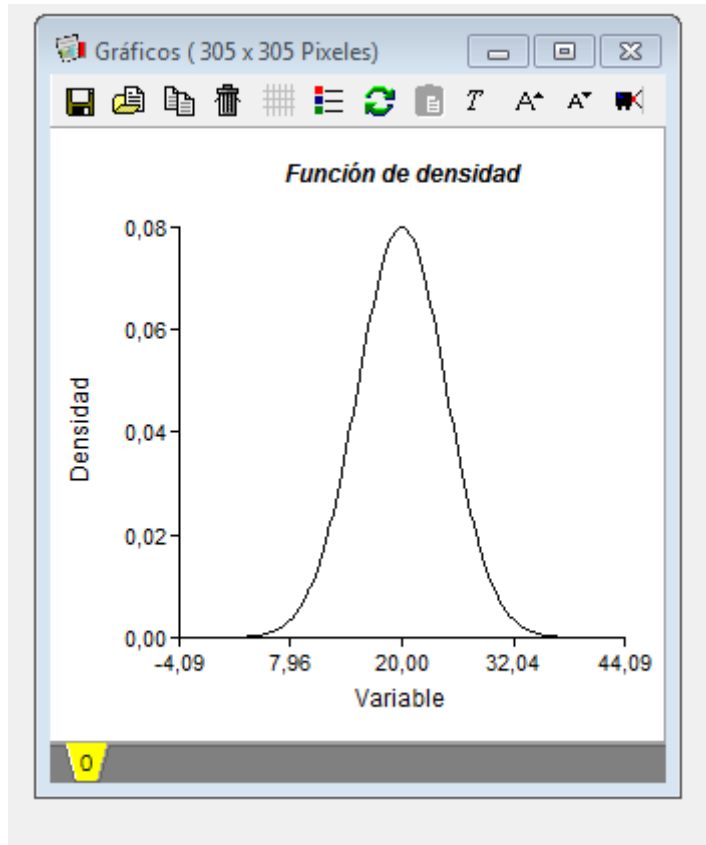


Gráfico 13. Gráfico de decisión

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo a los datos obtenidos y analizados en esta investigación, durante todo este tiempo, se presenta a continuación algunas conclusiones y recomendaciones que deberán ser tomados muy en cuenta en la Escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” donde se desarrolló y se puso en práctica el presente trabajo de investigación, tomando en cuenta que el uso de los espacios lúdicos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la motricidad fina aplicados a la educación son de mucha ayuda para un mejor aprendizaje.

5.1. CONCLUSIONES:

- Los espacios lúdicos utilizados en la escuela Fiscal Mixta “Veinte de Enero” demuestra que ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje tal como se observa en la tabla 2 en donde se obtiene un 36% de aceptación.
- El trabajo realizado incentivo a los docentes a que utilicen los espacios lúdicos como un lugar de construcción del conocimiento ya que ayuda al desarrollo de sus habilidades y destrezas tal como se puede verificar en la tabla 3 que tiene un 45% de aceptación.
- Los espacios lúdicos han sido construidos para ayudar a los profesores y estudiantes en el proceso de enseñanza como se define en la tabla 4 donde el 58% han aceptado.

- Los materiales didácticos ayudan al docente a incentivar y motivar a los estudiantes involucrándoles en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Incentivar a todo el personal docente a seguir utilizando material concreto para impartir los conocimientos en sus labores diarias.

5.2. RECOMENDACIONES

- Capacitación y actualización a los docentes, en el uso y organización de los espacios lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, para utilizar de mejor manera los materiales concretos.
- Es importante tener en cuenta, de manera permanente a la formación continua del profesorado en cuanto al uso del material didáctico en el aula.
- Fomentar cada día la utilización de los espacios lúdicos ya que permiten un mejor pensamiento integral.
- Elevar los conocimientos de los espacios lúdicos a los docentes para mejorar la utilización de los materiales.
- Realizar juegos con los estudiantes y docentes para una mejor aplicación de los espacios lúdicos.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6. TEMA DE LA PROPUESTA

Diseño e implementación de espacios lúdicos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de primer año de educación básica de la escuela “Veinte de Enero” del cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay.

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Escuela:	Veinte de Enero.
Provincia:	Azuay
Cantón:	Santa Isabel
Dirección:	Rolando Sarmiento
Teléfono:	2270505
Beneficiarios:	Estudiantes Profesores
Responsable:	Fernanda Guapisaca
Costos:	

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

De acuerdo a las conclusiones y recomendaciones anteriormente realizadas a través de las encuestas practicadas a docentes, padres de

familia, director y alumnos se considera que es una pauta para la realización de esta propuesta ya que es necesario que la educación de los estudiantes cada día sea la mejor y se fortalezca con la elaboración de espacios lúdicos.

Con la elaboración de los espacios lúdicos mejoraríamos el trabajo docente ya que existe una variedad de investigaciones que nos sirven de soporte para labor del docente como estrategias metodológicas activas, participativas donde brinda la oportunidad al estudiante a un aprendizaje autónomo, participativo, colaborativo, y también una diversidad de recurso que hace que nuestras clases educativas llamen la atención de nuestros estudiantes y permitan llegar a cada uno de ellos respetando sus diferencias individuales.

Con la utilización de los espacios lúdicos permitiremos que los estudiantes estén más motivados, interesados por aprender, conocer, indagar, descubrir y ser el protagonista del nuevo aprendizaje a través del juego.

Se incluye una nueva crítica de trabajos de investigación que se dieron en la actualidad:

Patricia M. Sarlé Universidad de Buenos Aires, en su tesis titulada "La importancia del juego en los jardines" Como concepto clave para el Nivel Inicial, el juego reúne en sí mismo, los aspectos tradicionales que hacen a la historia y la imagen del Jardín de Infantes y, al mismo tiempo, las concepciones referidas al desarrollo cognitivo del niño pequeño. Es decir, articula el problema del conocimiento, desde el punto de vista del aprendizaje, con el marco situacional en el cual se provoca o se promueve la enseñanza. Las categorías interpretativas que construimos con respecto al juego nos fueron mostrando, cómo este concepto, del cual tanto hablan los que estudian la infancia y los maestros del nivel, asume

una complejidad y una riqueza hasta ahora no explorada. Estas categorías se superponen, y combinan de diferente manera, formando un tejido que sostiene el territorio de lo lúdico desde la mirada de la didáctica, y brinda elementos nuevos para estudiar las vinculaciones entre juego y enseñanza.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La elaboración de espacios lúdicos el motivo y la razón por la que se ve una necesidad que todo docente y estudiante debe enfrentar para su desenvolvimiento personal, educativo dentro de la sociedad. Todos sabemos lo complejo que se presenta el panorama de la educación en nuestro país, particularmente en lo que a espacios de aprendizaje se refiere, pero también tenemos plena conciencia que dichos espacios resulta ineludible para brindar a nuestros estudiantes la posibilidad de no quedar al margen de la sociedad globalizada que debe enfrentar.

Es por esto que los docentes como facilitadores del aprendizaje no deben quedarse relegados en cuanto a la actualización, conocimiento y capacitación sobre la importancia de los espacios lúdicos para poder mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y así brindar una educación de calidad.

Con la utilización de espacios lúdicos dentro de una planificación diaria el docente le permitirá al estudiante mejorar su comportamiento y sobre todo comprender y respetar a las personas que le rodean.

Cabe señalar que con la presente propuesta se espera contribuir, mejorar el comportamiento de los estudiantes, desarrollar la motricidad fina, descubrir sus habilidades y destrezas y sobre todo fortalecer las

relaciones con sus compañeros, a través de una serie de recomendaciones que sirvan a un mejor desempeño del recurso humano.

El motivo por lo que nos proponemos a elaborar un espacio lúdico es para que exista mayor comunicación entre compañeros, respetando y valorando la importancia de aprender a través de la utilización de los espacios lúdicos y sobretodo respetando las diferencias individuales que son necesarios para formar su personalidad y por ende se mejorará el aprendizaje.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo General

Implementar los espacios lúdicos en el aula para fortalecer la enseñanza aprendizaje de los niños del primer año de la escuela “Veinte de Enero” de la provincia del Azuay.

6.4.2. Objetivos específicos

- Adecuar rincones de trabajo.
- Elaborar material para los rincones.
- Conocer las ventajas de trabajar con espacios lúdicos.
- Evaluar el aprendizaje de los niños

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Para la ejecución de esta propuesta es factible porque permite aplicar y mejorar la educación de los estudiantes del primer año de la escuela “Veinte de Enero”, ya que es una herramienta innovadora para desarrollarse dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo al aspecto legal podemos decir que el estado busca que se brinde en el

sector público y privado una educación de calidad, que los niños y niñas que se eduquen no estén rezagados de los avances sobre espacios lúdicos que están disfrutando muchos estudiantes en diferentes sectores del país y del mundo entero además se basa también en aspectos político ya que permite el conocimiento de leyes, reglas, normativas que el niño y niña debe desarrollar para vivir dentro de una sociedad globalizada donde le permitan desenvolverse libremente, comunicarse con las demás personas que se encuentran en diferentes lugares dentro o fuera del país.

Con la utilización de espacios lúdicos podemos vincular el aspecto pedagógico ya que se busca una educación transformadora, es decir convertir a los centros educativos en agentes culturales activos y potencializadores de habilidades, capacidades, destrezas, competencias y conocimientos para que el estudiante sea el constructor de su aprendizaje y el docente un facilitador o guía de este proceso.

Todo ser humano necesita relacionarse con la sociedad es por ello que con elaboración de los espacios lúdicos podemos hacer que nuestros estudiantes estén más motivados por aprender ya que gracias a la elaboración de los espacio lúdicos el niño desarrollara sus destrezas, habilidades y sobre todo desarrollara su motricidad fina y además podrá mejorar las relaciones personales con sus compañeros y docentes y porque no decirlo dentro un aspecto ambiental ya que podemos hacerle reflexionar a nuestros estudiantes sobre los fenómenos ambientales y de contaminación que están pasando a nivel mundial.

Factibilidad Organizacional

Para la ejecución de esta propuesta se cuenta con la ayuda y colaboración del director del establecimiento, junto con los docentes, padres de familia y estudiantes para tomar en consideración cada uno de los aspectos a exponer en las diversas acciones a seguir.

Factibilidad Técnica-operativa

Existen los recursos tanto económicos, humanos y tecnológicos para el desarrollo de la propuesta.

Factibilidad Social

Cada uno de los miembros de la comunidad educativa “Veinte de Enero” está dispuesto a contribuir con el desarrollo de la mejora en la organización y en el aprendizaje de los estudiantes.

6.6. Fundamentación Científica

Diseño

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la ingeniería, la arquitectura y diversas disciplinas creativas. Así, el diseño es el proceso previo de configuración mental en la búsqueda de una solución. En otras palabras, el diseño consiste en una visión representada en forma gráfica de una obra futura.

De esta forma, el diseño implica plasmar el pensamiento a través de esbozos, dibujos, bocetos y esquemas trazados en cualquier soporte. El acto de diseñar puede ser considerado como creatividad (el acto de la creación), innovación (cuando el objeto no existe) o una modificación de algo ya existente (a través de la abstracción, la síntesis, la ordenación o la transformación).

Implementación

Una implementación es la realización de una aplicación, o la ejecución de un plan, idea, modelo científico, diseño, especificación, estándar, algoritmo o política.

Espacio

El espacio es el lugar donde las cosas materiales se encuentran. El espacio es el volumen que un objeto ocupa en un lugar.

Lúdico

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Espacio lúdico

Lugar dedicado a la Práctica Psicomotriz, disciplina que se dedica al desarrollo emocional, cognitivo y motor de los niños por medio del juego espontáneo y de actividad lúdica. El niño utiliza su MOTRICIDAD no solo para moverse, para desplazarse o para tomar los objetos, sino para descubrir, experimentar, conocer, comprender, comunicar y aprender, es decir, fundamentalmente para SER y PENSAR. Atención a niños desde 2 años, en grupos o individualmente.

Proceso

El concepto hace referencia a la acción de ir hacia adelante, al transcurso del tiempo, al conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o

de una operación artificial y, en el derecho, al agregado de los escritos en cualquier causa civil o criminal.

La enseñanza.

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna a sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende.

Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetua su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo. Otra forma, un tanto más moderno, es la utilización de los multimedia, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en nuestro medio, pero que brinda grandes ventajas para los actuales procesos de enseñanza – aprendizaje.

El Aprendizaje.

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

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

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

Enseñanza- aprendizaje

A la importancia de considerar los estilos de aprendizaje como punto de partida en el diseño, ejecución y control del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la propia psicología educativa y la didáctica en general, es en sí, lo que concierne principalmente a la labor docente. La investigación sobre los estilos cognitivos ha tenido gran importancia para

la metodología, al brindar evidencias que sugieren que el acomodar los métodos de enseñanza a los estilos preferidos de los estudiantes, puede traer consigo una mayor satisfacción de éstos y también una mejora en los resultados académicos. Con esto queda postulado que los profesores pueden ayudar a sus estudiantes concibiendo una instrucción que responda a las necesidades de la persona con diferentes preferencias estilísticas y enseñándoles, a la vez, cómo mejorar sus estrategias de aprendizaje constantemente.

Los estilos cognitivos son definidos como la expresión de las formas particulares de los individuos en percibir y procesar la información. Particular sentido adquirió el estudio de los estilos cognitivos con los descubrimientos operados en el campo de la que a veces los patrones de cambio están relacionados simplemente con la ambigüedad de la traslación de mesa bancos de los alumnos a una teoría des envolvente a cada uno de los maestros que tienen un problema sexual con los alumnos

Con el auge de la psicología cognitivista los estudios desarrollados sobre los estilos cognitivos pronto encontraron eco entre los pedagogos, quienes buscaban la renovación de las metodologías tradicionales y el rescate del alumnado como polo activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos investigadores de la educación, en lugar del término estilo cognitivo, comenzaron a hacer uso del término estilo de aprendizaje, explicativo del carácter multidimensional del proceso de adquisición de conocimientos en el contexto escolar. Así estilo de aprendizaje se puede comprender como aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como guías relativamente estables de cómo los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje perciben, interaccionan y responden en sus distintos ambientes de aprendizaje. "...los estilos de aprendizaje resultan ser "la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información"

Respecto a la clasificación de los estilos de aprendizaje, se puede ver la existencia de una gama versátil de clasificaciones en tipos de estilos o estudiantes, en la gran mayoría establecidas a partir de dos criterios fundamentales: las formas de percibir la información y las formas de procesarla.

Las formas preferidas de los estudiantes para responder ante las tareas de aprendizaje se concretan en tres estilos de aprendizaje: estilo visual, estilo auditivo y estilo táctil o kinestésico. Por eso es tan trascendental mezclar las técnicas de enseñanza, puesto que gracias a estas tres formas de adquirir el aprendizaje, el niño y el adolescente se familiarizan con su realidad más próxima y asocian el proceso aprendizaje a los estímulos sensoriales que le son más impactantes.

COMO ORGANIZAR EL AULA INFANTIL: LOS RINCONES DE APRENDIZAJE



En la búsqueda de métodos que faciliten los aprendizajes del niño, se ha implementado en las aulas los RINCONES DE APRENDIZAJE, estos son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

De esta manera el aula infantil se divide por sectores de trabajo o de juego, donde el niño o grupos de niños exploran, descubren cada sector

empleando su propio razonamiento siendo guiados por la profesora o de manera autónoma.

Rincones de Aprendizaje más comunes:

Entre los rincones de aprendizaje más comunes está el rincón de construcción, dramatización, arte, música, ciencias, biblioteca, juegos tranquilos, actividades psicomotrices, lenguaje, etc.

¿Cómo organizar los rincones de aprendizaje en el aula?

Organizar y destinar los rincones o sectores de aula, estos deben ser distribuidos en función del espacio con que contamos con sus respectivos materiales y mobiliario.

Establecer los horarios de trabajo o juego en los rincones de aprendizaje, la duración de las actividades dependerá de la edad del niño, puede ser 20 a 45 minutos.

El niño o grupos de niños visitarán los rincones de aula en simultáneo de acuerdo a su libre elección y luego irán rotando.

Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes.

¿Cómo implementar los rincones de aprendizaje?

Rincón de construcción

Aquí el niño desarrolla su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad, ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones.

Se pueden utilizar:

Bloques de construcción, bloques de madera, plástico o de tecnopor, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, Taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, chapitas, carretes de hilo, envases vacíos.

Rincón de dramatización-hogar (Hogar, tienda u otros)

En sector brinda al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos.

Se pueden utilizar:

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos.

Tienda: Cajas o envases de productos, canastitas, botellas de plástico, repisas, mesa.

Otros: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, ropa para muñecas, accesorios de médico, carpintero, etc.

Rincón de Juegos Tranquilos

En esta sección el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc.

Se pueden utilizar:

Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.

Rincón de Lengua y literatura

Este sector está destinado a las diversas formas de comunicación oral o escrita. En esta sección el niño podrá expresarse hablando, escribiendo, leyendo.

Los materiales que se pueden utilizar son:

Tarjetas de vocabulario, revistas y periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, polladas, fiestas, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanza, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, lápices.

Rincón de ciencias

En esta sección el niño podrá, a través de la observación y la experimentación descubrir las propiedades de los objetos y seres vivos.

Se pueden utilizar:

Esponjas, corchos, lijas, lupas, pinzas, mangueras, balanzas, embudos, hojas, plantas, etc.

Rincón de Arte

Sector orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomiendan que este sector se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados puedan lavar fácilmente.

Se pueden utilizar:

Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

Rincón de Música

La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este sector el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

Los materiales necesarios son:

Instrumentos musicales variados: Palitos toc-toc, panderetas, tambores, matracas, caja china, flautas, quemas, triángulos, platillos, cassettes o cd, radiograbadora, etc.

La organización de los espacios en las actividades lúdicas

El espacio destinado a la mayoría de actividades, y por lo tanto de juegos, dentro de escuela infantil, es el aula.

Sin embargo dentro de la escuela infantil existen otros espacios de juego q se pueden aprovechar para la realización de este tipo de actividades, entre ellos están el aula de psicomotricidad, la sala de usos múltiples, y la biblioteca (ya para niños mayores de 4 años).

Dentro de las escuelas infantiles, aparte de los espacios interiores señalados, hay q destacar la existencia de los patios o zonas de recreo
No todo el proceso educativo se circunscribe al propio centro escolar, existen otros espacios externos: las excursiones escolares, las colonias escolares y las granjas escuela.

Los espacios cerrados dentro del centro escolar. La organización del aula. Los rincones de juego.

Las aulas son los espacios educativos por excelencia dentro de la educación infantil.

La organización en rincones supone la creación de espacios de juego principalmente dentro del aula. Diversas actividades con una metodología activa y participativa, las cuales pueden realizarse individualmente o en grupos reducidos, en función de la edad de los pequeños.

La importancia, radica en q en prácticamente todos los centros de educación infantil se pueden encontrar algunos rincones montados, aunque no todos los utilizan de la misma manera. Desde el punto de vista de las intenciones didácticas. Hay dos tipos de organizaciones en los rincones:

Los rincones entendidos como trabajo específico, donde la mayor parte de las actividades diarias se realizan en esos rincones y donde todos los niños deben acudir de forma periódica.

Los rincones entendidos como complemento de las actividades del grupo-clase.

ESPACIOS DE JUEGO

Espacios cerrados dentro del centro escolar.

El aula.

Otros espacios: aula de psicomotricidad, sala de usos múltiples y biblioteca.

Espacios abiertos dentro del centro escolar.

El patio o zona de recreo.

Espacios fuera del centro escolar.

Las colonias escolares.

Las excursiones escolares.

Las granjas escuela.

¿Qué abarca el concepto de rincón?

Los rincones se basan principalmente en dos de las aportaciones que ofrecen la pedagogía y la psicología.

- Se refiere a como se construye el pensamiento y al orden que debe seguir para que se adquieran correctamente los distintos conceptos. Hay dos momentos:
- Es conveniente que los niños manipulen distintos materiales y que lo hagan en diversas situaciones.
- Resulta beneficioso que el niño verbalice, si es posible, su experiencia manipulativa y describa la actividad que ha realizado.
- La constatación de que el niño hasta los 5 o 6 años basa su conocimiento de la realidad en el juego.
- ¿Se refiere siempre al mismo concepto cuando se habla de rincón? Si se revisa la bibliografía sobre este tema, se puede observar que se utilizan términos diferentes para nombrar un mismo concepto. Así, se pueden encontrar:
- Los términos “rincón de actividad”, “rincón de trabajo” y “taller” cuando se refieren a espacios donde se adquieren aprendizajes más académicos como el rincón del lenguaje, de matemáticas, de

observación y experimentación, de música o de biblioteca, entre otros.

El término “rincón de juego” cuando se refiere al espacio donde el niño juega ya sea de forma libre o dirigida, individual o colectiva.

EL MONTAJE DEL RINCÓN

La organización de los rincones

Para organizar un aula por rincones presentes algunos aspectos:

Los rincones se deben organizar en función de las posibilidades del aula y necesidades del grupo-clase.

Los rincones de juego pueden crearse en el aula a partir de los 2 o 3 años y hasta los 7 o 8 años.

Según la edad de los niños son más adecuados un tipo de rincones u otros. No es lo mismo organizar una clase por rincones para trabajar con niños de 2-3 años q para hacerlo con niños de 5-6 años.

El número de jugadores q se encuentren en cada rincón debe estar comprendido entre 2 y 5 años.

La duración de la sesión dependerá de la edad de los niños, en los centros de educación infantil oscile entre 20 y 90 minutos, en función de si se rota de rincón el mismo día o no.

Los rincones son el lugar ideal para respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño y, por lo tanto, aunque por cuestión de organización se marque un tiempo determinado.

El número de rincones montados en la clase debe establecerse en función de los objetivos programados.

Deben montarse algunos rincones donde prime el juego libre o donde los niños puedan funcionar de una manera autónoma.

Si se opta por una metodología basada en la utilización específica de rincones, es conveniente que su número oscile entre 5 o 6 y que se combinen tanto rincones de juego como de actividad.

La construcción de los rincones

La construcción de los rincones es uno de los aspectos fundamentales a tratar pues el niño debe sentirse participe de dicha actividad en todo momento. Debe poder aportar ideas en su diseño, recopilar material y participar en la decisión para su ubicación dentro del aula o del espacio lúdico donde se vayan a organizar.

El rincón debe tener una estructura bien definida y un espacio delimitado, cuanto más cerrado mejor, pero a la vez el educador debe tener una visión del conjunto del aula.

Una vez montados los rincones tienen que disponer de espacio suficiente para moverse.

Formas de aprovisionamiento de material

El material para montar los rincones conseguir de diversas formas: comprándolo en las tiendas especializadas (encajes, muñecos, garajes...) o bien reciclando diversos materiales, ejemplo, se pueden utilizar botellas de leche para hacer bolos, o latas de bebida para hacer maracas.

La colaboración de los padres en la construcción de los rincones es importante.

Los padres pueden colaborar en la creación de los rincones, bien aportando materiales como alfombras, estanterías, ropa viejas

La elección de los materiales.

En la elección del material han de confluír varios factores

Que sea vistoso y agradable a la vista.

Que tenga unas condiciones de seguridad: pintura no toxica, no tenga arista.

Que no contenga piezas muy pequeñas.

Que el tamaño y el peso sean adecuadas a la edad de los niños.

Cuantos objetos q haya suficientes para q no se peleen, pero no demasiados ya q entonces pueden provocar dispersión.

Una vez decidido el material se debe pensar en cómo guardarlo. Es aconsejable utilizar cajas, cestas o estanterías con símbolos, dibujos o fotografías q ayuden a su identificación.

El funcionamiento del rincón

Las normas

Se deben establecer una serie de normas básicas pactadas ente los niños y el educador.

Se debe decidir si cada niño puede escoger libremente el rincón donde quiere ir con la condición de q siente ya está lleno debe ir a otro, o bien, si

un niño puede cambiar de rincón una vez q ha estado un rato en el q había escogido inicialmente.

La introducción al rincón.

El educador debe realizar actividad con toda la clase para presentar el rincón, mostrando los materiales y las diversas actividades q se pueden llevar a cabo. Las actividades colectivas, en función de los objetivos propuestos.

El seguimiento de los rincones

El adulto debe asegurarse de q todos los niños pasen por todos los rincones al menos una vez a la semana.

Las actividades en el rincón dependerán de los objetivos propuestos y deberán trabajar tanto los conceptuales, como los procedimientos y actitudinales.

El papel del educador

El educador debe tener tres líneas de actuación en los rincones:

Una ser un animador que dinamiza, potencia o ayuda al individuo o al grupo necesario.

Otra la de facilitar y organizar los materiales necesarios para que se produzca el aprendizaje.

Por último debe observar las actividades que en ellos se realizan y las interacciones que se producen.

El educador debe ser el dinamizador de la actividad y a permitir que el juego sea libre, al principio algunos niños necesitan darles pequeñas orientaciones o sugerencias para estimular su ingenio.

La evaluación

Para realizar la evaluación de los rincones el educador debe centrarse en:
El progreso de los niños: para evaluar se utilizara la observación directa de las actividades mientras los niños están en los diferentes rincones
Se debe anotar si el niño participa de forma activa; si juega solo o con más compañeros; si es capaz de mantener la atención durante todo el espacio de tiempo de que dispone; si demuestra placer al realizar la actividad, etc.

La tarea educativa: se deben evaluar las condiciones generales de la actividad, su proceso y el progreso a lo largo de las sesiones.

Los objetivos de los rincones.

Los objetivos que se pueden trabajar a partir de los rincones son múltiples y variados. A continuación se expone una relación q permite hacerse una idea de su utilidad didáctica:

- Favorecer un aprendizaje activo y significativo.
- Reconocer su propia imagen en el espejo.
- Compartir el espacio y al educador con otros compañeros.
- Reconocer los materiales y los objetos propios del rincón y de uso cotidiano.
- Promover la motricidad fina y gruesa.
- Favorecer la comunicación y la sociabilidad.
- Tomar conciencia de su propio cuerpo.
- Expresar experiencias, sentimientos y emociones.
- Liberar la ansiedad.
- Desarrollar el lenguaje comunicativo.
- Localizar y citar por su nombre las diferentes partes del cuerpo.
- Imitar modelos conocidos, reales o ficticios.
- Representar secuencias y situaciones simbólicas.

- Reproducir mediante el juego simbólico escenas cotidianas.
- Utilizar progresivamente el vocabulario propio del rincón.
- Ordenar y clasificar
- Descubrir el concepto de suma y resta con objetos.
- Desarrollar el placer por la lectura.
- Describir la situación vivida en el rincón
- Participar en pequeños diálogos con un compañero de su propio rincón.
- Participar en pequeños diálogos con un compañero de su propio rincón.
- Favorecer el desarrollo de la imaginación y la fantasía.
- Facilitar el desarrollo de las habilidades manuales.

Algunos rincones

Algunos de los rincones de juego más convenientes en la educación infantil son: la casa o alguna de sus partes como la cocina, o el salón, el garaje, la peluquería, la biblioteca o la tienda, los disfraces, o la enfermería. También son habituales los rincones de actividades de pintura, impresión, barro, arena, lenguaje, lógica matemática u otra que surjan de los intereses del propio niño.

El rincón de juego simbólico

Piaget, el juego simbólico sirve a los niños para canalizar deseos y tensiones, para liquidar conflictos o para compensar necesidades no satisfechas entre otras. Hasta los 6 años.

Las posibilidades de montar un rincón de juego simbólico son múltiples, por lo que solo se ofrecen algunas de ellas:

El rincón de la casa: la cocinita, el salón, la habitación de las muñecas (2-6 años). Los niños imitan y aprenden roles, comportamientos y estilos de relación, facilitando la comunicación y el desarrollo de lenguaje, y estimular tanto la psicomotricidad fina como la gruesa.

El rincón de la tienda: (3 o 4 años en adelante). Jugar libremente. La actividad básica es comprar y vender, solo se intercambian productos y poco a poco se van introduciendo las monedas y las cantidades. Los materiales necesarios son; un mostrador, una caja registradora, dinero, estanterías para colocar los productos, teléfono, papel de envolver, balanza, monederos, cestos.

El rincón de la peluquería: (2-3años en adelante) las actividades principales de este rincón son las de hacerse peinados y maquillarse, se enriquece el vocabulario, se aprende a respetar el turno, se trabaja la organización temporal, se desarrolla la psicomotricidad fina y se aprende a pagar y cobrar por un servicio ofrecido y obtenido.

El rincón de los disfraces: (2 a 6 años). Este rincón estimula la interacción y la cooperación ya que la mayoría de veces necesitan ayuda para poderse subir la cremallera del vestido o ponerse bien la correa del pantalón. El material puede ser: un espejo grande, ropa de adulto, complementos, pelucas, caja de maquillaje.

El rincón de la ciudad: (3 a 6 años). Este rincón estimula la orientación espacial y temporal el conocimiento de los diferentes colores, el orden y la clasificación así como la seriación, las correspondencias y la manipulación de formas y tamaños.

El rincón de construcción (de 2 a 6 años)

Este rincón ayuda a estimular la orientación espacial y temporal, así como el desarrollo de la psicomotricidad tanto fina como gruesa.

No debe limitarse a los típicos bloques de construcción q se encuentran en los comercios sino que se puede proponer a los niños otros materiales menos estructurados como: cajas de cartón de todas las medidas, cajas pequeñas de plástico, botes de leche en polvo vacíos, recipientes para guardar las piezas y una alfombra para limitar el espacio de juego.

El rincón de los juegos didácticos (de 3-4 a 6 años)

La finalidad principal de este rincón es estimular en el niño las funciones cognitivas y las psicomotoras. Los materiales son diversos en función de la edad de los niños, ya q no es lo mismo un niño de 3 años q uno de 5.

Materiales q puedan aparecer: puzzles, rompecabezas, canicas, encajes, bloques lógicos, lotos diversas, juegos para ensartar, juegos para ordenar y clasificar, juegos de mesa.

Rincón psicomotor (de 1 a 3 años)

Es conveniente montar este rincón dentro del aula siempre q las dimensiones de la misma lo permitan. El material no tiene por q ser costoso y con unos simples cajones de madera se puede construir una estructura por la que los niños puedan subir, deslizarse o esconderse debajo, también se pueden utilizar colchonetas, bloques de espuma de diferentes formas, trozos de tela, etc...

Estructuración de una clase por rincones.

Un ejemplo de organización de una clase por rincones de 2-3 años es el siguiente:

- Acceso a la clase
- Colgadores, punto de agua, armarios para guardar la ropa de los niños.
- Rincón de plástica o manualidades
- Pizarra grande colocada a partir de unos 75 cm de altura
- Rincón de juego simbólico: las casas, baúl de los disfraces.
- Rincón de lectura: títeres, cuentos, etc.
- Rincón de juegos didácticos y de construcción.
- Espacio para montar un rincón en función de los intereses de los niños

Recursos materiales para el juego escolar

El juego puede darse con o sin material y es el adulto en su cualidad de organizador del entorno e q debe ser el facilitador de dicho juego preparando un espacio donde los niños se sientan a gusto, tranquilos, sin presiones externas y donde se sientan libres para poder elegir.

Para realizar una selección de materiales se deben tener en cuenta diferentes aspectos:

Los recursos materiales para el juego pueden ser los juguetes comercializados o materiales diversos q pueden utilizarse en un momento dado para jugar.

La edad de los niños es un factor determinante a la hora de seleccionar un material u otro, pues este debe ser adecuado a sus capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales.

Los juguetes deben ser de fácil manejo, sencillos de forma y generadores de actividad.

Es conveniente disponer de materiales con un bajo nivel de estructuración, es decir, q puedan ser utilizados en diferentes situaciones
Los juguetes deben ser variados y suficientes pero en su justa medida.

6.7 METODOLOGIA MODELO OPERATIVO

FASE O ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
¿Cómo?	¿Para qué?	¿Qué?	¿Cuánto?	¿Quién/ Quiénes?	¿Cuándo?
Adecuación del rincón de lógica matemática.	Para que los estudiantes puedan adquirir destrezas lógicas.	Formar personas capaces de resolver problemas matemáticos cotidianos.	Humanos Niños Maestra	Fernanda Guapisaca.	Lunes 12 de diciembre del 2011
Adecuación del rincón de lectura	Para que los estudiantes se interesen por la lectura.	Estudiantes críticos, reflexivos frente a situaciones de la vida diaria.	Cuentos Libros Laminas Gráficos Pictogramas Tarjetas Videos	Fernanda Guapisaca	Lunes 19 diciembre del 2011
Adecuación del rincón de arte	Para que el estudiante desarrolle la creatividad a través del juego.	Niños que manifiesten sus vivencias a través del arte y plástica.	Vestimentas Accesorios Música Pintura Pinceles	Fernanda Guapisaca Fernanda Guapisaca	Miércoles 21 de diciembre del 2011

<p>Adecuación del rincón del hogar</p> <p>Elaboración de materiales para los espacios lúdicos</p>	<p>Para que el aprendizaje sea vivencial.</p> <p>Para valorar la importancia de los materiales reciclables.</p>	<p>Niños que valoren su núcleo familiar y social.</p> <p>Niños reutilicen los materiales de reciclaje para proteger el medio ambiente.</p>	<p>Crayones Tijeras Goma</p> <p>Propagandas Utensilios de cocina Utensilios de aseo</p> <p>Botellas Plásticos Telas Sorbetes Cartones Hojas</p>	<p>Fernanda Guapisaca</p>	<p>Viernes 6 de enero de 2012</p> <p>9,10,11 de enero de 2012</p>
---	---	--	---	---------------------------	---

Tabla 18. Metodología Modelo Operativo

Elaborado por: Fernanda Guapisaca

6.8 ADMINISTRACIÓN

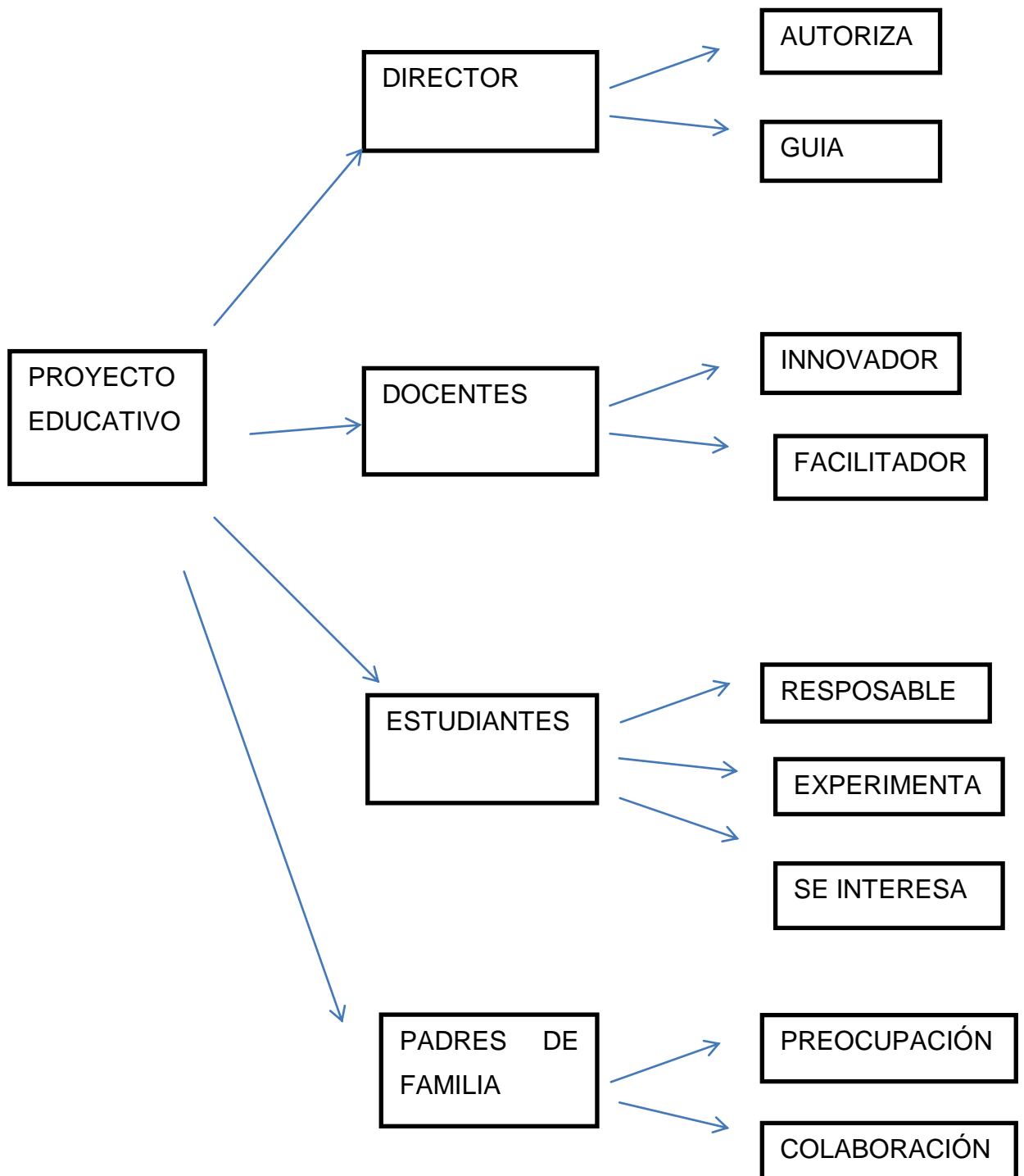


Gráfico 14Administración.

Elaborado por la investigadora Fernanda Guapisaca.

6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Los Espacios lúdicos.
¿Por qué evaluar?	Por la falta de espacios de juego.
¿Para qué evaluar?	Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje
¿Con qué criterios evaluar?	Criterio critico-analítico.
Indicadores	Aspectos cualitativos obtenidos en las encuestas.
¿Quién evalúa?	Fernanda del Pilar Guapisaca
¿Cuándo evaluar?	Antes, durante y después del proceso de aplicación de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Con la aplicación de un proyecto educativo de aula, observación directa.
Fuentes de Información	Entrevista, documentos, libros, revistas y folletos, internet.
¿Con qué evaluar?	Encuestas.

Tabla 19. Plan De Monitoreo Y Evaluación De La Propuesta

Elaborado por: Fernanda Guapisaca

ANEXOS

ACTIVIDADES Y MATERIALES DEL RINCÓN DE LÓGICA-MATEMÁTICA

A lo largo del desarrollo cognitivo los estudiantes van construyendo nuevas y más formas de actuar, pensar y sentir, los cuales suponen cambios en su conocimiento del mundo en general, en la construcción de su propia identidad y su relación con los otros estudiantes. Mediante la acción, observación y la indagación o exploración en el niño interacciona con el medio y construye las primeras nociones que le ayudara a descifrar la realidad que forma parte.

Las capacidades Lógica- Matemática son importantes y deben ser trabajadas de una manera adecuada porque permite al estudiante disponer de una herramienta para interpretar o intervenir en muchas situaciones y actividades de la vida cotidiana. Esto se consigue fundamentalmente interaccionando con distintos objetos de ahí surge la importancia del rincón de Lógico- Matemático.

Es muy importante que cuidemos los recursos con los que vayamos a dotar este espacio deben ser accesibles a los estudiantes, ni muy numerosos ni muy escasos, deben estar ordenados, ser vistosos, agradable.

Es necesario programar intencionadamente las actividades que en el vayan a desarrollar a fin de que este sea un lugar de verdadero aprendizaje.

Para un correcto funcionamiento del rincón de Lógico- Matemática es necesario partir de unos indicadores de organización estos son:

- **UBICACIÓN ESPACIAL:** Debe estar en un lugar tranquilo del aula, debe ser amplio.
- **TIEMPO:** La organización de la clase ha de permitir que los estudiantes dispongan de periodos de tiempos en que han de ir con sus amiguitos de apoyo y otros tiempos de libre disposición de cada niño va a este espacio cuando le apetece o quiere realizar una actividad.
- **NORMAS:**
 - . Asamblea: Se presenta los materiales.
 - . Trabajo en el rincón: Se realiza las actividades que el estudiante elegirá.
 - . Puesta en común: Se valorara lo que ha hecho.

MATERIALES

MATERIALES DESCONTINUOS

Podemos utilizar cualquier objeto de la vida diaria proporcionado por el estudiante o por la maestra. El niño a de saber reconocer y nombrar los materiales al mismo tiempo que experimenta con ellos. Pueden hacer dictados de coloras, ensartar bolas siguiendo un criterio, ordenar y clasificar materiales, transportar objetos.

- **JUGAR A JUEGOS TRADICIONALES:** Loterías, cartas, dominós.
- **HACER CARRERA DE COCHES:** Aprendamos así nociones espaciales básica (cerca, lejos, primero, segundo.....)

MATERIALES CONTINUOS

Se inicia en el campo de la medida son usuales arena, grava, plastilina. Pueden realizar entre otras actividades. Identificación de lleno y vacío, construcción de expresiones de cuantificación efectuar trasvases para alterar magnitudes: poco- mucho- nada.



ACTIVIDADES Y MATERIALES DEL RINCÓN DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA

Antes de utilizar los materiales relacionados con el desarrollo del lenguaje oral y escrito, se sientan a los niños y a las niñas en círculo y se discute con ellos algunas reglas y consignas para el buen desarrollo de la actividad, como por ejemplo: en qué momento pedir la palabra, cómo hacerlo, por qué debemos guardar silencio mientras los demás hablan, la importancia de escuchar, de compartir y de trabajar de forma colaborativa. Cuando se utilizan materiales de asociación hay que cuidar que la misma no se haga atendiendo a la forma de los contornos (si el material es para encajar) o por el color de las tarjetas u otras características de fácil reconocimiento sensorial. La educadora o educador debe orientar a los niños y niñas a que observen las formas de las letras y/o palabras y, a través del diálogo, tratar que los estudiantes relacionen cada nueva palabra con su entorno, con sus necesidades y expectativas, para que les puedan asignar sentido. El lenguaje de las educadoras o educadores debe ser correcto, ya que son modelos que los niños y las niñas imitan siempre; éstos deben cuidar que la articulación y modulación de las palabras sean claras y el vocabulario sencillo, sin ser pueril. Las consignas deben establecerse con claridad y las correcciones exageradas

se deben evitar. Otra recomendación antes de utilizar los materiales didácticos es crear un ambiente confiable donde los niños y las niñas se sientan en libertad de hablar y escuchar y donde todos participen, respetando las consignas y reglas de los diferentes juegos y las actividades. Para contextualizar el uso de los materiales e integrar diferentes contenidos del currículo, se recomiendan actividades como: conversación informal, diálogos, rimas, cuartetas, trabalenguas, títeres, cuentos, y otros.

Aprendizajes Esperados.

- Desarrolla la expresión oral a través del diálogo y la narración.
- Utiliza el diálogo para resolver conflictos y para establecer las normas del juego.
- Escucha con atención a sus compañeros y compañeras.
- Observa, describe e interpreta láminas.
- Narra historias breves, representadas en láminas o bandas, organizadas de izquierda a derecha.
- Señala con los dedos el principio y el fin de un párrafo o cuento.
- Descubre detalles de la escritura: se lee de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, secuencias como lo que está antes, lo que está después. Interpreta el mundo que le rodea y su propio mundo interior.
- Realiza dramatizaciones espontáneas y sobre temas propuestos.

Materiales utilizados en esta Área

- Encajes para asociar vocales e imágenes.
- Encajes tipo rompecabezas para asociar letras e imágenes.
- Rompecabezas con letras, palabras e imágenes.
- Loterías para asociar imágenes y palabras.
- Tarjetas con palabras e imágenes.

- Láminas con palabras y letras encajables.
- Libros de cuentos y fábulas.
- Láminas con diferentes temáticas.
- Títeres de guantes (diferentes personajes y animales).

Sugerencias de Actividades.

- Asocia imágenes con sonidos vocálicos y consonánticos.
- Asocia imágenes con palabras.
- Relaciona la lengua oral y escrita.
- Para contextualizar el uso de los materiales e integrar diferentes contenidos del currículo, se recomiendan actividades como: conversación informal, diálogos, rimas, cuartetas, trabalenguas, títeres, cuentos, y otros.
- Escucha con atención a sus compañeros y compañeras.

NOMINA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

APELLIDOS	NOMBRES
Arce Cornejo	Erik Anthony
Contento Erreyes	Danny Fabricio
Guamán Lalvay	Johnny Fabián
Guayllasaca Pintado	Jhair Lenin
Guamán Lalvay	Luis Alfonzo
Marín Mendía	Klever Javier
Ordoñez Ordoñez	Walter David
Ramos León	Polivio de Jesús
Rojas Leones	Percy Fernando
Sánchez Albarracín	Segundo Byron

Sánchez Guerrero	Steven Ariel
Yunga Pando	Roberth Steven
Bermeo Bermeo	Doris Nathaly
Chávez Barreto	Rosa Inés
Guamán Lalvay	Daniela Estefany
Mejía Aucay	Paola Elizabeth
Mendieta Merchán	María Silvana
Montiel Duran	Jessenia Elizabeth
Orellana Guanoquiza	Jessica Valeria
Peralta Loja	Jessica Elizabeth
Pizarro Guzmán	Andrea Belén
Ramón Currillo	Emily Gabriela
Vega Mejía	Dayanna Marcela

La maestra y los estudiantes realizando el saludo para comenzar el día de trabajo.



Los estudiantes realizan sus trabajos en grupo en el espacio de Lógica - Matemática.



Los estudiantes cuidan las plantas en el espacio de Entorno Natural y Social.



Los estudiantes realizan la lectura de pictogramas en el espacio de Lengua y Literatura.



Tabla 20. Cronograma

Number	Task	Resource	Start	End	Duration	% Complete	July														August													
							17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	ELECCIÓN DEL ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN	HUMANOS MATERIALES ECONOMICOS	17/7/2011	18/7/2011	1	100.0																												
2	EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	HUMANOS MATERIALES ECONOMICOS	17/7/2011	26/7/2011	7	100.0																												
3	ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	HUMANOS MATERIALES ECONOMICOS	25/7/2011	30/7/2011	5	100.0																												
4	ELABORACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	HUMANOS MATERIALES ECONOMICOS	1/8/2011	3/8/2011	2	100.0																												
5	ELABORACIÓN DEL MARCO ADMINISTRATIVO	HUMANOS MATERIALES ECONOMICOS INSTITUCIONALES	7/8/2011	10/8/2011	3	100.0																												
6	REVISIÓN EL PERFIL	HUMANO	7/8/2011	16/8/2011	7	100.0																												
7	PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL	HUMANO	19/8/2011	19/8/2011	1	100.0																												

Bibliografía

1. ANGULO RINCON, R. (1992). "Un Paso Hacia la Escuela". Santa Fe de Bogotá.
2. AUCOUTURIER, B. (1985). "La Práctica Psicomotriz: Reeducción y Terapia". Ediciones Científico Médica. Barcelona – España.
3. BARBARA M. NEUMAN, PHILIP R. NEWMAN. "Desarrollo del Niño". Noriega Editores LIMUSA.
4. CAMMELLAS, M.J, PERPINYA, A. (1984). "La Psicomotricidad en el Pre-escolar. Ediciones C E A C, S.A. Primera edición.
5. COLECCIÓN MAESTRA JARDINERA AÑO V (2000). Argentina.
6. CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN Ministerio de Educación y Cultura (1996). "Propuesta Consensuada Reforma Curricular".
7. COMPILACION DE LA COMISION TECNICO PEDAGOGICA DE LAS MAESTRAS DE LOS JARDINES DE INFANTES DE LA U.T.E.N. N:
8. COSTE,J.C. (1974). "Las 50 Palabras Clave de la Psicomotricidad. Ed. Médica y Técnica. Barcelona – España.