



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"RINCÓN RECREATIVO PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DEL CENTRO PARVULARIO LA
PRIMAVERA AÑO 2015-2016"

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en
Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial"**

AUTORAS:

APUGLLON APUGLLON VANESA LUCIA
VALLEJO RUIZ HEIDI PETITA

TUTORA;

Mgs. ELENA TELLO CARRASCO

Riobamba – Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN

Yo Msc. Elena Tello Carrasco, asesora de tesis de grado de la Carrera de parvularia e Inicial, de la Universidad Nacional de Chimborazo, facultad de Ciencias de la educación Humanas y Tecnológicas autorizo la presentación de la investigación para su evaluación y calificación sobre el tema: "**RINCÓN RECREATIVO PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DEL CENTRO PARVULARIO LA PRIMAVERA AÑO 2015-2016**", elaborado por Apugllon Apugllon Vanesa Lucia y Vallejo Ruiz Heidi Petita

Elena Tello C
.....
Msc. Elena Tello Carrasco
Tutora de Tesis

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

"RINCÓN RECREATIVO PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DEL CENTRO PARVULARIO LA PRIMAVERA AÑO 2015-2016" Trabajo de tesis presentado por Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon y dirigida por: Msc. Elena Tello.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Msc. Dolores Gávilanez



FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Msc. Tania Casanova



FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Msc. Pilar Salazar



FIRMA

NOTA: 9.06

DERECHOS DE AUTORÍA

El presente trabajo investigativo, previo a la obtención del título de licenciada en educación parvularia e inicial, es original y basado en el proceso anteriormente establecido por la facultad de ciencias de la educación, Humanas y Tecnologías.

La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: Heidi Vallejo, Vanesa Apugllon y dirigida por: Msc. Elena Tello; y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



.....
Heidi Petita Vallejo Ruiz
CI. 060328063-7



.....
Vanesa Luicia Apugllon Apugllon
CI. 060411699-6

AGRADECIMIENTO

La educación es el pilar fundamental del desarrollo del ser humano por ello damos gracias a la Universidad nacional de Chimborazo que con esfuerzo y dedicación nos abrió las puertas del discernimiento y nos impulsó en el camino de la sabiduría y en conjunto con sus magistrales como la Msc. Elena Tello nos inculcaron valores y destrezas necesarias para formarnos no solo como docentes sino como guías y promotores del conocimiento.

Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon.

DEDICATORIA

La sencillez humildad y respeto se otorgan como valores de hogar formándonos como personas de bien, beneficio y labor por ello dedicamos con orgullo el presente trabajo a Dios a nuestros padres y esposos que con cariño y comprensión fueron impulsores de nuestros sueños.

Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pag.
PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	III
DERECHOS DE AUTORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XII
SUMARY	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1. El problema de investigación	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Preguntas directrices o problemas derivados	3
1.5. Objetivos	3
1.5.1. Objetivo general	3
1.5.2. Objetivos específicos	3
1.6. Justificación e importancia	4
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema.	6
2.2. Fundamentación teórica	6
2.2.1. Rincon recreativo:	6
2.2.2. ¿Para qué sirven los rincones recreativos?	8
2.2.3. Clasificación de los rincones recreativos:	8
2.2.4. Beneficios de trabajar en los rincones recreativos:	12
2.2.5. ¿Cómo organizar los rincones recreativos en el aula?	12
2.2.6. ¿Qué es el juego?	13
2.2.7. ¿Qué es el juego simbólico?	14

2.2.8.	¿A qué edad empieza el juego simbólico?	15
2.2.9.	Juego simbólico y su desarrollo	16
2.2.10.	El juego simbólico como instrumento de aprendizaje	16
2.2.11.	El juego simbólico como instrumento de terapia	17
2.2.12.	Principios teóricos de la teoría de piaget:	18
2.2.13.	El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de piaget.	18
2.2.14.	Se trata del "juego de ejercicio".	18
2.2.15.	Se trata del "juego simbólico"	19
2.2.16.	Se trata, finalmente, del "juego de reglas"	19
2.2.17.	El rincón recreativo y el juego simbólico	20
2.2.18.	¿Qué es un niño?	21
2.2.19.	Teorías del desarrollo del niño	21
2.2.20.	Teoría del desarrollo psicosexual de sigmund freud	21
2.2.21.	Estadios de la teoría de freud	22
2.2.22.	La teoría del desarrollo psicosocial de erikson	24
2.2.23.	La teoría del aprendizaje de jean piaget	26
2.2.24.	Teoría sociocultural de lev vygotsky	28
2.2.25.	Desarrollo del niño según piaget en la etapa preoperacional.	29
2.2.26.	Características evolutivas de los niños de 3 a 4 años	29
2.2.27.	Logros significativos en el desarrollo de los niños de 3 a 4 años de edad	31
2.3.	Variables	33
2.3.1.	Variable independiente	33
2.3.2.	Variable dependiente	33
2.4.	Operacionalización de variables	34
2.4.1.	Variable independiente: rincón recreativo	34
2.4.2.	Variable dependiente: juego simbólico	35
2.5.	Definiciones de términos básicos	36

CAPÍTULO III 39

3.	MARCO METODOLÓGICO	39
3.1.	Diseño de la investigación	39
3.2.	Tipo de investigación	39
3.3.	Nivel de la investigación	40
3.4.	Población y muestra	40
3.4.1.	Población	40
3.4.2.	Muestra	41
3.5.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	41
3.5.1.	Técnicas	41
3.6.	Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	42

CAPÍTULO IV	43
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	43
4.1. Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas	43
4.2. Cuadro de resumen de la ficha de observacion aplicada a los niños.	53
CAPÍTULO V	55
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	55
5.1. Conclusiones	55
5.2. Recomendaciones	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	59

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1.	
La Población.	41
CUADRO N° 2.	
El niño y niña propicia el trabajo en equipo.	43
CUADRO N° 3.	
El niño y niña incentiva el uso del lenguaje.	44
CUADRO N° 4.	
El niño y niña permite el intercambio de conocimientos.	45
CUADRO N° 5.	
El niño y niña promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.	46
CUADRO N° 6.	
El niño y niña fortalece los vinculos sociales.	47
CUADRO N° 7.	
El niño y niña desarrolla la creatividad e imaginación.	48
CUADRO N° 8.	
El niño y niña crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.	49
CUADRO N° 9.	
El niño y niña contribuye a la solución de problemas.	50
CUADRO N° 10.	
El niño y niña contribuye a la manipulación y exploración.	51
CUADRO N° 11.	
El niño y niña ejercita habilidades de motricidad fina.	52
CUADRO N° 12.	
Resumen de la ficha de observación aplicada a los niños.	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1 Clasificación de los rincones recreativos.	8
GRÁFICO N° 2 Estadios de la Teoría de Freud de la infancia.	22
GRÁFICO N° 3 Etapas Cognoscitivas de Piaget.	26
GRÁFICO N° 4 Propicia el trabajo en equipo.	43
GRÁFICO N° 5 Incentiva el uso del lenguaje.	44
GRÁFICO N° 6 Permite el intercambio de conocimientos.	45
GRÁFICO N° 7 Promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.	46
GRÁFICO N° 8 Fortalece los vinculos sociales.	47
GRÁFICO N° 9 Desarrolla la creatividad e imaginación.	48
GRÁFICO N° 10 Crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.	49
GRÁFICO N° 11 Contribuye a la solución de problemas.	50
GRÁFICO N° 12 Contribuye a la manipulación y exploración.	51
GRÁFICO N° 13 Ejercita habilidades de motricidad fina.	52
GRÁFICO N° 14 Resumen de la ficha de observación aplicada a los niños.	54



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TEMA:

"RINCÓN RECREATIVO PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II DEL CENTRO PARVULARIO LA PRIMAVERA AÑO 2015-2016"

RESUMEN

El problema identificado en el Centro de Educación Inicial la Primavera es la carencia de rincones recreativos para desarrollar el juego simbólico, mediante estos rincones recreativos se estimula al niño para que desarrolle todas sus habilidades sensoriales, motrices y sociales de forma espontánea y autodidacta, facilitando así su aprendizaje, el mismo que es también conocido como espacio de relajación y estímulo ya que la interacción de los niños y niñas es totalmente espontánea y natural. El objetivo para la realización de este proyecto fue determinar de qué manera influye el rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico, el método de investigación que se empleó fue inductivo, deductivo y analítico, el tipo de investigación fue descriptivo y de campo, como técnica se empleó la observación y como instrumento la ficha de observación, se trabajó con toda la población diez niños y diez niñas. Luego del diagnóstico se observó algunos hallazgos como que el mayor porcentaje (49%) de niños y niñas están iniciando las destrezas de forma significativa, se concluyó que el rincón recreativo si influye en el desarrollo del juego simbólico por lo que se recomienda implementar los rincones recreativos para así estimular el juego simbólico despertando habilidades naturales del niño y la niña, su capacidad de exploración, investigación y socialización y con la ayuda de docentes y padres de familia se construyeron los rincones recreativos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

THEME: "RECREATIVE CORNER TO DEVELOP THE SYMBOLIC GAME IN CHILDREN OF INITIAL II OF THE PARVOLARY CENTER LA PRIMAVERA YEAR 2015-2016"

AUTHORS: Apugllon Apugllon Vanesa Lucia and Vallejo Ruiz Heidi Petita

ABSTRACT

The problem identified at Centro de Education Inicial La Primavera, was the lack of recreational places to develop the symbolic game, through these recreational places, the children are stimulated to develop all their sensory, motor and social skills in a spontaneous and self-taught way, facilitating their learning, which is also known as a relaxation space and Stimulus so the interaction of children is totally spontaneous and natural. The objective of this project was to determine how the recreational area influences in the development of symbolic game. Inductive, deductive and analytical, methods were used for this research. The type of research was descriptive and field, the observation was the technic , an instrument the observation sheet, worked with all of populationa at about ten children and at ten girls. After the diagnosis, some results were observed. Children, boys and girls develop their skills in a significant way, in a highest percentage at 49%. It was concluded that the recreational area does influence the development of the symbolic game, so it is recommended to implement: The corners recreational activities, in order to stimulate the symbolic game, awakening the child's natural abilities, exploration, research and socialization skills-and with the help of teachers and parents, recreational areas were built.

Reviewed by: Caisaguano, Janneth
Language Center Teacher



INTRODUCCIÒN

Estimado lector este trabajo tiene como fin el dar a conocer la influencia del rincón recreativo en el desarrollo del juego simbólico, ya que el niño necesita un ambiente motivador y en el cual pueda desarrollar todas sus destrezas de forma espontánea y creativa, despertando así sus habilidades.

Los rincones recreativos, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.

Uno de los elementos más importantes para el desarrollo del niño es el juego este es una actividad vital con gran implicación con el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización

El juego simbólico hace referencia al uso o predominancia de símbolos. Es decir, donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí., sobre todo cuando consideramos que los humanos somos seres eminentemente simbólicos, los niños aprenden a formarse con esta actividad recreadora.

A través de esta investigación se pretende ofrecer al docente un material que ayude y despeje dudas sobre la importancia de los rincones recreativos en el niño y como desarrollar destrezas incentivando el juego simbólico

Para su análisis se halla ordenado por capítulos con un sentido lógico:

En el Capítulo I, marco referencial contempla los siguientes aspectos: el tema del proyecto con su respectiva justificación que es donde se sintetiza el motivo por el cual realizamos la siguiente investigación, encontramos la problematización del tema y sus respectivos objetivos.

En el Capítulo II, se describe el marco teórico: fue necesario hacer una revisión de teorías, tomando como referencia a Piaget como uno de los principales impulsores de mi investigación; y analizando los conceptos que se vinculan con el rincón recreativo y el juego simbólico que contemplamos en las variables, y el cuadro de variables.

En el Capítulo III, se vislumbra el marco metodológico, a aplicarse en el proyecto, en el mismo capítulo diseñamos el formato de la investigación su procedimiento, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y la investigación, analizando las técnicas para el procedimiento.

En el Capítulo IV, contempla Análisis e interpretación de Resultados que se han obtenido mediante la técnica de observación.

En el Capítulo V, detallamos las conclusiones y recomendaciones que podemos dar según los datos obtenidos, incluyendo bibliografía y webgrafía mostrando la fuente de la investigación.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

"RINCÓN RECREATIVO PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE INICIAL II DEL CENTRO PARVULARIO LA PRIMAVERA AÑO 2015-2016"

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Ecuador cuenta con Documentos Curriculares, los cuales sirven de apoyo y referencia en la educación, tanto a Nivel Inicial como en la Educación Básica del país; dentro de estos se puede observar la vinculación que existe entre el área recreativa y la educación la cual enmarca gran importancia al desarrollo de destrezas motrices, físicas y sociales las mismas que son necesarias incluir en las instituciones del país.

Por un lado se encuentra la (Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2012) y en (El Plan Del Buen Vivir, 2013- 2017). Donde expresa los objetivos de la Educación en la actualidad, siendo que su apartado cuatro dice: Que el rincón es parte de los objetivos, como fuente o forma de comunicación donde los/as niños/as se expresan de manera libre y espontánea despertando sus habilidades y destrezas.

Indica claramente que lo que pretende la Educación Inicial es el de lograr un perfil del estudiante donde el juego y dentro de este el rincón, también forme parte de su formación educativa, ofreciendo oportunidades y condiciones para que esta se desarrolle adecuadamente, en bien del desarrollo educativo del niño dentro de la institución educativa.

Esta técnica se ha implementado a través del Ministerio de Educación, la misma que debe poner en práctica el docente en esta se pretende incluir materiales del entorno para que el alumno tenga una experiencia educativa más activa en el aula; algunos docentes lo utilizan, otros no lo ponen en práctica y las clases se vuelven muy tradicionales, por lo que esta fue nuestra motivación para realizar la investigación.

El implementar el rincón recreativo tiene como objetivo cimentar los rincones recreativos en las instituciones con el fin de ayudar a los alumnos y maestros ya que en la provincia de Chimborazo y en sus respectivos cantones se puede apreciar el bajo estímulo que se le brinda al niño para que el contribuya con su propio aprendizaje el mismo que se convierte en un aprendizaje duradero y significativo.

Mientras se observa que la educación es muy tradicionalista y no se ha desarrollado un cambio notorio en algunos centros educativos e instituciones del cantón Riobamba se procura que la misma debe adaptarse al niño para cambiar su forma conceptual de realizarla y mejorarla de acuerdo a lo propuesto por la educación constructivista de hoy en día.

En el Centro parvulario inicial II “La Primavera” descubrimos la falencia de rincones de aprendizaje, los mismos que son necesarios y de gran importancia para el desarrollo sicomotriz, motor y social de los niños y niñas, por ello se ve la necesidad de impulsar el progreso de los rincones recreativos en el aula para el desarrollo del juego simbólico.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico en los niños y niñas de inicial II del centro parvulario la primavera año 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES O PROBLEMAS DERIVADOS

¿Cómo el rincón recreativo desarrolla el juego simbólico?

¿Por qué aplicar una metodología activa para desarrollar el juego simbólico?

¿Para qué utilizar los rincones recreativos?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera influye el Rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico en las niñas y niños de inicial II del Centro Parvulario La Primavera año 2015-2016.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Observar de manera objetiva la existencia del rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico.

Analizar el nivel del desarrollo del juego simbólico en las niñas y niños de inicial II del centro parvulario la primavera año 2015-2016.

Construir un rincón recreativo para incentivar la creatividad de los niños y niñas a través del juego simbólico.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El interés por la realización de este proyecto es incentivar a la comunidad educativa a construir un rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico porque permite a los niños desarrollar de forma espontánea sus habilidades motrices, cognitivas y sociales con total libertad, ya que el niño propicia el trabajo en equipo, fomenta la colaboración entre compañeros, crea el gusto por la investigación y el descubrimiento, contribuye a la solución de problemas impulsando la formación de sus inteligencias múltiples, a la vez refuerza nociones básicas elementales para su educación.

Este proyecto se realizará para estimular a los maestros a desarrollar la creatividad y los conocimientos de cada niño en un rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico el mismo que despliega la creatividad, su desarrollo experimental social y así mejorar la calidad de educación que se les da a los niños y niñas en el entorno educativo en el que se encuentre.

Es importante para que los niños y niñas tengan la posibilidad de estimular sus habilidades y destrezas mediante el juego simbólico que se realiza dentro del rincón recreativo impulsando su deseo de conocer y experimentar por sus propios medios un conocimiento creado por el intercambio de ideas e interacciones sociales las mismas que enmarcan al niño en un ambiente agradable y de buen vivir

Esta investigación mostrará el beneficio que se manifiesta en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos implementando una técnica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre; esta propuesta de trabajo que hace posible una interacción entre él y su entorno, eso hará

que su experiencia se fundamente en el equipo, en este sentido, se espera beneficiar principalmente a los niños y niñas de inicial II Centro Parvulario la primavera e indirectamente a los maestros, padres de familia, y demás miembros de la comunidad educativa.

Es de factibilidad ya que se puede realizar este rincón recreativo para incentivar el juego simbólico el mismo que cuenta con todos los recursos bibliográficos, técnicos, tecnológicos y económicos que serán aportados por la investigadora, igualmente indicando el apoyo de autoridades de la institución educativa además la participación total de las maestras para el desarrollo del mismo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA.

Revisado los archivos de la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontró una tesis con el tema similar a la que se va a realizar y que coincide una sola variable:

EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL JARDÍN DE INFANTES LUIS GUERRERO ORTEGA UBICADO EN EL CASERÍO SICALPA VIEJO PARROQUIA SICALPA, CANTÓN COLTA, AÑO LECTIVO 2011.-2012

Autora: MOYÓN MOYÓN LUZ CHARITO

Tutor: MSC. AMPARITO CAZORLA

Año lectivo: 2013

Verificando el trabajo mencionado se puede constatar que la investigación planteada es inédita.

2.2. FUNDAMENTACION TEÒRICA

2.2.1. RINCON RECREATIVO:

Los rincones recreativos son técnicas, estrategias pedagógicas y didácticas que se utilizan para crear un ambiente estimulante y de integración social, donde el niño construye sus propios conocimientos y adquiere capacidades, habilidades y destrezas, a través del juego desarrollando así su creatividad y comunicación colectiva.

Los rincones recreativos, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área

correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y lúdicas.

A través del juego en los rincones recreativos, los niños desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas. En ellos se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje. Este juego es libre, no dirigido por la maestra, distinto al caso del Periodo Juego-Trabajo que conlleva toda una planificación.

Profundiza sobre los aspectos de bienestar que produce la Recreación en el ser humano, cuando argumenta: “la Recreación suele dar mayor satisfacción al hombre si contribuye a la vez a su desarrollo personal y a la mejora de la comunidad, sentirse bien e irradiar alegría son condiciones que reflejan salud, sentido de satisfacción y buen gusto, cultivo de los valores, motiva a la socialización y por consiguiente mejora la calidad de vida (BUTLER, 1986).

Los niños y niñas deben disfrutar de los rincones recreativos ya que se puede implementar en el aula y adecuarlas como vosotras quiera incluyendo de forma inesperada un tiempo libre para los niños; hablando del tiempo libre como una unidad, y no como una frase compuesta por dos términos. “...El Tiempo Libre neto y pleno representa la superación de las contradicciones entre la temporalidad y la libertad en una síntesis transformadora del hombre por la que se llega a ser tal...” (MUNNE F. , 1992)

La sociedad durante todas las épocas de su historia, ha buscado mejorar y vincular la recreación para hacer más agradable este tiempo libre y llevar a las personas a identificarse con ellas mismas, con la sociedad a la que pertenecen y finalmente a que contribuya al desenvolvimiento y la participación, integración y cooperación social. (ESPITIA, 1991)

Por ello el recrearse en un ambiente estructurado y armónico en donde él niño y la niña juegan el papel más importante en la creación de su conocimiento enmarca que él se formara de una manera autónoma con un sistema libre y sin ataduras creando y solucionando problemas mediante el ingenio y la creatividad desenvuelta en el rincón recreativo.

2.2.2. ¿PARA QUÉ SIRVEN LOS RINCONES RECREATIVOS?

Los rincones recreativos tienen como utilidad amplificar el aprendizaje de los niños y las niñas para que de esta forma desarrollen habilidades y destrezas, y así construyan conocimientos a partir del juego libre y espontáneo, mediante objetos que simbolizan acciones de vivencias cotidianas y utilizando la creatividad e imaginación aprenderán a realizar acciones como manipular, tocar, arrastrar, hacer, deshacer, construir, mirar, contribuyen a que los niños vayan conociendo las propiedades y cualidades de los objetos (GASSÓ, 2005)

2.2.3. CLASIFICACIÓN DE LOS RINCONES RECREATIVOS:

GRÁFICO N° 1: Clasificación de los rincones recreativos.



Fuente: Maestra kiddys

Elaborado por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllón.

RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

En este rincón recreativo los niños y niñas desarrollan su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad, entrena la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al revelar las formas, tamaños y características de los cuerpos al realizar las construcciones.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Bloques construcción, bloques de madera, plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, retazos de madera lijados y pintados de diferentes colores y formas, hilo, envases vacíos reciclados.

RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN-HOGAR

En este rincón recreativo el niño obtiene espacios reales en los cuales experimenta de sus propias interacciones construyendo pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones el niño personifica su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos y emociones.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas de plástico, artefactos que simulen ser eléctricos como refrigeradoras, microondas, licuadora etc.

Tienda: Cajas o envases de productos comestibles, canastas, botellas de plástico, repisas, mesas, manteles, recipientes, frutas plásticas, estanterías

Otros: Títeres, máscaras, ropa para muñecas, disfraces, muñecas, accesorios de médico y su vestimenta accesorios de doctora, carpintero, soldador, albañil, peluquero, policía, sastre, bombero, astronauta, etc; ya que esto ayudara a la formación del niño de forma espontánea.

RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS

En el rincón recreativo de los juegos tranquilos el niño podrá realizar recreaciones de razonamiento, observación, reflexión, agrupación, resolución de problemas.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Juegos de memoria, bordado, crucigramas, dominós, loterías, enhebrado, cruzado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas y todo tipo de juegos manuales que pueda estimular al niño a su desarrollo intelectual.

RINCÓN DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE:

En el rincón recreativo de comunicación y lenguaje se puede encontrar material destinado a las diversas formas de comunicación oral o escrita. En este rincón el niño podrá expresarse en la escritura, lectura y dictado de forma autónoma y directa.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Tarjetas de vocabulario, revistas y periódicos que se utilicen para realizar recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, pictogramas, tarjetas de bingo, etiquetas de productos varios, afiches publicitarios, libros de adivinanza, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayones, colores, lápices.

RINCÓN DE CIENCIAS

En el rincón recreativo de ciencias el niño conseguirá a través de la observación y la experimentación descubrir las propiedades de los cuerpos y seres vivos en su forma real.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Lupas, corchos, lijas, pinzas, balanzas, embudos, hojas, plantas, animales, insectos, pintura, botellas, tubos de ensayo, etc.

RINCÓN DE ARTE Y DISEÑO

En el rincón recreativo de arte y diseño se encarga desarrollar un ambiente orientado al impulso de la creatividad y la expresión libre del niño. Es recomendable que este rincón este adecuado cerca de una fuente de agua para facilitar la limpieza de los utensilios utilizados por los niños eh inculcarles que se debe dejar listo el lugar para el próximo encuentro en el rincón de arte.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Pinturas, crayolas, punzones, temperas, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo , lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, , revistas, periódicos, cartulinas, cartón, papeles de colores, delantales para los niños, un plástico grande para cubrir el piso en el que se realiza la actividad.

RINCÓN DE MÚSICA

En el rincón recreativo de música se despliega un equilibrio afectivo, sensorial, motor eh intelectual desarrollando así su sensibilidad, memoria, atención, concentración, expresión corporal, coordinación, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

PARA REALIZAR ESTE RINCÓN RECREATIVO SE PUEDE UTILIZAR:

Instrumentos musicales: maracas Palitos, panderetas, tambores, flautas, triángulos, platillos, radiograbadora, etc.

2.2.4 BENEFICIOS DE TRABAJAR EN LOS RINCONES RECREATIVOS:

- Propicia el trabajo en equipo.
- Fomenta la colaboración.
- Permite el intercambio de conocimientos.
- Promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.
- Fortalece los vínculos sociales.
- Desarrolla la creatividad e imaginación.
- Crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.
- Contribuye a la solución de problemas,
- Contribuye a la manipulación y exploración.
- Ejercita habilidades de motricidad fina.
- Incentiva el uso del lenguaje.

2.2.5. ¿CÓMO ORGANIZAR LOS RINCONES RECREATIVOS EN EL AULA?

Percibir el espacio con el que se cuenta en el salón para escoger los respectivos materiales, así como el menaje a utilizar el cual puede ser de material reciclado o iniciativa del docente , también ubicarlos en un espacio que no distraiga la atención del niño durante las actividades planificadas para el logro de las capacidades, en cada rincón debemos contar con el material necesario para que todos los niños y niñas que participen en ellos puedan disfrutarlos por igual y no se queden sin material, ya que esto será motivo de interrupción.

Implantar un horario para el uso de los rincones recreativos, este puede durar entre 20 a 45 minutos, esto ayudará a que los niños y niñas planifiquen mejor sus actividades íntimamente en este periodo de tiempo y que puedan disponer de algún distintivo que los niños puedan utilizar y que facilite la identificación del rincón en

que se encuentran, de esta manera se puede llevar un control que permita participar a todos los niños y niñas en los diferentes rincones.

2.2.6. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una actividad vital con gran implicación con el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

También el juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega, también permite descubrir que es limitado y debido a las reglas y patrones del propio juego esto se traducirá y favorecerá a la personalidad de un adulto libre y normativo con un beneficio de su desarrollo y formara su estilo de vida.

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y niñas de todas las culturas y de todas las épocas han jugado, es decir, el juego ha existido siempre formando parte de los sucesos y actividades de la vida diaria aun teniendo un carácter universal y presentando una evolución según la edad, posee unas características diferentes en función de su contexto cultural.

A pesar de tener unas características diferentes en cada cultura, tiene una serie de características que se cumplen siempre, y es que el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y niñas y constituye un modo peculiar de relacionarse con el entorno. Es la actividad más importante de los niños, y no es simplemente una actividad de diversión para éstos, sino que es también un dinamizador de su desarrollo y un instrumento privilegiado para su aprendizaje, a la vez que ayuda a

adquirir una serie de habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas.

Una muestra de la importancia del juego se refleja en su reconocimiento explícito como un derecho fundamental en la infancia. Así lo recoge el artículo 31: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. (Declaración Universal de los Derechos del niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1959).

En el primer grupo de Teorías Psicoanalíticas, formuló que el juego es el único medio de aprendizaje y de control de los traumas, conflictos y presión que el adulto y la sociedad le impone. El juego actúa como terapia natural de modo que cuanto el niño más juega menos posibilidades tiene de ser un niño neurótico traumático y al mismo tiempo desarrolla y despierta sus habilidades.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (VIGOTSKY, 1991)

En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes (Vargas, 1995)

2.2.7. ¿QUÉ ES EL JUEGO SIMBÓLICO?

Hablamos de juego simbólico cuando se hace referencia al uso o predominancia de símbolos. Es decir, donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar o crear situaciones mentales y combinar la realidad con la imaginación. Este juego es muy importante, debido a que la expresión oral también está presente en ellos. Al curar la “lesión” de la muñeca, y tratar de apaciguarlo señalando que todo va a estar bien, el niño y la niña estimulan su lenguaje.

Según (BUCHER, 1978) la psicomotricidad: “Sería el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivos-motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como esquemático así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad Psicomotricidad en preescolar”.

2.2.8. ¿A QUÉ EDAD EMPIEZA EL JUEGO SIMBÓLICO?

“Se considera que la edad de inicio para el juego simbólico es a los dos años, según la madurez de cada niño. Aparece cuando este ha adquirido la capacidad simbólica, es decir, la capacidad de crear y manejar símbolos, como representantes de la realidad. El principal instrumento simbólico es el mismo lenguaje”. (RAVENTÒS, 2014)

En el juego simbólico, el niño imita muy a menudo la vida cotidiana de los adultos, reproduce los dibujos animados o películas que ve, crea situaciones o escenarios nuevos, fruto de su cada vez más amplia imaginación. O incluso proyecta sus conflictos internos, canalizando tensiones y deseos, miedos, que representa para entender mejor. Por ejemplo, cuando el niño riñe a su muñeca porque no quiere comerse la verdura, o al contrario, adopta un rol más permisivo y le deja comerse los postres.

2.2.9. JUEGO SIMBÓLICO Y SU DESARROLLO

La capacidad de simbolización empieza en el segundo año de vida, y se desarrolla a lo largo de la infancia, apoyada a través del lenguaje y de su complejidad, que también va en aumento, un hito importante en el juego simbólico es el juego compartido. Primero con la madre, más tarde con los otros niños. El lenguaje permite llegar a acuerdos con los niños que comparten el juego. Esta colaboración se establece gracias a la implementación de un objetivo común, y a la aceptación de unas mismas normas de juego.

Así, pues, conforme el niño y la niña se van haciendo mayores, el juego gana complejidad, y pasa de ser eminentemente individual a realizarse en grupo. Un juego simbólico de grupo que va a ser crucial para el proceso de socialización.

Pero no se debe olvidar que el juego simbólico es ante todo un juego, es decir, sirve para pasarlo bien. Pero además de este principio básico, se halla en él otros beneficios. Aquí se habla de dos de ellos: como vehículo de aprendizaje y cómo instrumento de terapia.

2.2.10. EL JUEGO SIMBÓLICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE

Habitualmente se organiza en el aula en rincones. Se trata de espacios temáticos, por ejemplo: una cocina de juego con utensilios típicos para cocinar, alimentos; un rincón de cuentos, de tamaños y texturas diferentes; un rincón de peluquería; otro rincón de coches, con garajes, diferentes modelos de coches, etc.; un rincón de música, con instrumentos adaptados a cada edad.

Constituir la clase en rincones es una estrategia pedagógica que persigue el avance de los distintos aprendizajes del niño en función de sus necesidades, y a la vez permite su unión.

Se establecen pequeños grupos que juegan en el mismo momento en diferentes escenarios, con supervisión de sus maestros y pedagogos. Jugando interactúan entre sí, imitan a los adultos, se sitúan en su lugar, y van construyendo sus propias conversaciones simbólicas sobre la realidad social.

Despliegan la imaginación, la creatividad, que tratan con su pequeño grupo, a fin de crear una narración compartida. Se pronuncian e intercambian emociones, positivas y negativas. Se crea liderazgo, se aprende a tomar decisiones personales y en grupo. De este modo, la inteligencia emocional y la racional se van desplegando con el sólo acto de jugar.

2.2.11. EL JUEGO SIMBÓLICO COMO INSTRUMENTO DE TERAPIA

El juego simbólico es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los niños. Por ese motivo es un instrumento privilegiado para utilizar cuando surgen dificultades a cualquiera de esos niveles, y desplegar un buen enfoque terapéutico. El juego simbólico amplifica las habilidades verbales para poder expresar pensamientos, sentimientos, reacciones y actitudes con más claridad en la edad temprana de la infancia. (RAVENTÒS, 2014)

Para el niño el juego es lo que la expresión es para el adulto; y los juguetes son para él lo que las palabras son para nosotros. Por lo tanto, cuando el terapeuta juega, se pone al nivel de su paciente. Habla su lenguaje, le escucha, crea y pone significado a lo que va sucediendo, y se cuestiona por su mundo interno a través de los protagonistas en el juego.

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del

pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. (RAVENTÒS, 2014).

2.2.12. PRINCIPIOS TEÓRICOS DE LA TEORÍA DE PIAGET:

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación, esta Teoría piagetiana se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente, análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

2.2.13. EL JUEGO Y SU CLASIFICACIÓN A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS TEÓRICOS DE PIAGET.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora" y después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional". (PIAGET, 1961)

2.2.14. SE TRATA DEL "JUEGO DE EJERCICIO".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

2.2.15. SE TRATA DEL "JUEGO SIMBÓLICO"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (PIAGET, 1961)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

2.2.16. SE TRATA, FINALMENTE, DEL "JUEGO DE REGLAS"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de

reglas y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

“El gran mérito es el de haber comprendido que un fenómeno tan común a los animales y al hombre, no podría expoliarse fuera de las leyes de la maduración psico-fisiológica se vio en el juego un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad" (PIAGET, 1961)

2.2.17. EL RINCÓN RECREATIVO Y EL JUEGO SIMBÓLICO

El rincón recreativo es el espacio adecuado, distribuido y preparado que permite que el niño se desenvuelva en forma espontánea desarrollando todas sus destrezas psicomotoras el mismo que incita al niño a desarrollar el juego simbólico que es una expresión natural del niño en el rincón recreativo ya que este desarrolla la creatividad mediante la simbolización de las cosas ya que no es necesario tener un ambiente exactamente igual.

La utilización adecuada de los materiales que se emplean en el ámbito escolar como en un rincón recreativo fomentará unos aprendizajes significativos fruto de las interacciones realiza en ellos. Aprender a través de los sentidos tiene una influencia muy importante en su crecimiento a nivel físico, cognitivo y social. El alumno asimilará mejor los aprendizajes a través de los, siendo el sentido del tacto el más utilizado y relevante en esta etapa. El niño aprende mientras manipula, manipular es

igual que pensar, impulsemos el aprendizaje sensorial en pos de enriquecer la educación infantil. (Lucas, 2015)

2.2.18. ¿QUÉ ES UN NIÑO?

Niño es la persona que no ha desarrollado totalmente sus características adultas y está lejos de completar su formación psicológica.

Partiendo del marco legal, pueden ser considerados niños, los individuos que no han alcanzado su mayoría de edad; pero esto puede variar de acuerdo al país, pues, la mayoría de edad es considerada a partir de los 18 años en Ecuador, pero en otros países puede ser a partir de los 15 años.

“La educación de las personas debe comenzar desde los primeros años de edad, para fortalecer las destrezas, esto implica el crecimiento integral del niño”. (ORDOÑES, 1992).

2.2.19. TEORÍAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO

Teorías psicológicas sobre el proceso en la infancia.

Algunos exponentes como Sigmund Freud, Jean Piaget, Lev Vygotsky o Erik Erikson han intentado enseñar los diferentes semblantes a través de sus teorías. Y aunque no todas son plenamente aceptadas hoy en día, la influencia de sus perspectivas ha sido de gran ayuda para entender cómo se desarrollan, piensan y se sobrellevan los niños.

A continuación analizaremos algunas de las muchas teorías del proceso infantil que fueron propuestas por los teóricos e investigadores en diferentes etapas y años:

2.2.20. TEORÍA DEL DESARROLLO PSICOSEXUAL DE SIGMUND FREUD

La teoría psicoanalítica del desarrollo infantil está encaminada a cosas tales como el inconsciente, las pulsiones y la formación del ego y aunque sus propuestas no complacen hoy en día a la actualidad, pocos oscilan sobre la importancia que los

acontecimientos y experiencias de la infancia tienen en el futuro desarrollo del niño mediante esta teoría el desarrollo del niño es descrito como una serie de etapas psicosexuales: oral, anal, fálica, de latencia y genital. (FREUD, 1904)

Se considera que los niños nacen con un deseo sexual que deben satisfacer, y que existen una serie de estadios, durante los cuales el niño busca placer de diferentes objetos. Esto es lo que llevo a la parte más polémica de su teoría: la teoría del desarrollo psicosexual. (FREUD, 1904)

2.2.21. ESTADIOS DE LA TEORÍA DE FREUD

GRÁFICO N° 2: Estadios de la Teoría de Freud de la infancia.



Fuente: Estadios de la niñez de Sigmund Freud.

Elaborado por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllón.

ETAPA ORAL

Se emprende con el nacimiento y continúa durante los primeros 18 meses de vida. Esta etapa se concentra en el placer en la boca, esa es la zona erógena, el niño chupa todo lo que topa porque eso le resulta gustoso y así conoce su entorno. Por lo tanto, en esta etapa el niño ya experimenta con su sexualidad.

ETAPA ANAL

La etapa anal del proceso se origina entre los 18 meses y los tres años de edad. En este período la inquietud del niño y sus padres gira en torno al ano ya que es la etapa del control de esfínteres. El goce sexual para el niño está en la defecación.

El niño siente que entrega una producción de su cuerpo, una parte propia y por ello es tan sustancial para él.

Es este lapso de tiempo es primordial que el control de esfínteres se haga paulatinamente, sin presiones. Manejar mal esta etapa va a repercutir negativamente en comportamientos futuros.

ETAPA FÁLICA

La etapa fálica inicia a los tres años y se amplía hasta los seis años. En esta etapa los genitales son el objeto de placer y aparece el interés por las distas sexuales y los genitales, por lo que es trascendental no reprimirá al niño y manejar debidamente este estadio, ya que se podría interceptar la capacidad de investigación, discernimiento y aprendizaje en general.

El autor asegura que los varones comienzan a experimentar sentimientos sexuales hacia sus mamás y ven a sus padres como contendientes, por lo que temen ser

castrados. Después los niños se identifican con sus padres y reprimen sus emociones hacia madres para dejar atrás esta fase. (FREUD, 1904)

ETAPA DE LATENCIA

El período de latencia se desenvuelve entre los seis años y el inicio de la pubertad. Coincide con la etapa escolar y durante mucho tiempo se profesó equivocadamente, que la sexualidad quedaba adormecida, latente. Lo que sucede es que durante este período el interés del niño se centra en conocer, aprender e investigar. Un buen manejo de las etapas anteriores, contribuye muy favorablemente al éxito escolar. (FREUD, 1904)

2.2.22. LA TEORÍA DEL DESARROLLO PSICOSOCIAL DE ERIKSON

El Supuesto del avance Psicosocial es una de las conjeturas más ampliadas y reconocidas en la Psicología del desarrollo, estas etapas disparejas infunden el interés de una serie de capacidades que ayudan a resolver las metas que se desplegarán durante el siguiente ciclo vital formando así el esta manera se produce el crecimiento psicológico.(ERIKSON, 2000)

CONFIANZA VS DESCONFIANZA

Esta proposición acontece desde el nacimiento hasta los 18 meses de vida en donde el niño depende de la relación o vínculo que se formó con la madre.

La interacción con la madre establecerá las futuras relaciones que se establecerán con las personas a lo largo de toda su vida, esta sensación de familiaridad, fragilidad, gozo y seguridad es la que establece la calidad de las relaciones sociales.(ERIKSON, 2000)

AUTONOMÍA VS VERGÜENZA Y DUDA

Según el autor este estadio empieza desde los 18 meses hasta los 3 años de vida del niño, ya que el niño emprende su desarrollo cognitivo y muscular, cuando emprende una experimentación en el universo inicia su aprendizaje y aprende a controlar y ejercitar los músculos que se relacionan con las deposiciones corporales, en este transcurso de enseñanza puede traer a momentos de dudas y de retraimiento, el cual desencadenan en una sensación de independencia y de sentirse como un cuerpo autónomo. (ERIKSON, 2000)

INICIATIVA VS CULPA

Este estadio viaja desde los 3 hasta los 5 años de edad aquí empieza a desarrollarse el niño de manera acelerada tanto física como intelectualmente, se despliega su interés por pertenecer a un entorno social y vincularse con otros niños, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades. Los niños sienten curiosidad y es positivo motivarles para desarrollarse creativamente.

Si los padres reaccionan de forma negativa a las interrogantes de los niños o a las decisiones que tomen ellos por su cuenta, es muy probable que les genere una sensación de culpabilidad.

LABORIOSIDAD VS INFERIORIDAD

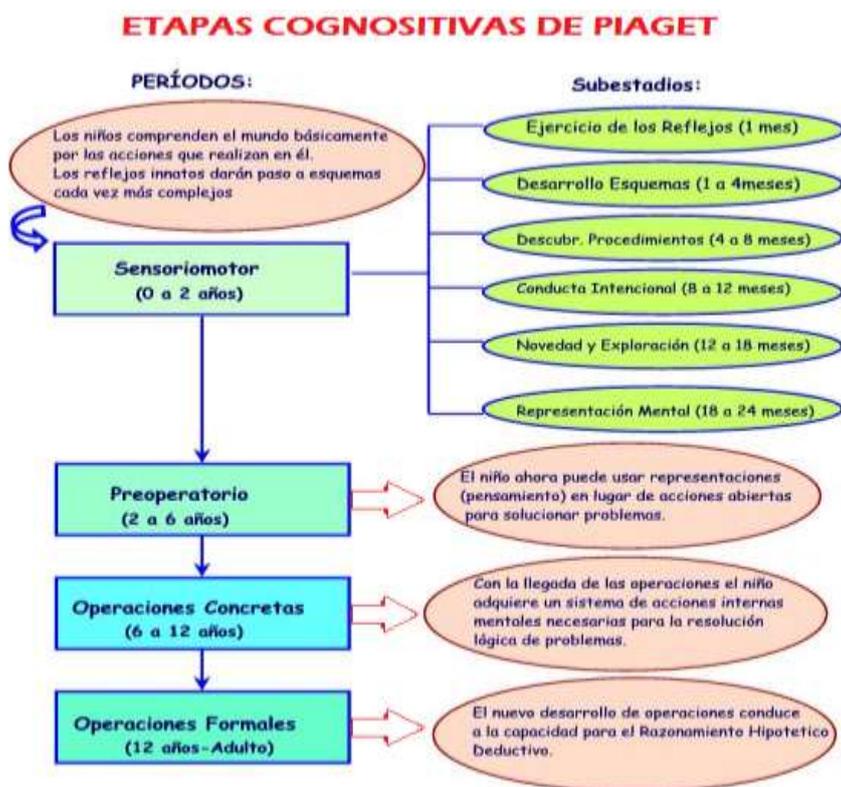
Este estadio se produce entre los 6-7 años hasta los 12 años, los niños muestran un interés genuino por el funcionamiento de las cosas e intentan llevar a cabo muchas actividades por sí mismos, con su propio esfuerzo y poniendo en uso sus conocimientos y habilidades. Por esa razón es tan importante la estimulación positiva que pueda ofrecerle la escuela, en casa o por el grupo de iguales. Éste último comienza a adquirir una relevancia trascendental para ellos. En el caso de que esto no sea bien acogido o sus fracasos motiven las comparaciones con otros, el niño puede

desarrollar cierta sensación de inferioridad que le hará sentirse inseguro frente a los demás. (ERIKSON, 2000)

2.2.23. LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET

Autor con gran relevancia constructivista menciona que el desarrollo cognitivo de los niños ocurre siguiendo una serie de etapas. Él observó que los pequeños obtienen el conocimiento del mundo, es decir, que los consideró "pequeños científicos" que construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo. (PIAGET, 1961) Piaget divide en cuatro etapas el desarrollo del niño en primera instancia la sensoriomotora luego preoperacional siguiendo con las operaciones concretas y finalizando con las operaciones formales.

GRÁFICO N° 3: Etapas Cognoscitivas de Piaget.



Fuente: Etapas Cognoscitivas de Piaget.

Elaborado por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllón.

ETAPA SENSORIOMOTORA.

Comprende desde el nacimiento hasta cerca de los 2 años de edad. Al nacer el entorno del niño se enfoca a sus acciones motrices y a su percepción sensorial. Al finalizar el primer año ha cambiado su pensamiento sobre el mundo, reconoce la permanencia de los objetos cuando se encuentran fuera de su propia percepción.

ETAPA PREOPERACIONAL.

De los 2 a los 7 años, aproximadamente cuando se realiza la transición a este periodo, el niño manifiesta que ciertas cosas se pueden tomar el lugar de otras. El pensamiento infantil cambia y ya no se encuentra sujeto a acciones externas, comienza a apropiarse de sus propios actos.

Las formas representativas que brotan simultáneamente al principio de esta etapa son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rápido desarrollo del lenguaje hablado.

A pesar de importantes adelantos en el funcionamiento simbólico, la habilidad infantil para pensar lógicamente está marcada con cierta inflexibilidad, es altamente egocéntrica. (PIAGET, 1961)

ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS.

Esta etapa que se desarrolla entre los 7 y 11 años de edad aproximadamente, el niño mejora su capacidad para mostrar el pensamiento lógico ante los objetos físicos. Una de las facultades que inicia adoptando es la reversibilidad, le permite invertir o

regresar mentalmente sobre el proceso que acaba de realizar, una acción que antes sólo había llevado a cabo físicamente.

El niño del mismo modo es capaz de retener mentalmente dos o más variables, por ejemplo cuando estudia los objetos y aproxima datos aparentemente contradictorios. Las nuevas capacidades mentales se manifiestan mediante un rápido aumento en sus habilidades para conservar ciertas propiedades de los objetos, número y cantidad, a través de los cambios de otras propiedades, para realizar una sistematización de los objetos.

ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES.

En esta etapa que florece desde los 11 a cerca de 15 años de edad, se determina por la destreza para pensar más allá de un contexto específico. La circunstancia es ahora sólo un subconjunto de las posibilidades para deliberar. El niño de tendencia formal tiene la capacidad de tratar a un nivel lógico los enunciados verbales y proposiciones, en vez de objetos concretos únicamente. Es capaz en esta etapa de entender completamente y considerar las abstracciones simbólicas del álgebra y la crítica literaria, así como el uso de metáforas en la literatura.

2.2.24. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY

Lev Vygotsky propuso una teoría del desarrollo cognitivo de los niños que ha pasado a ser una de las teorías más influyentes e importantes, especialmente en el campo de la educación y el aprendizaje.

El autor enmarca que los niños aprenden de forma activa y a través de experiencias prácticas. Ahora bien, a diferencia de Piaget que explica que el conocimiento se construye de manera individual concluyendo que el aprendizaje se construye

mediante las interacciones sociales, con el apoyo de alguien más experto. (VIGOTSKY, 1991)

2.2.25. DESARROLLO DEL NIÑO SEGÚN PIAGET EN LA ETAPA PREOPERACIONAL.

Inicia cuando se ha comprendido la estabilidad de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años en esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar en su propio contexto de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, la misma que se enfoca en la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Como segundo punto el autor enmarca que en esta etapa es de relevancia la conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura. esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura. (PIAGET, 1961)

2.2.26. CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

CARACTERÍSTICAS MOTRICES:

- Comen y beben sin derramar.
- No pueden estar mucho tiempo quietos.
- Le cuesta hacer dos cosas a la vez.

- La marcha se completa.
- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueven todo el brazo para dibujar.
- Saltan con los pies juntos hasta 30 cm.
- Sube las escaleras alternando los pies, sin ayuda.
- Toma la cuchara en posición supina.
- Le gusta la actividad motriz gruesa.
- Le atraen los lápices y se da una manipulación más fina del material de juego.
- Pueden hacer trazos controlados.
- Pueden apilar cubos de a 9 o 10.
- Pueden doblar un papel a lo largo y a lo ancho, pero no en diagonal.
- Pies más seguros y veloces.
- Aumenta y disminuye la velocidad con facilidad.
- Da vueltas más cerradas.
- Pedalea un triciclo.
- Puede tirar una pelota.

CONDUCTA ADAPTATIVA:

- No sabe señalar colores, algunos sí.
- Tiene sentido de la forma.
- Puede copiar un modelo. Ej. : cruz, círculo.
- Puede reconocer dos partes de una figura y unirlos.
- Parte de su geometría práctica es somático postural y no visual.
- Disfruta con arcilla, barro, masa, dactilografía.

LENGUAJE:

- Comienza a formar frases cortas.
- Usan adverbios de tiempo y se equivocan.
- Aumenta el vocabulario (casi 1000 palabras)

- El vocabulario aumenta por las conversaciones y canciones.

CONDUCTA PERSONAL - SOCIAL:

- Descubre que hay una realidad exterior independiente a él.
- Sabe que es una persona y que los demás también lo son.
- Realiza pequeños encargos.
- Aparece el complejo de Edipo.
- Tiene sentido del YO.
- Es inestable y tiene estallidos emocionales (berrinches)
- Puede ser violento con un objeto o juguete.
- Tiene ansiedad prolongada y celos.
- La llegada de un hermanito puede causar violenta angustia e inseguridad.
- Cuenta a sus compañeros lo que va a hacer.
- Tiene control de esfínteres.
- Le gustan los juegos solitarios. Juegos paralelos.
- Habla consigo mismo.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias.
- Por lo general no escuchan a los interlocutores.
- Le gustan los juguetes de los demás.
- Tienen algunos temores.
- Le gusta correr y jugar a ser atrapado y atrapar. (Szechet, 2010)

2.2.27. LOGROS SIGNIFICATIVOS EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD

Para la asociación de pediatras americanos representados por (Steven Shelov, 2015) enmarcan que el niño de 3 a 4 años presenta los siguientes logros adquiridos mediante la maduración y la edad del niño.

LOGROS EN SUS MOVIMIENTOS

- Salta y se para sobre un pie hasta por cinco segundos
- Sube y baja escaleras sin apoyo
- Patea una pelota hacia adelante
- Tira una pelota con la mano
- Atrapa una pelota que rebota la mayoría de las veces
- Se mueve hacia adelante y atrás con agilidad

LOGROS IMPORTANTES CON LAS DESTREZAS DE LAS MANOS Y DEDOS

- Copia formas cuadradas
- Dibuja una persona con dos a cuatro partes del cuerpo
- Utiliza las tijeras
- Dibuja círculos y cuadrados
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas

LOGROS IMPORTANTES DEL HABLA

- Comprende los conceptos de "igual" y "diferente"
- Ha dominado algunas reglas básicas de la gramática
- Habla en oraciones de cinco a seis palabras
- Habla lo suficientemente claro como para que lo comprendan los extraños
- Cuenta historias

LOGROS IMPORTANTES COGNOSCITIVOS

- Nombra correctamente algunos colores
- Comprende el concepto de contar y puede conocer algunos números
- Enfrenta los problemas desde un punto de vista individual
- Empieza a tener un sentido claro del tiempo
- Sigue órdenes de tres partes
- Recuerda partes de una historia
- Comprende el concepto de igual/diferente
- Participa en juegos de fantasía

LOGROS IMPORTANTES SOCIALES Y EMOCIONALES

- Se interesa en experiencias nuevas
- Colabora con otros niños
- Juega a "mamá" o "papá"
- Incrementa su creatividad en los juegos de fantasía
- Se viste y desviste
- Negocia las soluciones para los conflictos
- Es más independiente
- Imagina que muchas imágenes desconocidas pueden ser "monstruos"
- Se considera como una persona que incluye el cuerpo, mente y sentimientos

2.3. VARIABLES

2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Rincón recreativo

2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Juego simbólico

2.4. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: RINCÓN RECREATIVO

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los rincones recreativos son técnicas, estrategias pedagógicas y didácticas que se utilizan para crear un ambiente estimulante y de integración social, donde el niño construye sus propios conocimientos y adquiere capacidades, habilidades y destrezas a través del juego desarrollando así su creatividad y comunicación colectiva.	<p>Rincón Recreativo:</p> <p>Estrategias:</p> <p>Pedagogía:</p> <p>Didáctica:</p> <p>Ambiente:</p>	<p>Participa el niño en momentos grupales</p> <p>Comunica utilizando en su vocabulario, palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.</p> <p>Interviene progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas</p> <p>Valoriza el rincón recreativo de acuerdo a su edad?</p> <p>Realiza actividades cotidianas de forma ordenada y secuencial</p>	<p>TECNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - <p>INSTRUMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación

FUENTE: Operacionalización de la Variable Independiente
AUTORAS: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE: JUEGO SIMBÓLICO

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Hablamos de juego simbólico cuando se hace referencia al uso o predominancia de símbolos. Es decir, donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí.</p>	<p>Juego Simbólico:</p> <p>Símbolos:</p> <p>Objetos:</p>	<p>Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.</p> <p>Manifiestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</p> <p>Descubre su identidad y autonomía mediante la interacción social</p> <p>Proyecta seguridad y destreza al realizar actividades grupales</p> <p>Crea el gusto por la investigación y el descubrimiento</p>	<p>TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - <p>INSTRUMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación

FUENTE: Operacionalización de la Variable Dependiente

AUTORAS: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

2.5. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Actitud: (Del latín actus: transcurso de un hecho) Disposición de ánimo manifestada de algún modo. Postura del cuerpo humano. Sinónimo de comportamiento visible. La actitud supone un estado en que el individuo está dispuesto a responder de una forma determinada a un cierto estímulo.

Afectividad: (Del latín afficere = disponer, preparar) Desarrollo de la propensión a querer. Conjunto de fenómenos afectivos: sentimientos, afecciones y pasiones.

Aprendizaje: (Del latín apprehensum = agarras, asir) Acto y proceso de asimilar conocimientos

Destreza: Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Didáctica: Ciencia pedagógica teórico/práctica que estudia los diversos componentes, humanos y materiales, que intervienen en el proceso de enseñanza/aprendizaje, con el fin de establecer sus funciones e interrelaciones, i dinamizar el proceso docente/discente.

Educación: Acción y efecto de educar. Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y jóvenes. Instrucción por medio de la acción de la docente.

Espacio: El lugar dónde se va a realizar la acción, este es construido de la creatividad del espectador en la evolución de la acción.

Expresión: La expresión podría ser la expresión del pensamiento a través del movimiento, con intencionalidad comunicativa. La expresión – comunicación se realiza mediante el instrumento cuerpo con visos a ofrecer un significado.

Habilidades pedagógicas: (Del latín habilitas) Conjunto de destrezas y comportamientos activos que un profesor debe poseer para despertar el interés y dinamizar la participación activa de los estudiantes.

Improvisación: Se entiende como tal, la técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano he inventado al calor de la acción.

Juego: Acción de jugar, que se realiza para divertirse o entretenerse: el juego es fundamental para el desarrollo de los niños.

Juego Simbólico: Hablamos de juego simbólico cuando se hace referencia al uso o predominancia de símbolos. Es decir, donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí.

Libertad: es un concepto abstracto de difícil definición; en principio, está vinculada a la facultad que posee todo ser vivo para llevar a cabo una acción de acuerdo a su propia voluntad.

Objetivo: Constituye la categoría más importante del proceso docente y se define como el modelo pedagógico del encargo social que se le plantea a la educación.

Recreación : La palabra Recreación proviene del latín Recreatío, acción y efecto de recrear por lo que puede hacer referencia a crear algo de nuevo, pero mayormente el

termino recreación se aplica a divertir, entretener o alegrar, a un determinado grupo de personas por medio de actividades que distraen de las obligaciones cotidianas.

Rincón: Lugar o espacio pequeño

Rincón recreativo: Son técnicas, estrategias pedagógicas y didácticas que se utilizan para crear un ambiente estimulante y de integración social, donde el niño construye sus propios conocimientos y adquiere capacidades, habilidades y destrezas a través del juego desarrollando así su creatividad y comunicación colectiva.

Simbólico: Que no tiene valor sino por lo que significa.

Técnica: Es una respuesta a un cómo. Es un medio para lograr un fin. Representa las etapas de operaciones limitadas, unidas a unos elementos prácticos, concretos, adaptados a un fin definido, mientras que el método es una concepción intelectual que coordina un conjunto de operaciones, en general, diversas técnicas.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

INDUCTIVO: Se inicia con el análisis de hechos y fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio general, aplicándolo como base en el momento de tabular y analizar la información obtenida de la aplicación de las encuestas. Permitirá entonces conocer como el lenguaje oral y simbólico incide en el desarrollo intelectual de los niños del centro educativo mencionado.

DEDUCTIVO: Este método permitirá comprobar el objetivo planteado durante el desarrollo de la investigación y poder llegar a las conclusiones y recomendaciones.

ANALÍTICO: Permitirá analizar e interpretar como ayudara el rincón recreativo al desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

DESCRIPTIVA: La presente investigación se relaciona con la sociedad por lo tanto corresponde a un tipo de investigación descriptiva, donde se podrá observar la importancia de fomentar nuevas técnicas de aprendizaje en los niños y niñas con los métodos e instrumentos de investigación se llegó a un enfoque cuantitativo y cualitativo.

DE CAMPO: Al observar que las técnicas de los rincones del juego simbólico logran interactuar en las actividades que se realizan, van las dos conjuntamente llegando a desarrollar las habilidades y actitudes en los niños por lo tanto logramos un enfoque cualitativo.

3.3. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

DIAGNÒSTICA: Sin duda alguna el diagnostico constituye el principal elemento para la realización de una investigación pues sin ella sería prácticamente imposible llevar a un buen término y con resultados positivos un trabajo relacionado con la mejora de las instituciones educativas e implementar una técnica factible para la eficacia y eficiencia de la misma

EXPLORATORIA: Son la investigaciones que pretenden darnos una visión general, de tipo aproximativo, respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido, y cuando más aun, sobre él, es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad. Suele surgir también cuando apárese un nuevo fenómeno que por su novedad no admite una descripción sistemática o cuando los recursos del investigador resultan insuficientes para emprender un trabajo más profundo.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 POBLACIÓN

La población involucrada en el presente trabajo investigativo está representada por 20 niños y niñas de inicial II del Centro Parvulario La Primavera del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el periodo 2015-2016.

La población con que cuenta el presente trabajo investigativo está constituida por:

CUADRO N° 1. La Población

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS	10	50%
NIÑAS	10	50%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Población involucrada en el proceso investigativo

AUTORAS: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

3.4.2 MUESTRA

En vista de que la población involucrada en la presente investigación no es extensa, se procederá a trabajar con todo el universo, razón por la cual no es necesario obtener una muestra.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICAS

En el proceso investigativo se utilizó la siguiente técnica e instrumentos de investigación:

LA OBSERVACIÓN: Se realizara en la institución donde se origina los hechos para observar de manera directa a los involucrados en el problema.

INSTRUMENTOS: La recolección de la información se lo realizará a través de la aplicación de los siguientes instrumentos:

- Ficha de Observación

3.6. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para analizar los resultados se debe desarrollar los siguientes pasos:

1. Realizar la descripción detallada de la información recogida en los instrumentos
2. La caracterización de los datos en diferentes categorías, de acuerdo a los objetivos, principios teóricos y prácticos del estudio que se realice.
3. Interpretar la información categorizada, estableciendo la correlación existente entre estos elementos y los principales teóricos en los que se fundamenta la investigación

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO EDUCATIVO LA PRIMAVERA INICIAL II

Aspecto 1.- El niño y niña propicia el trabajo en equipo.

CUADRO N° 2		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	12	60.00%
PROCESO	7	35.00%
ADQUIRIDO	1	5.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 4



Fuente: Cuadro N° 2

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Mediante la aplicación de la ficha de observación el 60% de los niños y niñas a través de su aprendizaje cotidiano están iniciando esta destreza, el 35% están en proceso, mientras que un 5% de los estudiantes muestran interés por el trabajo en equipo, ejecutarlo e interpretarlo de manera espontánea.

INTERPRETACIÓN:

Está claro que los niños y niñas no adquirieron destrezas desde muy temprana edad y necesitan ir mejorando durante su vida estudiantil, aunque se encuentran en la corta edad de 3 años se puede verificar que él niño es poco adaptable a diversas situaciones como un juego grupal, los niños presentan poca facilidad para expresar sus sentimientos, emociones y mantener una posición estable ante la situaciones en el aula.

Aspecto 2.- El niño y niña incentiva el uso del lenguaje.

CUADRO N° 3		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	10	50.00%
PROCESO	8	40.00%
ADQUIRIDO	2	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 5



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Mediante la aplicación de la ficha de observación realizada en el aula de clase a los niños y niñas el 50% de ellos están iniciando su proceso del uso del lenguaje y no han adquirido esta destreza, el 40% de los niños y niñas están desarrollando esta habilidad, mientras que el 10% han logrado su proceso de aprendizaje verbal.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas necesitan estar en constante interacción social por lo mismo su lenguaje va a fluir con espontaneidad, cabe recalcar que solo la mitad de los mismos adquirieron esta destreza y se debe incentivar y estimular al niño a compartir las vivencias propias y rutinarias de su día a día formando así su inteligencia emocional y social, por otro lado los niños y niñas tienen dificultades para moderar armónicamente su tono de voz.

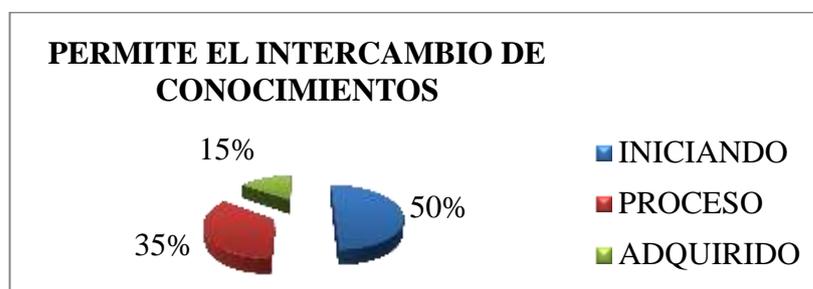
Aspecto 3.- El niño y niña permite el intercambio de conocimientos.

CUADRO N° 4		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	10	50.00%
PROCESO	7	35.00%
ADQUIRIDO	3	15.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 6



Fuente: Cuadro N°4

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Mediante la aplicación de la ficha de observación el 50% de los niños y niñas a través de los rincones recreativos están iniciando el proceso el 35% están en proceso de realizarlo, mientras que un 15 % de los estudiantes muestran interés por comunicarse e intercambiar sus conocimientos y habilidades.

INTERPRETACIÓN:

La falta de estimulación al niño para desarrollar sus destrezas en el aula denota que el niño no se da la libertad de compartir conocimientos cotidianos del hogar y de su entorno por el hecho que las actividades se realizan de forma tradicional él niño trata de realizar el proceso enseñanza–aprendizaje de forma repetitiva y cotidiana que conlleva a una falta de aprendizaje significativo

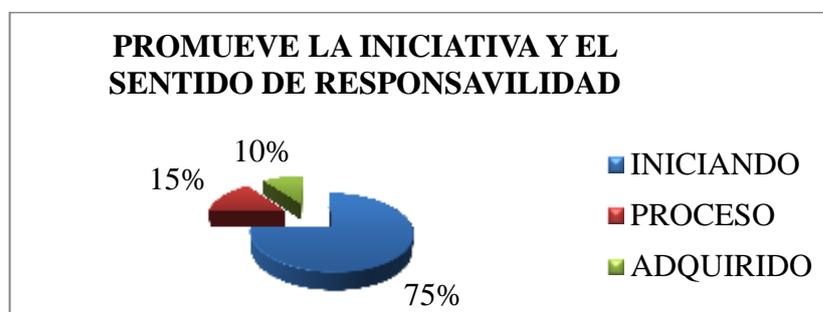
Aspecto 4.- El niño y niña promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.

CUADRO N° 5		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	15	75.00%
PROCESO	3	15.00%
ADQUIRIDO	2	10.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 7



Fuente: Cuadro N°5

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Mediante la aplicación de la ficha de observación el 75% de los niños y niñas no tienden a iniciar una actividad con liderazgo y responsabilidad, mientras que el 15% está en proceso de realizarlo, y un 10 % de los niños y niñas adquirieron sentido de responsabilidad e integración.

INTERPRETACIÓN:

De los resultados obtenidos se puede observar que un grupo mayoritario de niños tienden a distraerse y perder la predisposición a iniciar una actividad con plena responsabilidad de sus hechos y de acuerdo a la madurez de los niños y su interés por conocer e interactuar en el medio educativo, mientras que un porcentaje pequeño muestra que está en proceso de consumarlo y hay que trabajar con esa pequeña cantidad de alumnos incentivando y motivando la responsabilidad de sus acciones.

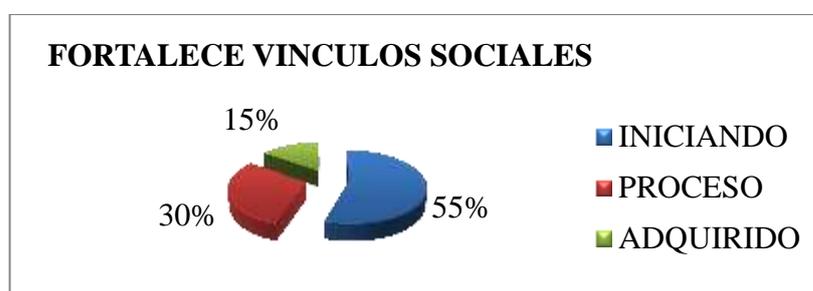
Aspecto 5.- El niño y niña fortalece los vínculos sociales.

CUADRO N° 6		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	11	55.00%
PROCESO	6	30.00%
ADQUIRIDO	3	15.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 8



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Mediante la aplicación de la ficha de observación el 55% de los niños y niñas están iniciando el proceso de fortalecer sus vínculos sociales, mientras que el 30% está en proceso de realizarlo y el 15% de los niños lo a adquirido.

INTERPRETACIÓN:

Como se puede evidenciar los niños y niñas presentan problemas para socializarse con sus compañeros en la realización de las actividades del aula que se plantea diariamente, por ello se debe realizar actividades que despierten la destreza de comunicarse interactuar con sus compañeros, transmitir sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea.

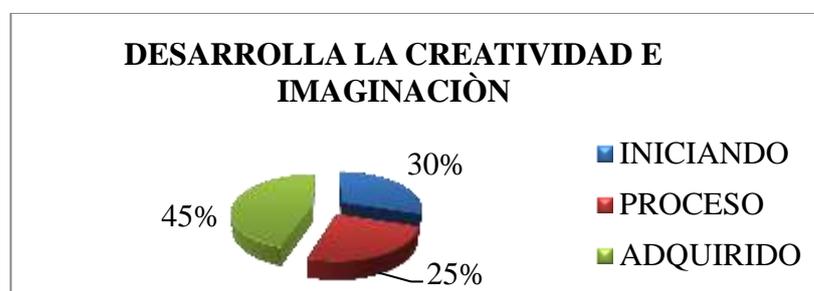
Aspecto 6.- El niño y niña desarrolla la creatividad e imaginación.

CUADRO N° 7		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	6	30.00%
PROCESO	5	25.00%
ADQUIRIDO	9	45.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 9



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Una vez aplicada la ficha de observación se identificó que el 45% de los niños y niñas han adquirido esta destreza de forma significativa el 25% se encuentra en proceso de aprendizaje, mientras que el otro indicador nos muestra que el 30% de los niños y niñas está iniciando su desarrollo de la creatividad e imaginación.

INTERPRETACIÓN:

Se observó que los niños y niñas disfrutaban creando e imaginando, destrezas que con la ayuda del docente fueron adquiridas día a día por las técnicas y estrategias del maestro, pero siendo esta destreza de gran importancia es preocupante ver que un porcentaje está en proceso ya que el desarrollo de la creatividad forma un niño investigativo y vivas.

Aspecto 7.- El niño y niña crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.

CUADRO N° 8		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	12	60.00%
PROCESO	8	40.00%
ADQUIRIDO	0	0.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 10



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Una vez aplicada la ficha de observación en los niños y niñas se pudo evidenciar que el 60% de los niños están iniciando, el 40% está en proceso de desarrollo un 0% adquirió esta destreza.

INTERPRETACIÓN:

Se llega a la conclusión que la monotonía e invariabilidad de las actividades del aula provocan que los niños y niñas no puedan adquirir esta destreza, siendo este un gran problema ya que se les debe inculcar, estimular e incentivar utilizando las estrategias necesarias para un mejor desarrollo intelectual de acuerdo a su madurez en los niños y niñas, la falta de interés por descubrir muestra que el niño y niña es prisionero de la educación tradicional, una educación repetitiva y muy estricta que no permite en descubrimiento y la necesidad de involucrarse de forma espontánea en el medio.

Aspecto 8.- El niño y niña contribuye a la solución de problemas.

CUADRO N° 9		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	7	35.00%
PROCESO	9	45.00%
ADQUIRIDO	4	20.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 11



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

De los resultados obtenidos en la ficha de observación podemos evidenciar que el 45% están en proceso de aprendizaje contribuyendo con la solución de problemas un 35 % está iniciando su proceso y un 20 % a adquirido esta destreza.

INTERPRETACIÓN:

Como podemos observar los niños están en su mayoría en proceso de aprendizaje ya que se denota que tienen dificultades para resolver problemas complejos de acuerdo a su madurez, por otro lado su desarrollo sicomotriz es muy bajo y se debe estimular de manera más precisa en este ámbito.

Aspecto 9.- El niño y niña contribuye a la manipulación y exploración.

CUADRO N° 10		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	9	45.00%
PROCESO	7	35.00%
ADQUIRIDO	4	20.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 12



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

El 45% de niños y niñas está iniciando a contribuir con la manipulación y exploración, el 35% se encuentra en proceso y el 20% de la población tomada adquirió esta destreza.

INTERPRETACIÓN:

Los niños y niñas durante la aplicación de la ficha de observación mostraron serios problemas con el control y dominio de sus movimientos y su motricidad fina, por lo que se le complica el proceso de manipulación y exploración de su espacio.

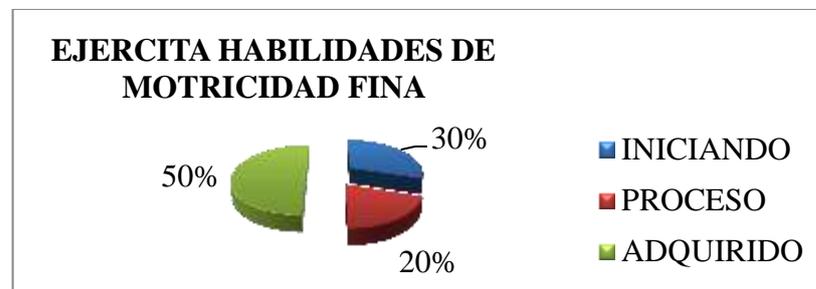
Aspecto 10.- El niño y niña ejercita habilidades de motricidad fina.

CUADRO N° 11		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIANDO	6	30.00%
PROCESO	4	20.00%
ADQUIRIDO	10	50.00%
TOTAL	20	100.00%

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 13



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Una vez aplicada la ficha de observación se identificó que el 50% de los niños y niñas han adquirido esta destreza de forma significativa el 30% se encuentra iniciando, mientras que el otro indicador nos muestra que el 20 % de los niños y niñas está en proceso de desarrollo de la creatividad e imaginación.

INTERPRETACIÓN:

Los niños presentan un alto desarrollo de su motricidad fina ya que se observa una correcta precisión y un elevado nivel de coordinación, en relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos, mientras que otro porcentaje necesita estimularse correctamente un pequeño porcentaje pero no menos significativo presenta carencia de habilidades de motricidad fina

4.2. CUADRO DE RESUMEN DE LA FICHA DE OBSERVACION APLICADA A LOS NIÑOS.

CUADRO N° 12

Resumen de la ficha de observación aplicada a los niños

ASPECTOS	INICIADO	PROCESO	ADQUIRIDA
Aspecto 1.-El niño y niña propicia el trabajo en equipo.	12 60%	7 35%	1 5%
Aspecto 2.- El niño y niña incentiva el uso del lenguaje.	10 50%	8 40%	2 10%
Aspecto 3.- El niño y niña permite el intercambio de conocimientos.	10 50%	7 35%	3 15%
Aspecto 4.- El niño y niña promueve la iniciativa y el sentido de responsabilidad.	15 75%	3 15%	2 10%
Aspecto 5.- El niño y niña fortalece los vínculos sociales.	11 55%	6 30%	3 15%
Aspecto 6.- El niño y niña desarrolla la creatividad e imaginación.	6 30%	5 25%	9 45%
Aspecto 7.- El niño y niña crea el gusto por la investigación y el descubrimiento.	12 60%	8 40%	0 0%
Aspecto 8.- El niño y niña contribuye a la solución de problemas.	7 35%	9 45%	4 20%
Aspecto 9.- El niño y niña contribuye a la manipulación y exploración.	9 45%	7 35%	4 20%
Aspecto 10.- El niño y niña ejercita habilidades de motricidad fina.	6 30%	4 20%	10 50%
Porcentajes Obtenidos	49.00%	32.00%	19.00%
Total	100.00%		

Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

GRÁFICO N° 14



Fuente: Ficha aplicada a los niños y niñas

Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon

ANÁLISIS:

Una vez aplicada la ficha de observación se identificó que el 49% de los niños y niñas están iniciando las destrezas de forma significativa el 32% se encuentra en proceso, mientras que el otro indicador nos muestra que el 19 % de los niños y niñas está en proceso

INTERPRETACIÓN:

Los niños presentan bajo desarrollo de sus motricidades así como también del lenguaje, resolución de problemas, vínculos sociales y creatividad ya que se observa un bajo nivel de habilidades y destrezas para realizar las actividades necesarias, está claro que se necesita estimular más a los niños y niñas correctamente un pequeño porcentaje presenta habilidades en desarrollo y formadas las mismas que son escasas como se puede examinar en la gráfica.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Al observar de manera objetiva en la institución educativa la carencia de los rincones recreativos nos vimos obligados a impulsar su desarrollo, investigando, analizando su estructura y diseño, los mismos que enmarcamos su importancia y necesidad, en busca de una educación integral y avanzada es imperioso tomar en cuenta todas destrezas que se lograran descubrir en los rincones recreativos.

Analizando el nivel de desarrollo que se encuentran los niños y niñas de la institución educativa mediante la ficha de observación se puede ver con claridad que los niños y niñas al no poseer un ambiente estimulante como un rincón recreativo se limitan a realizar las actividades de la educación tradicional sin desarrollar el juego simbólico.

La construcción de un rincón recreativo incentiva la creatividad de los niños a través del juego simbólico el mismo que mediante materiales del ambiente podemos estimular al niño a despertar sus inquietudes, estimular su interés por la investigación y que desarrollen de forma más espontánea su conocimiento y sus habilidades.

5.2. RECOMENDACIONES

Los docentes de la institución deben capacitarse sobre la importancia de los rincones recreativos ya que estos utilizados como recursos pedagógicos estimulan a los niños y niñas a formar sus habilidades y destrezas psicomotoras conduciendo al niño hacia la formación de su autonomía y personalidad, el docente puede construirlos con materiales reciclados y utilizando el ingenio y su creatividad con el fin de despertar el interés en el niño.

Se necesita incluir el juego simbólico en el desarrollo cotidiano de los niños por ello el crear los rincones de recreación incentivarán al niño al juego simbólico el mismo que es un juego libre y espontáneo en el que utilizan los niños su creatividad, creado y recreado por el niño actividades de la vida cotidianas impulsando y aumentando su interacción social y estimulando sus destrezas.

Se recomienda construir rincones recreativos para ayudar a estimular al niño a compartir las vivencias propias y rutinarias de su día a día formando así su inteligencia emocional y social.

BIBLIOGRAFIA

Reglamento General de la Ley Organica de Educacion Intercultural. ((2012)). Quito.

Plan del Buen Vivir . (2013- 2017). Quito .

BUCHER, H. (1978). *Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración.*

BUTLER, G. (1986). *PRINCIPIOS Y MÉTODOS DE RECREACIÓN PARA LA COMUNIDAD.* BUENOS AIRES .

ERIKSON, E. (2000). *El ciclo vital completado.* BARCELONA: PAIDÓS IBÉRICA.

ESPITIA, M. E. (1991). *Teoría y Tendencias de la Recreación.* PAMPLONA.

LUCAS, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil.* Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia.

MUNNE, F. (1992). *PSICOLOGIA DEL TIEMPO LIBRE.* MEXICO: TRILLAS.

Navarro.R. (2006). Las Emociones y la Formación de la Identidad Humana. *El Drama en la Educación: Un Espacio para el Ser en la Escuela .* Salamanca.

ORDOÑES, R. (1992). *LA EDUCACION DESDE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDAD .*

PIAGET. (1961). LA FORMACIÓN DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. En PIAGET, *LA FORMACIÓN DEL SIMBOLO EN EL NIÑO* (pág. 205). MEXICO: F.C.E.

RAVENTÒS, A. V. (29 de 11 de 2014). *SIMBOLICS.* Recuperado el 24 de 09 de 2015, de SIMBOLICS: <http://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>

STEVEN SHELOV, T. R. (21 de 11 de 2015). *HealthyChildren.org.* Recuperado el 06 de 10 de 2016, de HealthyChildren.org: <https://www.healthychildren.org/Spanish/agesstages/toddler/Paginas/Developmental-Milestones-3-to-4-Years-Old.aspx>

SZECHET, V. (11 de 01 de 2010). *EDUCACION INICIAL* . Recuperado el 2016 de 10 de 06, de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0400/448.ASP>

VARGAS, Z. (1995). *EL PRINCIPIO DE LA EDUCACION DEL NIÑO*. COSTA RICA: ESCUELA DE EDUCACIÓN FISICA DE LA UNIVERSIDAD DE COSTARICA.

VIGOTSKY, L. (1991). *LA FORMACION SOCIAL DE LA MENTE*. S. PAULO BRASIL: 4ta edicion BRASILEIRA.

ANEXOS



Fuente: Centro Parvulario la Primavera
Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon



Fuente: Centro Parvulario la Primavera
Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon



Fuente: Centro Parvulario la Primavera
Elaborada por: Heidi Vallejo y Vanesa Apugllon