



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES
LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA
MANUEL DE ECHEANDIA CANTON GUARANDA PROVINCIA BOLIVAR
DURANTE EL PERIODO 2023_2024

AUTORES:

MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA
GARCIA VILLAGOMEZ ANDRES ALEJANDRO

TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DR. BOLIVAR GUZMAN BARCES MSc

GUARANDA- ECUADOR

2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

TEMA

RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES
LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA
MANUEL DE ECHEANDÍA CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR
DURANTE EL PERÍODO 2023_2024

AUTORES:

MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA
VILLAGOMEZ GARCIA ANDRES ALEJANDRO

TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DR. BOLIVAR GUZMAN BARCES MsC

2024

I. DEDICATORIA

La Presente investigación está dedicada a mi madre que, con su dedicación paciencia y ternura siempre ha sido mi guía mi fortaleza y toda mi inspiración de superarme, me ha brindado su apoyo incondicional, y ha estado a mi lado en todo el proceso educativo

A mi padre que siempre estuvo conmigo, brindándome su apoyo y cariño, ahora desde el cielo seguirá siendo mi guía y mi fortaleza de seguir prosperando.

También, a mi hija Rominita que es mi motivación más grande y mis ganas de siempre ser el mejor ejemplo para su vida

También ha Renan, quien ha sabido ser como mi segundo padre y siempre me acompañado con su sabiduría, consejos y cariño.

Milena Campana

Este trabajo de investigación quiero dedicárselo a mis padres quienes han sido un pilar fundamental en todo este proceso de estudio, ya que desde el primer día me han brindado su apoyo incondicional, de esta manera este trabajo es una dedicatoria a la contribución, paciencia y comprensión que me han brindado a lo largo de este viaje académico. Su paciencia en mi vida ha sido un regalo invaluable y este logro es nuestro.

Andrés García

II. AGRADECIMIENTO

Gracias a la Universidad Estatal de Bolívar por todo su programa de estudio y por habernos permitido formarnos en ella, también a la facultad de Ciencias de la educación filosóficas y humanísticas y a sus docentes en especial a nuestro tutor Dr. Bolívar Guzmán por su empeño, dedicación y paciencia hacia nosotros gracias a todos sus consejos nuestro proyecto se desempeñó de la mejor manera.

También, un agradamiento a la Escuela de educación Básica Manuel de Echeandía por abrirnos las puertas y brindarnos la posibilidad de trabajar en nuestro trabajo investigativo gratitud a los docentes y estudiantes de esta institución que nos dieron el apoyo para obtener la información necesaria.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Dr. Bolívar Guzmán Bárcenas, Msc

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "RINCON DIDACTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LUDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA CANTON GUARANDA PROVINCIA BOLIVAR DURANTE EL PERIODO 2023 - 2024" Elaborado por los autores MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA con C.I 0202477188 y ANDRES ALEJANDRO GARCIA VILLAGOMEZ con C.I 0202426672 De la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero 07 de 2024

Dr. Bolívar Guzmán Bárcenas, Msc



TUTOR



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

No. ESCRITURA

20240201003P01168



DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA Y
ANDRES ALEJANDRO GARCIA VILLAGOMEZ

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-002-000012955

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de mayo de dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen los señores MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA, casada, domiciliada en la ciudadela Los Trigales de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número 0997792001, correo electrónico milena.campana.2019@gmail.com; y ANDRES ALEJANDRO GARCIA VILLAGOMEZ, soltero, domiciliado en el barrio Santo Cristo del cantón San Miguel, provincia Bolívar, con celular número 0939319345, correo electrónico alejandrovillagomez2020@gmail.com, por sus propios derechos. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaramos que el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR con el tema: "RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDÍA DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO 2023 – 2024"**. Previo la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación Básica, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

MILENA ESTHEFANIA CAMPANA BORJA
C.C. 0202477188

ANDRES ALEJANDRO GARCIA VILLAGOMEZ
C.C. 0202426672

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA





AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de investigación son de exclusivas responsabilidad de los tutores.

Campana Borja Milena Esthefania

0202477188

García Villagómez Andrés Alejandro

0202426672

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Milena Esthefania Camapana Borja y Garcia Villagomez Andres Alejandro portadores de la Cédula de Identidad No 0202477188 y 0202426672 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA CANTON GUARANDA PROVINCIA BOLIVAR DURANTE EL PERIODO 2023_2024, modalidad presencial de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milena Esthefania Camapana Borja

Garcia Villagomez Andres Alejandro



Autor 1



Autor 2

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA	7
V. ÍNDICE	8
VI. RESUMEN EJECUTIVO	10
VII. ABSTRACT	11
VIII. INTRODUCCIÓN.....	12
1. TEMA	14
2. ANTECEDENTES.....	15
3. PROBLEMA.....	18
3.1 Descripción del problema.....	18
3.2 Formulación del problema	19
4. JUSTIFICACIÓN.....	20
5. OBJETIVOS	22
5.1 Objetivo general	22
5.2 Objetivos específicos.....	22
6. MARCO TEÓRICO.....	23
6.1. Teoría científica.....	23
6.1.1. Rincones didácticos	23
6.1.2. Habilidades lúdicas	40

6.2. Teoría legal.....	47
6.2.1. Constitución de la República del Ecuador	47
6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	48
6.3. Teoría referencial	49
7. MARCO METODOLOGICO.....	53
7.1 Enfoque de la investigación.....	53
7.2 Diseño o tipo de estudio.....	54
7.3. Métodos.....	54
8. Análisis e Interpretación de datos.....	56
9. CONCLUSIONES	57
10. PROPUESTA.....	58
Bibliografía.....	63
Anexos.....	75

VI. RESUMEN EJECUTIVO

Un rincón lúdico es un espacio diseñado específicamente para ofrecer actividades de entretenimiento y diversión adaptadas a sus necesidades y preferencias. Este tipo de espacio puede incluir una variedad de juegos y actividades, como juegos de mesa, rompecabezas, áreas de juego simbólico, actividades artísticas y manualidades, así como juegos interactivos y educativos.

Es importante que un rincón lúdico sea adecuado y esté supervisado por personal capacitado para garantizar el bienestar de los pequeños, además de ofrecer un ambiente acogedor y estimulante que promueva el aprendizaje a través del juego.

Palabras Clave: **Actividades lúdicas, Necesidades y Preferencias, Desarrollo cognitivo**

VII. ABSTRACT

A play corner is a space specifically designed to offer entertainment and fun activities adapted to your needs and preferences. This type of space can include a variety of games and activities, such as board games, puzzles, symbolic play areas, arts and crafts activities, as well as interactive and educational games.

It is important that a play corner is appropriate and supervised by trained staff to ensure the well-being of the children, in addition to offering a welcoming and stimulating environment that promotes learning through play.

Keywords: playful activities, needs and preferences, cognitive, development.

VIII. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, el reconocimiento de la importancia del juego y la laicidad en el proceso de aprendizaje ha cobrado cada vez más relevancia. Dentro de este marco, el concepto de rincones didácticos ha surgido como una poderosa herramienta pedagógica para promover un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes. Estos rincones, diseñados específicamente para ofrecer experiencias educativas prácticas y temáticas, se han convertido en espacios vitales dentro del aula que permiten a los estudiantes explorar, experimentar y aprender de forma independiente o en grupos reducidos (Esparza et al., 2023; Erazo & Lázaro, 2022).

Por otro lado, las habilidades lúdicas representan un conjunto de capacidades fundamentales que van más allá del mero entretenimiento. Estas habilidades incluyen la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, la cooperación, la comunicación y el pensamiento crítico, entre otras. El desarrollo de habilidades lúdicas en los estudiantes no solo contribuye a su bienestar emocional y social, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo al permitirles abordar los desafíos de manera creativa y flexible (Candela & Benavides, 2020; Parker et al., 2022).

En este contexto, surge la necesidad de explorar y comprender cómo los rincones didácticos pueden influir en el fortalecimiento de las habilidades lúdicas en los estudiantes. Por ende, este estudio se propone investigar específicamente qué rincón didáctico dentro de la Escuela Manuel de Echeandía, ubicada en el Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el período 2023-2024, tiene el mayor impacto en el desarrollo de habilidades lúdicas en los estudiantes de segundo grado.

Al enfocarse en estas dos variables clave, este estudio busca no solo llenar un vacío en la literatura educativa, sino también proporcionar información valiosa y orientación práctica para los educadores y directivos escolares. Además, se espera que los hallazgos de esta

investigación no solo enriquezcan la comprensión de la relación entre los rincones didácticos y las habilidades lúdicas, sino que también contribuyan a mejorar las prácticas pedagógicas y promover un desarrollo integral en los estudiantes de segundo grado de la Escuela Manuel de Echeandía.

1. TEMA

RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LÚDICAS
EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA MANUEL DE
ECHEANDÍA CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR DURANTE EL
PERÍODO 2023_2024

2. ANTECEDENTES

Los rincones didácticos son un espacio dentro del aula diseñado específicamente para promover el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades en los estudiantes a través del juego y la exploración. Este concepto de rincón didáctico o de aprendizaje tiene sus antecedentes en diversas corrientes pedagógicas que enfatizan el aprendizaje activo y la construcción del conocimiento por parte del estudiante. Su origen se remonta hasta las primeras propuestas de educación activa y participativa, como las desarrolladas por John Dewey a principios del siglo XX, quien abogaba por un enfoque educativo centrado en la experiencia y la experimentación directa (Kesson, 2021).

Posteriormente, en la década de 1960, el movimiento de la escuela nueva y la pedagogía de proyectos comenzaron a enfatizar la importancia de los espacios de aprendizaje flexibles y dinámicos, donde los estudiantes pudieran explorar sus intereses y participar activamente en la construcción de su conocimiento. Esta línea pedagógica influyó en el desarrollo de rincones de aprendizaje temprano, especialmente en la educación infantil, como lugares donde los niños podían interactuar con diversos materiales y actividades de manera autónoma (Benade, 2019; Connolly et al., 2023).

En las últimas décadas, los rincones didácticos han evolucionado como una estrategia pedagógica ampliamente utilizada en educación básica, siendo espacios que se conciben como ambientes de aprendizaje enriquecidos, donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y construir su comprensión a través de actividades prácticas y significativas, adaptadas a sus intereses y necesidades individuales (Bhuvaneswari & Joshi, 2021). Para Quijije y Román (2023), estos rincones son espacios que contribuyen a la adquisición de habilidades y destrezas en los niños, además de promover un fortalecimiento significativo del aprendizaje. En tanto que, Rodríguez (2021) expresó que los rincones pedagógicos constituyen una forma de trabajo que refuerza el aprendizaje que se construye por medio de

las experiencias directas, posibilitando el desarrollo de las destrezas, habilidades y capacidades de los niños de forma participativa y autónoma.

Por otro lado, las habilidades lúdicas, entendidas como las capacidades y competencias relacionadas con el juego y la recreación, tienen sus antecedentes en diversas teorías del desarrollo infantil y enfoques pedagógicos que reconocen la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo integral de los individuos (Narvaez, 2023). Desde una perspectiva histórica, el filósofo y pedagogo Johann Heinrich Pestalozzi, en el siglo XVIII, enfatizó el juego como un medio natural para la educación temprana, reconociendo su papel en el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños. Este enfoque influyó en las teorías posteriores del desarrollo infantil, como las propuestas por Jean Piaget y Lev Vygotsky en el siglo XX (Salazar & García, 2023).

Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, destacó el juego simbólico como una actividad central en la construcción del conocimiento infantil, donde los niños representan roles y situaciones para comprender el mundo que les rodea (A. Jiménez, 2021). Por otro lado, Vygotsky, en su teoría sociocultural, resaltó la importancia del juego de roles en la adquisición de habilidades sociales y en el desarrollo del pensamiento abstracto. Además, en la segunda mitad del siglo XX, investigaciones en psicología y educación enfatizaron la relevancia del juego para el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración y la regulación emocional (Pakpahan & Saragih, 2022; Aguilar et al., 2019).

La información establecida revela que los rincones didácticos han evolucionado desde las corrientes pedagógicas de la educación activa, especialmente influenciados por las propuestas de John Dewey y el movimiento de la escuela nueva. Estos espacios se han adaptado a las necesidades de la educación básica, promoviendo un aprendizaje significativo y autónomo a través del juego y la exploración. Por otro lado, las habilidades lúdicas,

arraigadas en teorías del desarrollo infantil como las de Piaget y Vygotsky, enfatizan la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, tanto en aspectos cognitivos como socioemocionales. En conjunto, estos antecedentes respaldan la implementación de rincones didácticos como estrategias pedagógicas efectivas para fortalecer habilidades lúdicas y promover un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes de segundo grado.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

El enfoque de aprendizaje por rincones es una metodología que facilita la interacción de los estudiantes y su conexión con los desafíos de la comunidad, creando así oportunidades para un aprendizaje con sentido y relevancia. En este ámbito, los rincones didácticos son espacios físicos dentro del aula diseñados para fomentar el aprendizaje activo y práctico a través de actividades específicas y materiales relacionados con diferentes áreas del conocimiento, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera autónoma o en grupos pequeños (Alacid, 2021).

Con el paso de los años, estos rincones se han establecido como un método propicio para la formación de hábitos, contenidos y valores que contribuyen al mejoramiento del rendimiento escolar. Además, de representar un entorno adecuado que permite a los estudiantes obtener habilidades esenciales para su vida, permitiendo que desplieguen plenamente sus capacidades y destrezas, y donde se materializan actividades fundamentales como la lectura, el juego, la expresión artística y del entorno (Giraldo, 2022).

A través de la literatura, se reconoce que los rincones didácticos contribuyen al desarrollo de habilidades lúdicas, fomentando la generación de habilidades sociales y motoras, estimulando la creatividad e impulsando el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Sin embargo, en muchos entornos educativos, la falta de enfoque en el desarrollo de habilidades lúdicas por la ausencia de rincones didácticos ha sido identificado como un problema. Este déficit no solo afecta la capacidad del estudiante para relacionarse con el aprendizaje de manera positiva, sino que también limita su desarrollo integral (Caballero, 2021; Moreira & Alcívar, 2022; Salazar et al., 2023).

Cabe mencionar que, cuando no se implementan adecuadamente o están ausentes los rincones didácticos, se limitan las oportunidades para que los estudiantes desarrollen

habilidades lúdicas de manera efectiva, una problemática que no se encuentra exenta en la escuela Manuel de Echeandía, específicamente en el aula de segundo grado. Esta ausencia de atención a las habilidades lúdicas puede tener repercusiones significativas en el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que son fundamentales para su crecimiento personal, social y académico.

Además, los estudiantes pueden perder oportunidades importantes para desarrollar su creatividad, pensamiento crítico, habilidades sociales y emocionales, así como habilidades motoras finas y gruesas, mismas que son aspectos clave del desarrollo lúdico en la infancia. Por lo tanto, es crucial abordar esta carencia identificando qué rincón didáctico específico dentro del aula de clases puede influir de manera más efectiva en el fortalecimiento de las habilidades lúdicas en los estudiantes de segundo grado. Al identificar y destacar la importancia de un rincón didáctico particular, se puede proporcionar una base sólida para implementar estrategias educativas efectivas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes en esta área crítica.

3.2 Formulación del problema

¿Qué rincón didáctico influye en el fortalecimiento de habilidades lúdicas en los estudiantes de segundo grado de la escuela Manuel de Echeandía, cantón Guaranda, Provincia Bolívar?

4. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la presente investigación resulta necesaria debido a la creciente preocupación por el desarrollo integral de los estudiantes de segundo grado en la Escuela Manuel de Echeandía. La falta de un enfoque específico en el fortalecimiento de habilidades lúdicas puede estar afectando negativamente su crecimiento personal, social y académico. Con respecto al aporte, esta investigación proporcionará información crucial sobre qué rincón didáctico específico influye más en el fortalecimiento de habilidades lúdicas en estudiantes de segundo grado. Los hallazgos podrán orientar a los educadores y directivos escolares en la implementación de estrategias efectivas para promover un aprendizaje más activo y significativo.

Por otro lado, la investigación es importante porque contribuirá al mejoramiento de la calidad educativa en la Escuela Manuel de Echeandía, permitiendo el diseño de intervenciones pedagógicas más efectivas y centradas en el desarrollo integral de los estudiantes de segundo grado. Cabe mencionar que, este estudio es original ya que se centra en una escuela y un grupo de estudiantes específicos, proporcionando resultados y recomendaciones adaptadas a su contexto particular. Además, el estudio es pertinente dada la relevancia de fortalecer las habilidades lúdicas en estudiantes de segundo grado para su desarrollo integral. Además, se ajusta a las necesidades y demandas específicas de la comunidad escolar de la Escuela Manuel de Echeandía.

Aunque existen investigaciones sobre rincones didácticos y habilidades lúdicas, esta investigación se distingue por su enfoque en un contexto escolar específico y por su objetivo de identificar el rincón didáctico más influyente para estudiantes de segundo grado. De igual forma, la investigación es factible dado el acceso a los recursos necesarios y la colaboración con la comunidad educativa de la Escuela Manuel de Echeandía. Además, se planificará y ejecutará dentro de un marco de tiempo razonable durante el período 2023-2024.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes de segundo grado de la Escuela Manuel de Echeandía, quienes podrán beneficiarse de intervenciones educativas más efectivas orientadas a fortalecer sus habilidades lúdicas. En cuanto a los beneficiarios indirectos, se incluyen a los docentes, directivos escolares y padres de familia, quienes recibirán orientación y recomendaciones basadas en los hallazgos de la investigación para apoyar el desarrollo integral de los estudiantes.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Determinar la influencia del rincón didáctico en el fortalecimiento de habilidades lúdicas en los estudiantes de segundo grado de la escuela Manuel de Echeandía, cantón Guaranda, Provincia Bolívar durante el período 2023_2024.

5.2 Objetivos específicos

1. Identificar el estado de los rincones didácticos que permitan desarrollar habilidades lúdicas en los niños de segundo grado de la Escuela Manuel de Echeandía, cantón Guaranda, Provincia Bolívar durante el período 2023_2024.
2. Elaborar una propuesta basada en rincones didácticos para el fortalecimiento de habilidades lúdicas mediante rompecabezas en los estudiantes de segundo grado.
3. Medir el nivel de participación de los estudiantes en las actividades que se ejecutan dentro de los rincones didácticos con los rompecabezas

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Rincones didácticos

6.1.1.1. Definición de rincones didácticos

Los rincones didácticos, conocidos también como rincones de aprendizaje o rincones de enseñanza, son áreas específicas dentro del aula diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y práctico en los estudiantes. Estos espacios se organizan temáticamente y están equipados con una variedad de materiales, recursos y actividades educativas relacionadas con diferentes áreas del conocimiento. Los rincones didácticos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de participar en actividades de aprendizaje autónomas o en grupos pequeños, lo que les permite explorar, experimentar y profundizar en temas de interés de manera significativa y personalizada (González et al., 2022).

La implementación de rincones didácticos en el aula tiene como objetivo crear un ambiente educativo estimulante y enriquecedor que fomente el desarrollo integral de los estudiantes. Estos espacios no solo promueven la adquisición de conocimientos y habilidades específicas, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. Al ofrecer oportunidades para la exploración creativa, la resolución de problemas y la colaboración entre compañeros, los rincones didácticos ayudan a los estudiantes a construir su propio conocimiento de manera activa y significativa (Martín et al., 2021; Sánchez, 2023).

Es importante destacar que los rincones didácticos ofrecen un entorno educativo dinámico que se adapta a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes. Estos espacios también promueven la autonomía y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Al permitir que los estudiantes elijan las actividades y materiales que desean explorar dentro de los rincones, se les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de toma de decisiones,

autocontrol y autorregulación, aspectos fundamentales para su desarrollo personal y académico. Además, los rincones didácticos fomentan un ambiente de colaboración y cooperación entre los estudiantes, facilitando el intercambio de ideas, el trabajo en equipo y el apoyo mutuo en el proceso de aprendizaje (Jiménez et al., 2023).

6.1.1.2. Importancia y ventajas de los rincones didácticos

Los rincones didácticos son espacios diseñados específicamente para fomentar el aprendizaje activo y la exploración en entornos educativos, como escuelas y centros de educación infantil. Su importancia radica en su capacidad para ofrecer experiencias de aprendizaje prácticas y significativas que apoyan el desarrollo integral de los niños. Estos rincones proporcionan un ambiente rico en estímulos y oportunidades para que los estudiantes participen en actividades autónomas y cooperativas, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales de manera integral (Cerda, 2021).

Una de las ventajas principales de los rincones didácticos es que permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades e intereses individuales de cada niño, facilitando así un enfoque personalizado y diferenciado. Al proporcionar una variedad de actividades y materiales, estos rincones ofrecen oportunidades para que los estudiantes exploren y descubran a su propio ritmo, lo que fomenta la autonomía y la autoconfianza. Además, al promover la interacción entre pares, los rincones didácticos estimulan el desarrollo de habilidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas, preparando a los niños para enfrentar desafíos en el mundo real (Jiménez et al., 2023).

Otra ventaja importante de los rincones didácticos es que brindan a los educadores la oportunidad de observar a los niños en acción y evaluar su progreso de manera continua y no intrusiva. Esta observación activa permite a los maestros identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante, lo que les permite adaptar su enseñanza de manera más efectiva y

brindar intervenciones específicas cuando sea necesario. Asimismo, al ofrecer un entorno de aprendizaje estructurado pero flexible, los rincones didácticos fomentan la creatividad y la experimentación, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas de manera orgánica (Corchuelo, 2021).

Los rincones didácticos también contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo, donde se valora y respeta la diversidad de habilidades, intereses y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes. Al ofrecer una variedad de actividades que abordan diferentes áreas del currículo, estos rincones permiten que cada niño encuentre oportunidades para destacar y contribuir al grupo de manera única. Esto promueve un sentido de pertenencia y colaboración en el aula, lo que a su vez mejora el clima escolar y fortalece las relaciones entre estudiantes y maestros (Donnelly et al., 2019; De-Juanas et al., 2023).

Además, los rincones didácticos fomentan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas a través de actividades prácticas y manipulativas, lo que es crucial para el desarrollo físico de los niños. Al participar en actividades como la construcción con bloques, la pintura, el modelado con arcilla o la manipulación de rompecabezas, los niños desarrollan destrezas motoras y coordinación mano-ojo que son fundamentales para su éxito académico y su vida cotidiana. Esta combinación de aprendizaje práctico y desarrollo físico contribuye a un enfoque holístico del desarrollo infantil, donde se reconoce la interconexión entre el cuerpo, la mente y el entorno. En síntesis, los rincones didácticos son herramientas poderosas para enriquecer el proceso de aprendizaje de los niños, promoviendo la exploración activa, la autonomía, la colaboración y el desarrollo integral en un entorno inclusivo y estimulante (M. Moreira & Alcívar, 2022).

6.1.1.3. Tipos de rincones didácticos dentro del aula

Dentro del aula de clases se pueden designar espacios para establecer los rincones didácticos, disponiendo de materiales, recursos y actividades específicas para que los

estudiantes exploren, aprendan y desarrollen habilidades de manera independiente y significativa. Existe una diversidad de tipos de rincones de aprendizaje, donde los más comunes que se pueden establecer en el interior del aula incluyen el rincón de construcción, de arte, dramatización, ciencias, música, juegos tranquilos, lectura, entre otros, los cuales se detallan a continuación (Salido & Irisarri, 2021; Ministerio de Educación, 2023).

6.1.1.3.1. Rincón de construcción

El rincón de construcción es un espacio dentro del aula diseñado para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes a través de la construcción y el diseño de estructuras. Este rincón ofrece una oportunidad para que los niños exploren conceptos de ingeniería, arquitectura y física de manera práctica y lúdica (González et al., 2022).

En el rincón de construcción, se pueden utilizar una variedad de materiales y recursos que permiten a los estudiantes experimentar con diferentes formas, tamaños y texturas. Algunos de los materiales comunes que se pueden utilizar incluyen bloques de madera, plástico o cartón que pueden ser apilados, encajados o conectados para crear estructuras tridimensionales. Además, de legos o bloques similares, piezas de cartón, espuma, tela u otros materiales que pueden ser manipulados y ensamblados para construir diferentes estructuras. A esto se suman los materiales reciclados como las botellas, cajas, tubos de cartón, tapones, palitos de helado y otros materiales reciclados que pueden ser reutilizados para construir y crear, en conjunto con otras herramientas como tijeras de seguridad, cinta adhesiva, pegamento, reglas, tijeras de papel y otros utensilios simples que permiten a los estudiantes cortar, unir y manipular materiales (García, 2021).

Estos materiales ofrecen a los niños la oportunidad de experimentar con conceptos como equilibrio, simetría, estabilidad y resistencia, mientras exploran diferentes formas de construir y diseñar. Además, el rincón de construcción fomenta el trabajo en equipo, la

resolución de problemas y la comunicación entre los estudiantes, ya que colaboran para planificar y ejecutar sus proyectos. En síntesis, este rincón es un espacio versátil y enriquecedor que ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades clave mientras se divierten y exploran el mundo de la construcción y el diseño (M. Sánchez, 2023).

6.1.1.3.2. Rincón de arte

El rincón de arte es un espacio dedicado a fomentar la expresión creativa y el desarrollo artístico de los estudiantes. Este rincón ofrece una oportunidad valiosa para que los niños exploren diferentes formas de arte, experimenten con diversos materiales y técnicas, y expresen sus ideas y emociones a través de la creación artística. En este rincón se integra una amplia variedad de materiales para que los estudiantes exploren su creatividad y se expresen a través del arte. Entre estos materiales se encuentran las pinturas, que incluyen acuarelas, temperas, acrílicos y pinturas de dedos, permitiendo a los estudiantes experimentar con una gama diversa de colores y texturas. Además, se encuentran los crayones, lápices de colores y marcadores, ideales para dibujar y colorear, permitiendo a los estudiantes crear obras de arte detalladas y coloridas (Domínguez & Pineda, 2019).

El papel también es un recurso esencial en este rincón, con diversas texturas y tipos como papel de construcción, papel de acuarela y papel de seda, que pueden utilizarse como lienzo para crear dibujos, pinturas y collages. Por otro lado, los materiales moldeables como la arcilla y la plastilina brindan a los estudiantes la oportunidad de crear esculturas y modelados tridimensionales, mientras que los materiales para collage, como papel de revistas, tela, botones, cuentas y lentejuelas, permiten a los alumnos experimentar con la combinación de diferentes elementos para crear obras de arte collage (Hidalgo, 2023).

Además de estos materiales, el rincón de arte también puede proporcionar herramientas de dibujo y pintura, como pinceles, esponjas, rodillos y espátulas, que permiten a los estudiantes experimentar con diferentes técnicas y efectos artísticos. En conjunto, estos

materiales y recursos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar su creatividad, experimentar con diferentes medios artísticos y desarrollar habilidades de expresión personal en un ambiente estimulante y enriquecedor dentro del aula (Graton, 2023).

6.1.1.3.3. Rincón de dramatización

El rincón de dramatización es un espacio dentro del aula diseñado para fomentar la creatividad, la expresión oral, la colaboración y el juego imaginativo en los estudiantes. En este rincón, los niños tienen la oportunidad de explorar diferentes roles, escenarios y situaciones a través de la dramatización y el juego de roles. Para crear un ambiente propicio para la dramatización, se pueden utilizar una variedad de materiales y recursos que estimulen la imaginación y faciliten la interpretación de diferentes roles y escenas (Ortega, 2022).

Dentro de los materiales que se pueden utilizar en el rincón de dramatización se encuentran disfraces y vestimenta variada que permiten a los estudiantes transformarse en diferentes personajes y representar roles diversos. Estos disfraces pueden incluir sombreros, capas, túnicas, vestidos, camisetas, faldas, pantalones y accesorios como sombreros, gafas, bufandas, corbatas y joyas. Además de los disfraces, se pueden proporcionar accesorios y objetos diversos que complementen las escenas y situaciones que los estudiantes deseen representar. Estos pueden incluir objetos de utilería como teléfonos, maletines, bolsas, juguetes, alimentos de juguete, herramientas de trabajo, utensilios de cocina, herramientas de médicos, instrumentos musicales, pelotas y juguetes de peluche, entre otros (Englehart et al., 2020).

También es importante contar con elementos de escenografía que ayuden a ambientar las representaciones y estimulen la imaginación de los estudiantes. Esto puede incluir muebles pequeños como sillas, mesas, escritorios, camas, cocinas de juguete, casas de muñecas, teatros de títeres y otros accesorios que ayuden a crear el ambiente deseado para las representaciones. Por último, es útil contar con recursos impresos como libros, guiones de

teatro, tarjetas de personajes y carteles temáticos que brinden inspiración y apoyo a los estudiantes durante sus juegos de dramatización. En conjunto, estos materiales y recursos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, lingüísticas, emocionales y creativas mientras se sumergen en el mundo del juego imaginativo y la dramatización en el rincón de dramatización dentro del aula (Bradford, 2023).

6.1.1.3.4. Rincón de música

El rincón de música es un espacio destinado a cultivar el aprecio por la música y desarrollar habilidades auditivas y creativas en los estudiantes. Este rincón ofrece una oportunidad invaluable para explorar el mundo del sonido, el ritmo y la expresión musical de manera lúdica y educativa. En este rincón, los estudiantes tienen la libertad de experimentar con diversos instrumentos musicales, desde simples como panderetas y maracas hasta más complejos como teclados pequeños o incluso instrumentos de percusión básica. Además, pueden acceder a una variedad de recursos, como libros ilustrados sobre música, posters con información sobre diferentes géneros musicales y sus instrumentos, así como también cuentos que incorporan la música como parte de la narrativa (Salazar & García, 2023; Jarrín et al., 2021).

Los materiales utilizados en el rincón de música pueden incluir instrumentos musicales como tambores, xilófonos, flautas dulces, panderetas, maracas, entre otros, mismos que pueden ser de juguete o adaptaciones más simples de los instrumentos reales, adecuados para las manos pequeñas de los estudiantes. También, se incluyen los recursos impresos, como libros ilustrados que introduzcan conceptos musicales básicos, como el ritmo, la melodía y la armonía, de manera divertida y accesible para los niños. También se pueden incluir partituras simplificadas para que los estudiantes comiencen a familiarizarse con la notación musical. A esto se suma el uso de material audiovisual, como videos cortos que

presenten diferentes estilos musicales, performances en vivo de artistas reconocidos, o incluso tutoriales simples sobre cómo tocar ciertos instrumentos básicos (Pérez, 2021).

El rincón de música no solo ofrece un espacio para explorar y experimentar con el sonido, sino que también promueve habilidades sociales y emocionales al permitir que los estudiantes compartan sus intereses musicales, colaboren en la creación de música en grupo y expresen sus emociones a través de la música. Es un lugar donde la creatividad y la imaginación se fusionan con el aprendizaje, proporcionando una experiencia integral que enriquece el desarrollo de los estudiantes en la educación primaria (Intriago & Zambrano, 2023).

6.1.1.3.5. Rincón de juegos tranquilos

El rincón de juegos tranquilos es un espacio diseñado específicamente para fomentar la calma, la concentración y el juego individual o en pequeños grupos. Este rincón es especialmente importante para estudiantes de primaria, ya que les brinda la oportunidad de descansar y recargar energías, así como de participar en actividades que desarrollen habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera tranquila y relajada. Algunas características importantes del rincón de juegos tranquilos incluyen que se caracteriza por ser un espacio tranquilo y sereno, alejado del ruido y el bullicio del resto del salón de clases, el cual se puede decorar con colores suaves, almohadas, cojines y otros elementos que inviten a la relajación. Además, las actividades en este rincón suelen ser autónomas, es decir, los estudiantes pueden participar en ellas sin necesidad de mucha supervisión por parte del maestro, esto les brinda la oportunidad de desarrollar la independencia y la autogestión (Gerstenhaber, 2022).

De igual forma, se deben ofrecer una variedad de actividades que promuevan la concentración, la creatividad y el juego tranquilo. Esto puede incluir rompecabezas, juegos de mesa, libros para colorear, actividades de arte como dibujo o modelado con plastilina, entre

otros. Cabe mencionar que, el rincón puede incluir tanto áreas individuales como espacios para pequeños grupos, dependiendo de las necesidades y preferencias de los estudiantes. Algunos niños pueden preferir actividades tranquilas en solitario, mientras que otros pueden disfrutar más de juegos en pequeños grupos. Por otro lado, se pueden incluir elementos sensoriales como pelotas antiestrés, almohadas con texturas diferentes, luces suaves o música relajante para estimular los sentidos y promover la relajación. Es importante que los estudiantes tengan la libertad de elegir cuándo y por cuánto tiempo desean utilizar el rincón de juegos tranquilos, algunos pueden necesitar un breve descanso durante momentos específicos del día, mientras que otros pueden preferir pasar más tiempo en este espacio (Brailovsky, 2020; O'Neill & Holmes, 2022).

6.1.1.3.6. Rincón de la lectura

El rincón de lectura es un espacio diseñado específicamente para fomentar el amor por la lectura y para desarrollar habilidades de comprensión lectora en los estudiantes. Este rincón ofrece un ambiente acogedor y estimulante donde los niños pueden sumergirse en libros de diferentes géneros y niveles de dificultad, así como participar en actividades relacionadas con la lectura (Ripalda et al., 2020).

Dentro de las características más importantes que debe tener este rincón, se destaca que el mismo debe contar con una amplia variedad de libros adecuados para diferentes edades, intereses y niveles de lectura de los estudiantes. Esto incluye libros de ficción, no ficción, poesía, cuentos, cómics, entre otros, que sean atractivos y apropiados para los niños. De igual forma, el rincón debe estar amueblado con muebles cómodos como alfombras, cojines, sillones o sillas acolchadas para que los niños se sientan cómodos mientras leen. También se pueden agregar elementos decorativos como luces suaves, cortinas o estanterías decorativas para crear un ambiente acogedor y atractivo (Qiftiyah, 2020).

Los libros deben estar organizados de manera que sean fácilmente accesibles y visibles para los estudiantes, se pueden utilizar estanterías, cestas o contenedores etiquetados para organizar los libros por género, autor, tema o nivel de lectura, lo que facilita a los niños encontrar libros que les interesen. Se debe asignar tiempo regular durante el día escolar para que los estudiantes visiten el Rincón de Lectura y pasen tiempo leyendo de manera independiente o en pequeños grupos. Este tiempo puede ser parte de la rutina diaria o incorporarse como parte de actividades específicas de lectura (Widyami et al., 2023).

Además de leer libros, el rincón puede incluir actividades adicionales que promuevan el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, como juegos de palabras, actividades de escritura creativa, dramatizaciones de cuentos o discusiones grupales sobre los libros leídos. Los maestros pueden utilizar este rincón para fomentar el amor por la lectura al leer en voz alta a los estudiantes, recomendar libros, u organizar eventos especiales de lectura (Juliansyah & Rukmana, 2022).

6.1.1.3.7. Rincón de matemáticas

El rincón de matemáticas es un espacio diseñado para promover el aprendizaje y la comprensión de conceptos matemáticos de manera interactiva y práctica. Este rincón ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar y manipular diversos materiales y recursos que les ayudan a desarrollar habilidades numéricas, geométricas y de resolución de problemas de una manera lúdica y significativa (Delgado & Garcia, 2022).

El rincón debe estar equipado con una variedad de materiales y recursos que representen conceptos matemáticos de manera concreta y manipulativa. Esto puede incluir bloques de construcción, manipulativos de conteo como fichas o bloques, regletas de Cuisenaire, dados, tarjetas con problemas matemáticos, juegos de mesa matemáticos, entre otros. Los materiales y recursos en el rincón deben estar organizados de manera que sean fácilmente accesibles y visibles para los estudiantes, además, se debe ofrecer actividades

diferenciadas que se adapten a las necesidades y niveles de habilidad de los estudiantes. Esto puede incluir actividades de conteo y clasificación para estudiantes más jóvenes, actividades de suma, resta, multiplicación y división para estudiantes de grados superiores, y actividades de resolución de problemas para desafiar a los estudiantes más avanzados (Madrid & Pascual, 2022).

El rincón de matemáticas debe promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, los estudiantes deben ser desafiados a pensar de manera creativa, buscar patrones, hacer predicciones y justificar sus respuestas durante las actividades. Los maestros deben utilizar el rincón de matemáticas como una oportunidad para evaluar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación individualizada. Observar cómo los estudiantes interactúan con los materiales y resolver problemas matemáticos les brinda información valiosa sobre sus habilidades y áreas de mejora (Anchundia & Alay, 2023).

6.1.1.4. Tipos de rincones didácticos fuera del aula

Además de los rincones que se pueden organizar dentro del aula, existen rincones que pueden ubicarse fuera de la misma para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes. Estos espacios incluyen los rincones de agua, de arena, de ciencias y de motricidad, los cuales se detallan a continuación (Ministerio de Educación, 2023).

6.1.1.4.1. Rincón del agua

El rincón del agua es un espacio donde los niños tienen la oportunidad de experimentar y jugar con el agua de manera divertida y educativa. Aquí, pueden explorar las características únicas del agua, como su transparencia, fluidez y capacidad de disolución, desarrollando así una comprensión más profunda de este recurso vital. Este rincón ofrece actividades que van más allá del simple juego, ya que permite a los niños explorar conceptos matemáticos como cantidad, capacidad, volumen y peso a través de experiencias prácticas. Además, pueden experimentar llenando y vaciando recipientes de diferentes tamaños,

comparando la cantidad de agua en cada uno y estimando la capacidad de los recipientes, lo que les brinda una comprensión más intuitiva de estos conceptos (Del Castillo, 2020; Pinto, 2020).

De igual forma, este rincón proporciona oportunidades para explorar conceptos científicos fascinantes relacionados con el agua. Los niños pueden realizar experimentos simples para investigar por qué algunos objetos flotan mientras que otros se hunden, o cómo cambia la densidad del agua cuando se agregan materiales como sal o aceite, lo que estimula su curiosidad científica. Este espacio también fomenta el juego creativo y la colaboración entre los niños, ya que pueden trabajar juntos en proyectos que involucren el uso del agua (Gallego & Vázquez, 2023).

6.1.1.4.2. Rincón de arena o arenero

El rincón de arena, también conocido como arenero, es un espacio muy versátil dentro del entorno de aprendizaje que ofrece a los niños la oportunidad de explorar y experimentar con la arena de manera lúdica y educativa. En este rincón, los niños tienen la libertad de sumergirse en un mundo de juego sensorial y creativo donde pueden explorar las características y propiedades únicas de la arena. Este espacio proporciona una plataforma para el desarrollo de habilidades importantes, ya que los niños pueden desarrollar nociones de espacio, peso y volumen a través de actividades prácticas con la arena (Gutiérrez et al., 2022).

De igual forma, pueden experimentar con la manipulación de la arena, explorando cómo se comporta en diferentes contextos y cómo se puede moldear y manipular para crear formas y estructuras diversas, lo que les ayuda a comprender conceptos abstractos como el espacio y el volumen de manera más tangible. Además de desarrollar habilidades matemáticas y espaciales, este rincón estimula la imaginación de los niños y fomenta el juego creativo. La arena ofrece un lienzo sin límites para la creatividad, donde los niños pueden

construir castillos, crear paisajes imaginarios, o simplemente dejar volar su imaginación mientras experimentan con diferentes texturas y formas (Bradford, 2023).

Este espacio también promueve el juego colaborativo y el trabajo en grupo, ya que los niños pueden compartir sus ideas, colaborar en la construcción de estructuras y participar en juegos y actividades conjuntas en el arenero. A través de la interacción social en este entorno de juego compartido, los niños aprenden a trabajar juntos, a comunicarse y a colaborar en la consecución de objetivos comunes (Gerstenhaber, 2022).

6.1.1.4.3. Rincón de ciencias

El rincón de ciencias ya sea ubicado dentro o fuera del aula, se adapta a las experiencias de aprendizaje diseñadas por el docente. Este espacio invita a los estudiantes a explorar las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación y la experimentación, fomentando así su curiosidad y descubrimiento activo del mundo que les rodea. Dentro de este rincón, los estudiantes pueden interactuar con una variedad de materiales y herramientas diseñadas para estimular su curiosidad y facilitar su exploración. Estos materiales pueden incluir lupas, microscopios, herramientas de medición para cuantificar propiedades físicas, entre otros (Puig et al., 2020).

Además, el rincón de ciencias puede incluir elementos del entorno natural, como plantas, rocas, insectos o muestras de suelo, que permiten a los estudiantes explorar y aprender sobre la biodiversidad y los procesos naturales que ocurren a su alrededor. Este espacio no solo promueve la adquisición de conocimientos científicos, sino que también fomenta habilidades importantes como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación. Los estudiantes tienen la oportunidad de formular preguntas, diseñar y llevar a cabo experimentos, analizar datos y sacar conclusiones basadas en la evidencia, lo que contribuye a su desarrollo integral como pensadores científicos (Silva et al., 2023).

6.1.1.4.4. Rincón de motricidad

Este rincón es un espacio diseñado para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, ofreciendo una variedad de actividades que abarcan desde gatear y pararse hasta saltar y trepar. El rincón de motricidad es fundamental para ayudar a los niños a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal, habilidades esenciales en su desarrollo físico y motor (Ayala, 2022).

Al proporcionar un entorno seguro y estimulante tanto dentro como fuera del aula, el rincón de motricidad permite que los niños practiquen y mejoren sus habilidades motoras gruesas de una manera divertida y desafiante. Actividades como gatear a través de túneles, trepar en estructuras de juegos, saltar sobre obstáculos y deslizarse por toboganes contribuyen al desarrollo de la fuerza muscular, la coordinación mano-ojo y el control del equilibrio. Además, ofrece a los niños la oportunidad de explorar sus límites físicos y desarrollar confianza en sus habilidades motoras a medida que dominan nuevas destrezas. A través de la repetición y la práctica de estas actividades, los niños ganan seguridad en sí mismos y mejoran su autoestima mientras adquieren un mayor control sobre su propio cuerpo (A. Moreira & Clodoaldo, 2022).

Este espacio también fomenta la interacción social y el juego cooperativo, ya que los niños pueden participar en actividades grupales y juegos que requieren colaboración y trabajo en equipo. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, como el respeto mutuo, la comunicación y la resolución de conflictos, mientras disfrutan de la diversión y la camaradería con sus compañeros (Rosalianisa et al., 2023; Sutapa et al., 2021).

6.1.1.5. El rol del docente en los rincones didácticos

En el contexto de los rincones didácticos, el rol del docente adquiere una relevancia fundamental en la planificación, implementación y evaluación de estas actividades de aprendizaje. El docente actúa como facilitador del proceso educativo, asumiendo una postura

activa y reflexiva que busca promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de experiencias significativas y enriquecedoras en los rincones didácticos. En primer lugar, el docente desempeña un papel crucial en la planificación de los rincones didácticos, lo que implica seleccionar cuidadosamente los materiales, recursos y actividades que se ofrecerán en cada rincón con el fin de cumplir con los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto requiere una comprensión profunda de las necesidades y características individuales de los estudiantes, así como del currículo educativo y los estándares de aprendizaje pertinentes (Ramavath, 2021).

Una vez que los rincones didácticos están en marcha, el docente asume un papel activo como observador y facilitador del aprendizaje, supervisando y apoyando a los estudiantes mientras participan en las actividades de los rincones. Esto implica proporcionar orientación individualizada, resolver dudas, modelar habilidades y fomentar la participación activa de los estudiantes, con el objetivo de maximizar su aprendizaje y desarrollo en cada rincón (Bishop et al., 2020).

Además, el docente desempeña un papel esencial en la evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes en los rincones didácticos. Esto implica realizar observaciones sistemáticas, recopilar evidencia de aprendizaje, analizar el desempeño de los estudiantes y proporcionar retroalimentación constructiva que informe la planificación futura y las intervenciones educativas. El docente también puede utilizar estrategias de evaluación formativa para identificar áreas de fortaleza y áreas de mejora en el aprendizaje de los estudiantes, lo que contribuye a una práctica educativa basada en la mejora continua (Ortega, 2022).

6.1.1.6. Estrategias para el diseño y organización de rincones didácticos

El diseño y la organización efectiva de los rincones didácticos requieren la implementación de estrategias pedagógicas y logísticas que aseguren un entorno propicio

para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. Para ello, es fundamental tener en cuenta diversos aspectos que van desde la planificación curricular hasta la disposición física de los materiales y recursos en el espacio educativo. En primer lugar, es crucial alinear los rincones didácticos con los objetivos de aprendizaje y los estándares curriculares establecidos, asegurando que las actividades y los materiales seleccionados promuevan el logro de los resultados educativos deseados. Esto implica una cuidadosa planificación pedagógica que considere las necesidades individuales de los estudiantes, así como los intereses y habilidades que se pretenden desarrollar en cada rincón (Ministerio de Educación, 2020)

Además, es importante tener en cuenta la diversidad de los estudiantes al diseñar y organizar los rincones didácticos, asegurando la inclusión de actividades y materiales que aborden una variedad de estilos de aprendizaje, habilidades y niveles de desarrollo. Esto puede implicar la adaptación de los rincones para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con diferentes capacidades y estilos de aprendizaje, garantizando así que todos los niños tengan la oportunidad de participar y beneficiarse del aprendizaje en los rincones didácticos (Giraldo, 2022).

En términos logísticos, es importante organizar físicamente los rincones de manera que sean accesibles, seguros y estimulantes para los estudiantes. Esto puede incluir la disposición estratégica de los materiales y recursos en el espacio educativo, asegurando que estén claramente etiquetados y organizados para facilitar la autonomía y la independencia de los estudiantes en la exploración y el uso de los rincones. Asimismo, es fundamental establecer rutinas y procedimientos claros para el uso de los rincones didácticos, incluyendo normas de comportamiento y expectativas de participación que fomenten un ambiente de respeto, colaboración y aprendizaje mutuo. Esto puede contribuir a mantener la organización

y el orden en los rincones, así como a promover la responsabilidad y el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje (León & Delgado, 2020; Sánchez, 2023).

6.1.1.7. Limitaciones y desafíos en la implementación de rincones didácticos

La implementación de rincones didácticos en el entorno educativo puede enfrentar diversas limitaciones y desafíos que requieren atención y consideración por parte de los educadores. Estos desafíos pueden surgir tanto a nivel pedagógico como logístico y pueden afectar la efectividad y el éxito de los rincones didácticos como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Uno de los desafíos más comunes en la implementación de rincones didácticos es la disponibilidad de recursos y materiales adecuados para cada rincón. La adquisición y el mantenimiento de una variedad de materiales educativos pueden ser costosos y pueden requerir un compromiso financiero significativo por parte de la institución educativa. Además, es posible que no todas las instituciones tengan acceso a los recursos necesarios para crear y mantener rincones didácticos variados y enriquecedores (Ministerio de Educación, 2020; Mubiana & Nkengbeza, 2023).

Otro desafío importante es la capacitación y el apoyo profesional para los educadores que implementan los rincones didácticos. Es fundamental que los educadores estén adecuadamente preparados y capacitados para planificar, organizar y facilitar actividades en los rincones didácticos de manera efectiva. Esto puede requerir desarrollo profesional específico en metodologías de enseñanza activa, diseño curricular y gestión del tiempo, entre otros aspectos relevantes para el éxito de los rincones didácticos (Berral et al., 2023).

Además, la gestión del tiempo y la organización del espacio pueden representar desafíos logísticos en la implementación de rincones didácticos. Es importante asegurar que los estudiantes tengan suficiente tiempo para participar activamente en los rincones, lo que puede requerir una planificación cuidadosa del horario escolar. Además, la disposición física del espacio educativo puede afectar la accesibilidad y la efectividad de los rincones,

especialmente en entornos con limitaciones de espacio o recursos. Finalmente, es importante considerar las diferencias individuales de los estudiantes y adaptar los rincones didácticos para satisfacer una variedad de necesidades y estilos de aprendizaje. Esto puede representar un desafío adicional para los educadores, especialmente en entornos educativos con una gran diversidad de estudiantes en términos de habilidades, intereses y estilos de aprendizaje (Zabalza, 2020).

6.1.2. Habilidades lúdicas

6.1.2.1. Definición de habilidades lúdicas

Las habilidades lúdicas se refieren a las capacidades y destrezas que una persona desarrolla a través de actividades recreativas y juegos. Estas habilidades implican tanto aspectos físicos como mentales, y se adquieren principalmente a través de la participación activa en juegos, actividades deportivas, actividades de ocio y otras formas de entretenimiento. Estas habilidades pueden abarcar una amplia gama de competencias, que van desde habilidades motoras básicas como correr, saltar y lanzar, hasta habilidades cognitivas más complejas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad. Además, estas habilidades pueden incluir aspectos sociales como el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación (Veraksa & Sheridan, 2021).

Es importante destacar que el juego y las actividades lúdicas no solo son importantes para el entretenimiento, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los individuos, especialmente en la infancia. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan su imaginación, aprenden a interactuar con otros, practican habilidades sociales y emocionales, y adquieren conocimientos sobre sí mismos y su entorno (Caballero, 2021).

6.1.2.2. Importancia y relevancia de las habilidades lúdicas en el desarrollo

infantil

La importancia y relevancia de las habilidades lúdicas en el desarrollo infantil han sido ampliamente reconocidas en la literatura académica debido a su impacto multifacético en el crecimiento y bienestar de los niños. En primer lugar, las actividades lúdicas proporcionan un entorno propicio para el aprendizaje y la exploración, facilitando el desarrollo cognitivo al fomentar la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. A través del juego, los niños pueden experimentar con diferentes ideas, roles y escenarios, lo que les permite construir y consolidar su comprensión del mundo que les rodea (Acosta et al., 2023).

Además, las habilidades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo emocional y social de los niños al promover la interacción interpersonal, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales clave, como el trabajo en equipo y la empatía. Durante el juego, los niños aprenden a comunicarse, negociar y resolver conflictos de manera constructiva, lo que contribuye a su capacidad para establecer relaciones saludables y satisfactorias con sus pares y adultos (Villalva & Copo, 2020; Candela & Benavides, 2020).

Asimismo, las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo físico de los niños al fomentar el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, la coordinación y el equilibrio. El juego activo también promueve la salud y el bienestar físico al proporcionar oportunidades para el ejercicio y la actividad física, lo que es crucial para prevenir la obesidad infantil y promover un estilo de vida saludable desde una edad temprana (Rincón et al., 2023).

6.1.2.3. Tipos de habilidades lúdicas

Las habilidades lúdicas abarcan una amplia gama de competencias que se desarrollan a través del juego y las actividades recreativas. Estas habilidades pueden categorizarse en varios tipos principales, que incluyen las habilidades sociales, creativas, motoras y

cognitivas, cada uno de los cuales juega un papel único en el desarrollo integral de un individuo (Carvajal, 2022).

6.1.2.3.1. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un aspecto fundamental del desarrollo infantil, ya que proporcionan a los niños las herramientas necesarias para interactuar eficazmente con los demás y funcionar dentro de diferentes entornos sociales. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de practicar y mejorar estas habilidades al participar en actividades cooperativas, compartir recursos y resolver conflictos de manera constructiva. Por ejemplo, en un juego de equipo como el fútbol, los niños aprenden a comunicarse, colaborar y confiar en sus compañeros de equipo, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo y la empatía (Arinalhaq & Mayar, 2021; Sohrabi, 2021).

Además, el juego proporciona un contexto seguro para que los niños experimenten diferentes roles sociales y practiquen habilidades como la negociación, la empatía y la comprensión de las emociones de los demás. Los juegos de simulación, como jugar a ser maestros o médicos, permiten a los niños explorar y comprender diferentes perspectivas, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la comprensión intercultural. En síntesis, las habilidades sociales desarrolladas a través del juego son fundamentales para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y la adaptación a diversos entornos sociales a lo largo de la vida (Chatzipanteli & Adamakis, 2022).

6.1.2.3.2. Habilidades creativas

Las habilidades creativas son esenciales para el desarrollo integral de los niños, ya que les permiten expresar su individualidad, explorar nuevas ideas y resolver problemas de manera innovadora. A través del juego, los niños tienen la libertad de experimentar con diferentes formas de expresión, ya sea a través del arte, la música, el teatro o la narración de historias. Por ejemplo, al participar en actividades artísticas como pintar o dibujar, los niños

pueden explorar su creatividad, desarrollar su sentido estético y aprender a expresar sus emociones de manera visual (Garaigordobil et al., 2022).

Además, el juego fomenta la capacidad de pensamiento divergente al proporcionar a los niños la oportunidad de explorar múltiples soluciones a un problema y desarrollar habilidades de resolución de problemas no convencionales. Por ejemplo, al construir estructuras con bloques de construcción, los niños pueden experimentar con diferentes diseños y soluciones, lo que fomenta el desarrollo de la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico. Estas habilidades creativas desarrolladas a través del juego son fundamentales para fomentar la imaginación, la innovación y la capacidad de adaptación a situaciones nuevas y desafiantes (Bulut et al., 2022).

6.1.2.3.3. Habilidades motoras

Las habilidades motoras son cruciales para el desarrollo físico y el bienestar general de los niños, ya que les permiten realizar actividades físicas con eficacia y coordinación. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de desarrollar tanto habilidades motoras gruesas como finas. Las habilidades motoras gruesas implican movimientos grandes y coordinados que involucran grupos musculares principales, como correr, saltar, trepar y lanzar. Estas habilidades se fortalecen y mejoran a través de actividades al aire libre, como jugar al fútbol, andar en bicicleta o trepar por juegos estructurados en parques infantiles (Suryadi et al., 2023).

Por otro lado, las habilidades motoras finas implican movimientos más precisos y controlados que requieren el uso de músculos pequeños, especialmente en las manos y los dedos. Estas habilidades se desarrollan a través de actividades como dibujar, colorear, recortar, manipular pequeñas piezas en rompecabezas o juegos de construcción, y escribir. El juego proporciona un entorno propicio para que los niños practiquen y mejoren estas

habilidades, lo que es fundamental para tareas que requieren destrezas manuales específicas, como la escritura y el uso de herramientas (Zourmand et al., 2023).

6.1.2.3.4. Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son aspectos clave del desarrollo mental y el aprendizaje de los niños, ya que involucran procesos mentales como la memoria, la atención, la concentración, la resolución de problemas, el razonamiento y la toma de decisiones. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de enfrentarse a desafíos cognitivos y practicar estas habilidades de manera activa y participativa. Por ejemplo, los juegos de mesa como el ajedrez requieren estrategia, planificación y toma de decisiones, lo que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas como el razonamiento lógico y la resolución de problemas (Parthasarathy et al., 2023).

Además, el juego estimula la creatividad y la imaginación, lo que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas como la flexibilidad mental y la capacidad de pensar de manera innovadora. Al participar en actividades de construcción con bloques de construcción o juegos de simulación, los niños experimentan con diferentes ideas y soluciones, lo que les permite desarrollar habilidades cognitivas como la creatividad y la adaptabilidad (Aprianti & Nafiqoh, 2020).

6.1.2.4. Factores que influyen en el desarrollo de habilidades lúdicas

El desarrollo de habilidades lúdicas en los niños está influenciado por una variedad de factores, los cuales interactúan de manera compleja para moldear sus experiencias y oportunidades de aprendizaje. Estos factores incluyen tanto el ambiente familiar como el escolar, así como la interacción entre el juego y el proceso de aprendizaje en general (Cevallos et al., 2023).

6.1.2.4.1. Ambiente Familiar

El ambiente familiar desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades lúdicas de los niños. Las interacciones familiares, las prácticas de crianza y la disponibilidad de recursos lúdicos en el hogar influyen significativamente en las oportunidades que tienen los niños para participar en actividades recreativas y de juego. Un ambiente familiar que valora el juego como una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo, y que proporciona acceso a una variedad de juguetes y juegos adecuados para la edad, fomenta el desarrollo integral de las habilidades lúdicas de los niños. Además, la participación activa de los padres en el juego con sus hijos no solo fortalece los lazos familiares, sino que también ofrece oportunidades para modelar habilidades sociales, creativas y cognitivas (Puma et al., 2020).

6.1.2.4.2. Ambiente Escolar

El ambiente escolar también juega un papel significativo en el desarrollo de habilidades lúdicas de los niños. Las prácticas educativas, los programas extracurriculares y la disponibilidad de recursos lúdicos en la escuela influyen en las experiencias de juego y aprendizaje de los niños fuera del hogar. Un ambiente escolar que valora el juego como parte integral del currículo y que ofrece oportunidades estructuradas y no estructuradas para el juego fomenta el desarrollo de habilidades lúdicas. Además, la interacción social con compañeros y maestros durante el juego en el entorno escolar promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como el trabajo en equipo y la resolución de problemas (Tekyi, 2023; Mariotti, 2021).

6.1.2.4.3. Juego y Aprendizaje

El juego y el aprendizaje están intrínsecamente relacionados en el desarrollo de habilidades lúdicas en los niños. A través del juego, los niños exploran su entorno, experimentan con diferentes roles y escenarios, y practican habilidades cognitivas, sociales y motoras. Un enfoque educativo que integra el juego en el proceso de aprendizaje no solo hace

que el aprendizaje sea más significativo y relevante para los niños, sino que también promueve el desarrollo integral de sus habilidades lúdicas. Al proporcionar actividades de juego estructuradas y no estructuradas que son desafiantes y estimulantes, los educadores pueden apoyar el desarrollo de habilidades lúdicas y fomentar un amor por el aprendizaje a lo largo de la vida en los niños (Manzano et al., 2022).

6.1.2.5. Incidencia de las habilidades lúdicas en el rendimiento académico

Dentro de este contexto, se ha observado que las habilidades lúdicas, están relacionadas con diversos aspectos del desarrollo cognitivo, social y emocional de los individuos. En el ámbito académico, se ha sugerido que estas habilidades pueden influir en el rendimiento estudiantil a través de múltiples mecanismos. En primer lugar, las habilidades lúdicas pueden promover el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. A través del juego, los estudiantes tienen la oportunidad de enfrentarse a situaciones complejas que requieren soluciones creativas y flexibles, lo que puede transferirse a contextos académicos. Por ejemplo, juegos de estrategia como el ajedrez han demostrado mejorar las habilidades de planificación y la capacidad de tomar decisiones en estudiantes, habilidades que son relevantes para el éxito académico en áreas como las matemáticas y las ciencias (Vera & Arroyo, 2022).

Además, las habilidades lúdicas están estrechamente relacionadas con el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Participar en juegos cooperativos o competitivos fomenta habilidades sociales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la empatía. Estas habilidades son importantes no solo para el bienestar emocional de los estudiantes, sino también para su capacidad para colaborar con otros en entornos académicos y resolver problemas de manera colaborativa. Asimismo, el juego proporciona un espacio seguro para que los estudiantes practiquen habilidades emocionales como la regulación

emocional y la gestión del estrés, aspectos que pueden influir en su capacidad para enfrentar los desafíos académicos con resiliencia (Reyes & Marcano, 2023).

Por otro lado, existe evidencia que sugiere que un déficit en habilidades lúdicas puede estar asociado con dificultades académicas. Los estudiantes que carecen de oportunidades para participar en actividades recreativas pueden experimentar dificultades para mantener la atención, regular su comportamiento y resolver problemas de manera efectiva, lo que puede afectar negativamente su desempeño en el ámbito académico. Además, la falta de habilidades lúdicas puede limitar la capacidad de los estudiantes para relacionarse con sus pares y desarrollar redes de apoyo social, lo que puede tener implicaciones en su motivación y compromiso con la escuela (Cando et al., 2023; Erinjeri & Lobo, 2023).

6.2. Teoría legal

6.2.1. Constitución de la República del Ecuador

Para el desarrollo del presente estudio, se considera como base legal diferentes artículos procedentes de la Constitución de la República del Ecuador.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2021, p. 17).

Este artículo establece la educación como un derecho fundamental y un deber del Estado, priorizando la igualdad y el bienestar social. Además, reconoce la importancia de enfoques educativos integrales que promuevan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Esto respalda la implementación de estrategias como los rincones didácticos, que fortalecen habilidades lúdicas y fomentan la participación activa del estudiante en su

propio aprendizaje, en línea con la colaboración entre la escuela, la familia y la comunidad para garantizar una educación de calidad y equitativa.

Por otro lado, se considera el artículo 27 que expone el enfoque central de la educación.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República del Ecuador, 2021, p. 17).

Este artículo destaca la importancia de una educación centrada en el desarrollo integral del ser humano, que incluya la promoción de habilidades lúdicas en los estudiantes de segundo grado. Además, reconoce la necesidad de enfoques educativos participativos, inclusivos y de calidad, que fomenten el sentido crítico, el arte, la cultura física y la iniciativa individual y comunitaria. En este contexto, los rincones didácticos se posicionan como herramientas clave para el fortalecimiento de dichas habilidades, en consonancia con los principios de equidad, justicia, solidaridad y paz.

6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Dentro de esta Ley, se destaca el artículo siete que expone los derechos que tienen los estudiantes, donde, además de ser actores esenciales en su proceso educativos, estos deberán:

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la

valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017, p.17).

Este artículo destaca la importancia de una formación integral que promueva el desarrollo personal de los estudiantes, respetando sus derechos y fomentando la igualdad de género y la no discriminación. En el contexto de fortalecer habilidades lúdicas en estudiantes de segundo grado a través de rincones didácticos, este artículo respalda la creación de un ambiente educativo inclusivo y participativo.

6.3. Teoría referencial

En Ecuador, el trabajo de Quijije y Román (2023) tuvo por objetivo caracterizar el uso de los rincones de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial, a través de una investigación cuantitativa, descriptiva y no experimental. Los resultados demostraron que no hay una buena organización de los rincones, lo que no permite alcanzar un nivel adecuado de desarrollo de las habilidades de los estudiantes. A pesar de esto, se identificó que el maestro cumple con el rol de la distribución de los estudiantes, orientación, intervención en la solución de conflictos y fomenta la integración, asimismo, se aplican actividades lúdicas y grupales en los rincones, donde los más utilizados son los rincones de psicomotricidad (67%), de música (17%) y lógico matemática (16%). Sin embargo, se identificó que el 66% no aplica actividades didácticas para fortalecer el empleo de los rincones de aprendizaje, mientras que, las actividades lúdicas (83%) y grupales (17%) son las que más se utilizan.

Este estudio proporciona información valiosa sobre el uso de rincones de aprendizaje en un contexto educativo específico, identificando áreas de mejora y resaltando el papel clave del maestro y las actividades en la efectividad de estos rincones. Esta información resulta necesaria para fundamentar y enriquecer la investigación sobre el fortalecimiento de habilidades lúdicas en estudiantes de segundo grado a través de rincones didácticos.

En Ecuador, Rincón et al. (2023) desarrollaron un estudio con el objetivo de identificar el impacto de utilizar actividades lúdicas en el desarrollo de la independencia de niños en edad preescolar, mediante un enfoque fenomenológico-hermenéutico y cualitativo. Los resultados revelaron que las actividades lúdicas promueven en los niños la mejora de las habilidades sociales, la autonomía y la competencia para desenvolverse en la vida diaria. Al emplearse como un método educativo en el salón de clases, estimulan la capacidad de tomar decisiones de manera independiente fundamentada en el pensamiento crítico, lo que les permite resolver problemas desde una edad temprana. Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje la docente emplea actividades lúdicas expresivas que incluyen la pintura, teatro, dibujo y títeres, mismas que generan como beneficio la exploración de su creatividad y adquirir habilidades para adaptarse a diversas circunstancias.

Los hallazgos de este estudio revelan que las actividades lúdicas no solo promueven habilidades sociales, autonomía y competencia en la vida diaria, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones fundamentadas desde una edad temprana. Este enfoque educativo, facilita la exploración de la creatividad y el desarrollo de habilidades adaptativas en los niños, respaldando la importancia de integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En Ecuador, Domínguez (2020) realizó un estudio con el objetivo de analizar el empleo de los rincones didácticos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial, a través de una investigación descriptiva y el método deductivo-inductivo. Los resultados indicaron que los docentes en ocasiones actualizan los rincones de aprendizaje (50%), donde los más utilizados son los rincones de comunicación (62%), arte (62%), dramatización (50%), ciencias (50%), motricidad (50%) y pensamiento lógico (50%). También se observó que raramente se construye aprendizajes significativos con los materiales didácticos (50%), frecuentemente se usa material de apoyo en las actividades que se ejecutan

en los rincones (62%), y ocasionalmente se fomenta a los estudiantes trabajar en los rincones (50%), limitando su desarrollo de autonomía, lenguaje y psicomotricidad. A través de la observación, se identificó que los docentes tienen dos y hasta tres rincones didácticos; sin embargo, disponen de un recurso material limitado y no aplican estrategias para desarrollar la comunicación, lenguaje y pensamiento lógico de los estudiantes.

Este estudio destaca deficiencias en el empleo de rincones didácticos en educación inicial, resaltando la falta de actualización y diversificación de estos espacios. Además, se evidencia una escasez de recursos materiales y una limitada aplicación de estrategias para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. Estos hallazgos subrayan la necesidad de mejorar la práctica educativa en el diseño y utilización de rincones didácticos para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes en educación inicial.

Por otro lado, Narváez et al. (2022) en Ecuador, ejecutaron un estudio con el objetivo de especificar las estrategias didácticas que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de edad preescolar, esto mediante una revisión bibliográfica. Los resultados demostraron que el propósito de las estrategias es motivar a los niños a un aprendizaje renovado y mejorar la efectividad del entorno de trabajo. Además, se encontró que el juego, la disposición y organización del salón de clases, las actividades artísticas, el uso de materiales atractivos, de tecnología, actividades grupales, danza, canto, títeres y proyectos son los medios utilizados para alcanzar los objetivos educativos al adaptarse a las metas y necesidades del área funcional para facilitar el aprendizaje durante esta etapa escolar.

Este estudio proporciona una contribución valiosa al identificar estrategias didácticas específicas que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños en edad preescolar en Ecuador. Dichos resultados ofrecen una guía práctica y fundamentada para la selección y aplicación de estrategias didácticas efectivas en el contexto educativo

ecuatoriano, destacando la importancia de una pedagogía centrada en las necesidades y potencialidades de los niños en esta etapa crucial de desarrollo.

De igual forma, en Colombia, Rodríguez (2021) efectuó una investigación con el propósito de exponer los rincones pedagógicos como una estrategia para promover el aprendizaje y la participación de un grupo de estudiantes, mediante un enfoque cualitativo. Los resultados demostraron que los docentes en ocasiones no disponen de los materiales necesarios para motivar el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, destacan como estrategias de aprendizaje aquellas que despierten el interés y curiosidad de los niños, en conjunto con el empleo de actividades lúdicas. En consecuencia, la propuesta se fundamentó en un rincón de matemática, de lecto escritura y arte, misma que fue aceptada y bien recibida por los estudiantes y docentes.

Este estudio resalta la importancia de emplear estrategias que despierten el interés y la curiosidad de los niños, junto con el uso de actividades lúdicas, como medios efectivos para motivar el aprendizaje. Por ende, proporciona un marco sólido para la implementación y exploración de enfoques pedagógicos innovadores que fomenten el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Finalmente, en Colombia, Lancheros et al. (2022) desarrollaron un estudio con el objetivo de diseñar estrategias didácticas fundamentadas en el juego para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de edad escolar, mediante un enfoque cualitativo, descriptivo y propositivo. Los resultados demostraron que no se dispone de materiales lúdicos para el ámbito de aprendizaje, por falta de tiempo no se aplican herramientas lúdicas nuevas, y aunque se identifican espacios orientados a la inclusión de la lúdica, estos no se utilizan dentro del aula de clase debido a la falta de materiales. La propuesta se fundamentó en una guía conformada por 16 actividades que involucran la dimensión corporal, cognitiva, comunicativa y socio afectivo.

Este estudio ofrece una contribución significativa al diseñar estrategias didácticas basadas en el juego para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de edad escolar en Colombia. La propuesta establecida ofrece un marco práctico y fundamentado para la integración efectiva de la lúdica en el proceso educativo, destacando su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Estos estudios destacan la importancia de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa, la autonomía y el aprendizaje significativo de los estudiantes, aspectos que pueden ser potenciados mediante la utilización de rincones didácticos en el aula. Asimismo, resaltan la relevancia de proporcionar un ambiente estimulante y diversificado que permita a los estudiantes explorar, experimentar y desarrollar habilidades lúdicas a través de actividades creativas, juegos y experiencias prácticas. Por lo tanto, los resultados de estos estudios respaldan la pertinencia y la eficacia de investigar cómo la implementación de rincones didácticos puede influir positivamente en el fortalecimiento de habilidades lúdicas en estudiantes de segundo grado.

7. Marco Metodológico

7.1 Enfoque de la investigación

Esta investigación está basada en un enfoque cualitativo, porque los resultados de esta investigación fueron sometidos a un análisis crítico basándonos en una ficha de observación y la relación entre la variable dependiente e independiente, también es cualitativa porque

recolecta información del problema para establecer sus características y de esta manera expresar una propuesta.

7.2 Diseño o tipo de estudio

7.2.1 Investigación de campo

Para la elaboración de este trabajo la investigación se realizó mediante una entrevista a la docente, y la observación de los estudiantes y su desenvolvimiento en el proceso educativo dentro de las clases fomentadas por la docente

7.2.3 Investigación Bibliográfica

Esta investigación la realizamos mediante fuentes fidedignas como Bibliotecas, artículos con antecedentes acerca de los rincones lúdicos siendo estos recursos las principales fuentes de información para nuestro análisis.

7.3 Métodos

7.3.1 Método Exploratorio

Esta investigación fue exploratoria por cuanto nos permitió indagar toda la información con respecto a los rincones lúdicos, su importancia, utilización y beneficio tanto a los estudiantes como a los docentes.

7.3.2 Método Descriptivo

A través de la investigación, y después de aplicar los diferentes instrumentos de recolección de datos permitirá describir las características de cada una de las variables.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este trabajo de investigación hemos tomado como técnica de recolección de datos la ficha de observación, entrevista y observación directa.

Ficha de observación

En la presente investigación se elaboró la ficha de observación, con su respectivo contenido, los cuales se aplicará a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, con el

objetivo de recopilar datos que se pudieron obtener durante el desarrollo de la clase, para obtener datos comprobables y analizar tendencias.

Entrevista

A través de este método es posible apreciar experiencias y perspectivas sobre el liderazgo de los educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje perspectivas lo que permite profundizar ideas en ciertos temas, este instrumento se aplicara al docente de segundo año de Educación General Básica de la Escuela Manuel de Echeandía.

Observación directa

En este tipo de observación sistemática se apreció las interacciones y dinámicas que ocurren en el aula entre el docente y los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje ya que gracias a ella nos permitirá obtener información detallada del impacto que tienen los rincones didácticos en el fortalecimiento de habilidades lúdicas.

7.5. Universo y muestra

El universo de la investigación es el conjunto total de elementos que cumplen con las características especificadas para el estudio, de esta manera es el total de estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la escuela Manuel de Echeandía, en la cual se decidió aplicar la ficha de observación a los 26 estudiantes que está conformada esta aula. Mientras que a la docente se aplicara la entrevista.

7.6. Procesamiento de información

Este próximo paso es de suma importancia en la presente investigación, ya que permite realizar un análisis de datos, interpretar la información y obtener favorables resultados gracias al proceso seguido con el cual fue posible continuar con el análisis de la información obtenida.

8. Análisis e Interpretación de resultados

PREGUNTA	RESPUESTA	INTERPRETACION
¿En qué medida los rincones didácticos están alineados con los objetivos de aprendizaje?	proporcionan oportunidades de aprendizaje significativo, práctico y personalizado que apoyan el logro de los objetivos educativos establecidos	Como se puede observar según la respuesta de la docente los rincones didácticos ayudan al fortalecimiento de conocimientos en los estudiantes
¿Cómo varía la participación de los estudiantes en comparación con otras estrategias de enseñanza?	Tiene una variación por la razón que un rincón didáctico actúa como estrategias de enseñanza multifuncional para los estudiantes	La docente supo manifestar que, los rincones didácticos actúan de una manera diferente con respecto a las capacidades de los estudiantes
¿Usted como docente cuenta con un rincón didáctico apropiado para el aprendizaje de los estudiantes?	El aula no cuenta con rincón didáctico apropiado ya que no tenemos apoyo económico por parte de las autoridades y padres de familia.	La falta de colaboración de las personas alternas a los estudiantes no ha permitido que el aula cuente con un espacio adecuado para el material de aprendizaje
¿Cuenta con material didáctico para el área de ciencias naturales?	No, el material que tengo en el aula no está adecuado para asignatura ni para la planificación	La docente nos supo explicar que para el área de ciencias naturales no existe una ayuda didáctica

9. Conclusiones

- Los rincones lúdicos ofrecen oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, ya que los estudiantes pueden tener un desenvolvimiento libre y adecuado para también reforzar su proceso de aprendizaje
- También, el rincón lúdico ofrece la oportunidad de la inclusión dentro de los niños, haciéndolos participes de juegos y de la misma manera de un intercambio de ideas, en las cuales los niños se encuentran en la confianza de explorar y analizar.
- De la misma manera, concluimos que los rincones lúdicos deben ser apropiados para su utilización, ya que deben estar hecho de materiales que sean resistentes a la manipulación de los niños, teniendo en cuenta que estos rincones tienen como propósito reforzar de una manera divertida mediante el juego

10. PROPUESTA

‘IMPLEMENTAR RINCONES DIDACTICOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LUDICAS MEDIANTE ROMPECABEZAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO’

INTRODUCCION

En la actualidad la educación tiene una labor muy importante sobre el desarrollo cognitivo de los niños ayudándoles a ‘aprender a aprender’ promoviendo así el proceso de los desarrollos cognitivos de sus capacidades es decir que el estudiante se vuelva actor principal de la construcción de su conocimiento

Los rompecabezas son una herramienta educativa y de entretenimiento muy beneficiosa para los niños. Implementar rompecabezas en su rutina diaria puede contribuir al desarrollo de la conciencia espacial – visual, Los rompecabezas fomentan la concentración, la paciencia, la resolución de problemas, la coordinación mano-ojo. Además, son una excelente forma de promover el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración entre los niños. En este sentido, la implementación de rompecabezas en el entorno educativo y en el hogar puede ser una estrategia efectiva para estimular el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños.

OBJETIVOS

Objetivo General

O. G. Implementar los rompecabezas como material lúdico para el desarrollo y fortalecimiento del conocimiento en la asignatura de ciencias naturales

Objetivos específicos

O.E 1 Promover el trabajo en equipo y la colaboración al armar rompecabezas en grupo tomando en cuenta las ideas y el compañerismo

O.E.2 Mejorar la memoria y la capacidad de retención de información y de imágenes dentro de la concertación

O.E.3 Estimular la creatividad y la imaginación al armar figuras y escenas con las piezas

DESARROLLO

Es fundamental mencionar que el origen de este juego tiene sus indicios a comienzos del siglo pasado, convirtiéndose en un entretenimiento prioritario para la clase aristocrática, debido a que en aquellos tiempos era una situación novedosa recibir a los invitados con rompecabezas. Es así que el primer rompecabezas fue creado por John Spilsbury, en 1760 con el propósito de enseñar geografía. Se trataba de un mapa de Europa, pegado en una placa de madera en piezas independientes, separadas por sus fronteras.

Los rompecabezas han sido diseñados con la finalidad de poder desenvolver múltiples habilidades mentales, primero está la ubicación espacial, luego la coordinación viso motriz y por último el desarrollo de la memoria; son útiles en todas las edades; por consiguiente, el

niño puede ser iniciado en este juego desde los 3 años de edad. Al ser conocido también como el juego de paciencia que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de pedacitos de cartón, madera, plástico, etc., en cada uno de los cuáles hay una parte de la figura.

IPORTANCIA

- Mejora la capacidad de observar, analizar, concentrarse y prestar atención, pues requieren de estar atentos y sobre todo usar el sentido de la vista para ir formando la imagen inicial del rompecabezas.
- Ejercita la memoria visual, ya que debe tener una imagen previa de cómo son las piezas antes de desarmarlo y debe poder recordar los lugares correctos de cada pieza para poder armar correctamente el rompecabezas; esto se mantiene por un tiempo determinado grabado en la mente.
- Ayuda al desarrollo de la motricidad fina, ya que tiene que manipular las piezas empleando movimientos de pinzado. En efecto al manejar variadamente la posición de las partes del rompecabezas se entrena la motricidad dactilar.
- Ayuda a generar fortaleza en los vínculos afectivos, ya que, así como también se puede armar en solitario, también se puede hacerlo en grupo, y de esta manera se le puede construir, por ejemplo, en familia.

CARACTERISITICAS

- Piezas: Los rompecabezas son clasificados de acuerdo al número de piezas, conforme más piezas tienen es más complejo, existen rompecabezas para distintas edades y de diferente complejidad

- Material: Los rompecabezas pueden estar hechos de distintos materiales, como cartón, metal, plástico, madera, fomix
- Tamaño de la pieza: los rompecabezas que no tienen mayor dificultad tienen las piezas más grandes para dar mejor visión de la figura final

Plan de Aplicación:

Actividad	Objetivo	Metodología	Responsable	Beneficiario
- Describir la utilidad del material didáctico. - Elaborar juegos en los cuales se utilicen los rompecabezas - Verificar y resaltar técnicas de rapidez y concentración en el niño.	Ejercitar su memoria visual para recordar cómo era la imagen	Método deductivo	Campana Borja Milena Estefanía García Villagómez Andrés Alejandro	Docente y alumnos del segundo año

Análisis de la Actividad

La implementación de un rincón lúdico en un entorno educativo puede tener varios beneficios para los estudiantes

La Ejecución a los estudiantes del segundo año forma un hábito de concentración y fortalecimiento de la memoria al tener que analizar la ubicación de las piezas para formar la imagen final.

De la misma manera para la docente es una manera eficaz para implementar una enseñanza por medio del juego y entretenimiento.

Bibliografía

- Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., & Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria de Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(3), Art. 3.
- Aguilar, E., Fraser, J., García, L., González, F., Lamdan, E., Veer, R., Yasnitsky, A., & Zavershneva, Y. (2019). *Vygotski revisitado: Una historia crítica de su contexto y legado*. Miño y Dávila.
- Alacid, S. (2021). Los rincones, los talleres y los proyectos como recursos para trabajar la sostenibilidad en educación infantil. *South Florida Journal of Development*, 2(5), 8227-8243. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n5-137>
- Anchundia, B., & Alay, A. (2023). Propuesta didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial mediante rincones lúdicos. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2308-01322023000200007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Aprianti, E., & Nafiqoh, H. (2020). Application of Play Method to Develop Children's Cognitive Abilities Through Beam Games in Tridaya Kindergarten. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 397, 53-56.
- Arinalhaq, R., & Mayar, F. (2021). Improving Children's Social Skills Through Playing at Home during The Covid-19 Pandemic. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 668, 255-259.
- Ayala, M. (2022). Rincón de aprendizaje manitas mágicas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños. *Prometeo Conocimiento Científico*, 2(2), 1-14. <https://doi.org/10.55204/pcc.v2i2.10>

- Benade, L. (2019). Flexible Learning Spaces: Inclusive by Design? *New Zealand Journal of Educational Studies*, 54(8), 1-19. <https://doi.org/10.1007/s40841-019-00127-2>
- Berral, B., Martínez, J., Álvarez, D., & Victoria, J. (2023). *Investigación e innovación educativa en contextos diferenciados*. ESIC.
- Bhuvaneswari, V., & Joshi, M. (2021). An Exploration on Evolution in the Teaching and Learning System. *The Creative launcher*, 5(6), 60-69.
- Bishop, P., Downes, J., Netcoh, S., Farber, K., & DeMink, J. (2020). *Teacher Roles in Personalized Learning Environments*.
<https://scholarworks.uvm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1015&context=tiie>
- Bradford, H. (2023). *Observación infantil y planificación educativa*. Narcea Ediciones.
- Brailovsky, D. (2020). *Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica*. Noveduc.
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cando, J., Pazmiño, S., Ramírez, B., Ramírez, E., Cazar, L., & Insuasti, J. (2023). Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de básica elemental de la Unidad Educativa Riobamba. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 171-181. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6856
- Carvajal, M. (2022). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. IC Editorial.

- Cerda, H. (2021). *El proyecto de Aula: El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimiento*. Magisterio.
- Cevallos, G., Hinojo, F., Jácome, L., & Lara, F. (2023). *Investigación educativa en el contexto ecuatoriano: Retos y prospectiva*. ESIC.
- Chatzipanteli, A., & Adamakis, M. (2022). *Social interaction through structured play activities and games in early childhood* (pp. 80-99). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9621-0.ch005>
- Connolly, C., Murray, C., Brady, B., Mac, G., & Dolan, P. (2023). New actors and new learning spaces for new times: A framework for schooling that extends beyond the school. *Learning Environments Research*, 26(1), 241-253.
<https://doi.org/10.1007/s10984-022-09432-y>
- Constitución de la República del Ecuador. (2021). *Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008*.
https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Corchuelo, C. (2021). *Hacia la transformación del conocimiento. Alternativas pedagógicas innovadoras con colectivos vulnerable*. Dykinson.
- De-Juanas, Á., Galán, D., Anguita, J., & Lã, F. (2023). *Psicomotricidad en Educación Infantil: Fundamentos y propuestas para profesionales de la educación*. Narcea Ediciones.
- Del Castillo, C. (2020). *El Agua, Experiencia educativa Aprendizaje Servicio*.
https://www.kaidara.org/wp-content/uploads/2021/05/Exp_Kaidara_ElAgua_ES-2.pdf
- Delgado, V., & Garcia, G. (2022). Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional de los niños, de la Escuela Fiscal Mixta Leonidas Plaza

- Gutiérrez, ubicada en el cantón Paján, provincia de Manabí; en el periodo 2021 – 2022. *Revista Educare*, 153-174.
- Domínguez, I., & Pineda, J. (2019). Arte y creación en el aula de Infantil. *Revista internacional de investigación e innovación educativa*, 97, 64-83.
<http://dx.doi.org/10.12795/IE.2019.i97.05>
- Domínguez, L. (2020). *Analizar el uso de los rincones didácticos en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial 2* [Grado, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador Sede Esmeraldas].
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2110/1/DOM%C3%8DNGUEZ%20MEJIA%20LAURA.pdf>
- Donnelly, A., Holland, E., King, F., Clasborn, T., Lunney, E., Higgins, J., Gormley, L., Harford, L., & McElvaney, M. (2019). Inspiring Inclusion in your Classroom and Beyond. *International Journal of Teacher Leadership*, 10(2), 1-28.
- Englehart, D., Mitchell, D., Albers, J., Jennings, K., & Forestieri, M. (2020). *Juegos STEM en los Rincones de Aprendizaje: Integrando la investigación de los más pequeños*. Narcea Ediciones.
- Erazo, S., & Lázaro, E. (2022). Los rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en alumnos de primer año básica. *MQRInvestigar*, 6(3), Art. 3.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1089-1108>
- Erinjeri, M., & Lobo, L. (2023). The Impact of Leisure Time Activities on the Academic Performance among College Students. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET)*, 11(1), 497-504.
<https://doi.org/10.22214/ijraset.2023.48600>
- Esparza, C., Lueiza, D., Canales, R., Esparza, C., Lueiza, D., & Canales, R. (2023). Ludicidad, aprendizaje y desarrollo socioemocional: Una mirada en la primera

- infancia. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 22(49), 85-102.
<https://doi.org/10.21703/rexe.v22i49.545>
- Gallego, B., & Vázquez, R. (2023). *Educación Infantil y bien común. Por una práctica educativa crítica*. Ediciones Morata.
- Garaigordobil, M., Berrueco, L., & Celume, M. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- García, R. (2021). *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos*. Ed. Universidad de Cantabria.
- Gerstenhaber, C. (2022). *Los límites, un mensaje de cuidado: Desarrollo de la autonomía. Modalidades de intervención. El ámbito escolar y familiar*. Noveduc.
- Giraldo, L. (2022). Organización del Espacio del Aula Infantil y Creencias Asociadas. *Zona Proxima*, 36, 28-48. <https://dx.doi.org/10.14482/zp.36.372.21>
- González, R., López, E., & Cacheiro, M. (2022). *Procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil*. Narcea Ediciones.
- Graton, N. (2023). *Introducción a la Pedagogía Reggio Emilia*. Tequisté.
- Gutiérrez, V., Arroba, G., Ballesteros, T., & Sánchez, I. (2022). El arenero: Un recurso didáctico para el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación inicial. *ConcienciaDigital*, 5, 179-210. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.1993>
- Hidalgo, N. (2023). *Materiales docentes para el empleo de metodologías y procesos de evaluación formativa en la formación inicial de profesorado*. ESIC.
- Intriago, M., & Zambrano, T. (2023). La música como recurso pedagógico para el desarrollo de aprendizaje significativo en estudiantes de básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(2), Art. 2. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.1514-1529>

- Jarrín, P., Rosado, B., Jarrín, J., & Pesantes, A. (2021). La música en los procesos motivacionales del aprendizaje en estudiantes de educación general básica, nivel superior. *Atlante. Cuadernos de educación y desarrollo*, 13(3), 114-129.
- Jiménez, A. (2021). *El desarrollo de la inteligencia emocional a través del teatro en educación infantil. Propuesta de innovación*. Editorial Inclusión.
- Jiménez, D., Feliz, T., & Monge, C. (2023). *Organización y gestión del aula de Educación Infantil*. Ediciones Morata.
- Juliansyah, F., & Rukmana, D. (2022). The effect of the reading corner program on increasing reading interest. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 798-809.
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2633>
- Kesson, K. (2021). Channeling John Dewey: What Would Vermont's Philosopher of Democracy Have to Say About Personalized Learning? *Middle Grades Review*, 7(2), 1-11.
- Lancheros, G., Reyes, G., & Villadiego, L. (2022). *Actividades lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de niños de 4 a 6 años del Jardín Infantil Chenano* [Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4959/Reyes_Lancheros_Villadiego_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- León, J., & Delgado, G. (2020). Diseño interior de aulas educativas para el aprendizaje colaborativo. *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura*, 9, 35-76.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). *Asamblea Nacional en Pleno*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf
- Madrid, D., & Pascual, M. (2022). *Buenas prácticas en la Educación Infantil*. Dykinson.

- Manzano, A., Ortíz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 29-45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(05), 114-125.
- Martín, A., Campos, B., & Pérez, L. (2021). *El desarrollo de la profesión docente. Una nueva visión desde la acción pedagógica*. Editorial UNED.
- Ministerio de Educación. (2020). *Rincones de juego trabajo. ¿Estamos haciendo bien las cosas?* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/03/Inicial-Pasa-la-Voz-Marzo-Abril.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Lineamiento para la organización de los ambientes de aprendizaje en educación inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Moreira, A., & Clodoaldo, L. (2022). Rincones de juego-trabajo en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del subnivel inicial 2. *MQRInvestigar*, 6, 50-75. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.50-75>
- Moreira, M., & Alcívar, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 67.
- Mubiana, G., & Nkengbeza, D. (2023). Challenges to the Quality of Early Childhood Education Delivery at Pre-Primary Level at Five Schools in the Zambezi Region

- (Namibia). *Preschool Education: Global Trends*, 3, 69-81.
<https://doi.org/10.31470/2786-703X-2023-3-69-81>
- Narváez, I., Fárez, D., Narváez, I., & Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Narvaez, L. (2023). *Términos Pedagógicos*. Luis Fernando Narváez Cázares.
- O'Neill, D., & Holmes, P. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
- Ortega, D. (2022). *Didáctica de las Ciencias Sociales y Competencia Digital Docente: En educación infantil*. Narcea Ediciones.
- Pakpahan, F., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55-60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Parker, R., Thomsen, S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2022.751801>
- Parthasarathy, P., Mittal, A., & Aggarwal, A. (2023). Literature Review: Learning Through Game-Based Technology Enhances Cognitive Skills. *International Journal of Professional Business Review*, 8(4), 1-33.
<https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i4.1415>
- Pérez, M. (2021). *El aprendizaje cooperativo y la gamificación como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil*. Editorial Inclusión.
- Pinto, D. (2020). *Talleres y Rincones de Juegos*. ICB, S.L. (Interconsulting Bureau S.L.).

- Puig, M., López, L., & García, R. (2020). Experimentando con los sentidos: Un rincón de ciencias en Educación Infantil. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 39, 117-134. <https://doi.org/10.7203/DCES.39.16893>
- Puma, N., García, D., Ochoa, S., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para la vinculación familiar en el desarrollo infantil integral. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(5), 178-199. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1039>
- Qiftiyah, M. (2020). Improving Cognitive Development of Students by Reading Corner Program in Elementary School level. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 12, 18-32. <https://doi.org/10.18326/mdr.v12i1.18-32>
- Quijije, M., & Román, E. (2023). El uso los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), Art. 3. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1772-1789>
- Ramavath, N. (2021). *The role of teacher's in designing a positive learning environment from higher education.*
- Reyes, J., & Marcano, P. (2023). Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 1019-1035. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1503>
- Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), Art. 14. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Ripalda, V., Macías, J., & Sánchez, M. (2020). Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(14), 127-138. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i14.97>
- Rodríguez, L. (2021). *Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de*

Barranquilla [Grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43934/Lerodriguezdel.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Rosalianisa, R., Purwoko, B., & Nurchayati, N. (2023). Analysis of Early Childhood Fine Motor Skills Through the Application of Learning Media. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(3), 309-328.

<https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i3.307>

Salazar, E., Gómez, J., & Espinoza, E. (2023). El rincón musical: Estrategia para el desarrollo social del niño de preescolar. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), Art. 14.

<https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.3>

Salazar, V., & García, M. (2023). *Avances en el estudio sobre el lenguaje científico y académico*. Ediciones Octaedro.

Salido, P., & Irisarri, M. (2021). *Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural*. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

Sánchez, M. (2023). *Didáctica de la educación infantil—Novedad 2023*. Editex.

Sánchez, S. (2023). *El Diseño Universal para el Aprendizaje: Guía práctica para el profesorado*. Narcea Ediciones.

Silva, J., Coello, J., Loja, C., Serrano, G., & Castillo, B. (2023). Importancia de la experimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niveles de educación básica y bachillerato para potenciar el pensamiento crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 4825-4836.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6514

- Sohrabi, T. (2021). Power of Play: How Playing Affects Cooperation Skills. *A journal of educational research and practice*, 31(1), 70-90.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1324882.pdf>
- Suryadi, D., Nasrulloh, A., Yanti, N., Ramli, R., Fauzan, L., Kushartanti, B., Sumaryanti, S., Suhartini, B., Budayati, E., Arovah, N., Mashud, M., Suganda, M., Sumaryanto, S., Sutapa, P., Abdullah, N., & Fauziah, E. (2023). Stimulation of motor skills through game models in early childhood and elementary school students: Systematic review in Indonesia. *Retos*, 51, 1255-1261. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.101743>
- Sutapa, P., Wahyudin, K., Rosly, M., Syed, S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, 8(11), 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Tekyi, O. (2023). *The importance of play-based learning in early childhood education by Oliver Tekyi-Arhin*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35564.64643>
- Vera, L., & Arroyo, Z. (2022). Actividades didácticas para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura de cuarto grado de la educación general básica. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 2185-2200. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata.
- Villalva, M., & Copo, J. (2020). Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre. *Revista científico - educacional de la provincia Granma.*, 16, 324-333.
- Widyami, G., Sudiana, I., & Putrayasa, L. (2023). Utilization of Reading Corners in Literacy Activities to Improve Likes to Read Character and Reading Ability of Elementary

School Students. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(1), 93-102.

<https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i1.61427>

Zabalza, M. (2020). *Calidad en la Educación Infantil*. Narcea Ediciones.

Zourmand, G., Pavlović, R., & Taheri, M. (2023). The Effect of School Games on Motor Skills Development in Children with Autism. *Annals of Applied Sport Science*, 1-6.

<https://dx.doi.org/10.61186/aassjournal.1294>

Anexos

Lista de Anexos

Anexo A1.

Resolución de consejo directivo



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.4 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física **EL CONSEJO DIRECTIVO**

CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR** del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIIC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LA LECTURA COMPRESIVA DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SAN JUAN BOSCO DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.”, presentado por BARRAGÁN RIVADENEIRA EDWIN SILVANO Y SOLÍS CEVALLOS ANTHONY ROBERTO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. BOLÍVAR GUZMÁN BARCENES, MSc., Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"Manuel de Echeandía"



Lic. Nancy Yanez, directora de la Escuela, a petición verbal de la parte interesada de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normas vigentes.

CERTIFICO:

Que, las estudiantes **Milena Esthefania Campana Borja** con C.I. 0202477188 y **Alejos Alejandro García Villagómez** con C.I. 0202426672, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "B", de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema **"RINCÓN DIDÁCTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LÚDICAS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA MANUEL DE ECHEANDIA CANTON GUARANDA PROVINCIA BOLIVAR DURANTE EL PERIODO 2023_2024**

Es todo cuando debo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente certificación como convenga sus intereses.

Guaranda, Jueves 15 de febrero del 2024

Atentamente,


Lic. Nancy Yanez
DIRECTORA
E.E.B. Manuel de Echeandía



A5: Certificado del plagio

NOMBRE DEL TRABAJO

ANDRES GARCIA.docxRECuento de palabras **8730**

Words

RECuento de caracteres

50596 CharactersRECuento de páginas **30**

Pages

Tamaño del archivo

57.6 KB

FECHA DE ENTREGA

Feb 14, 2024 9:28 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 14, 2024 9:29 PM GMT-5

● **6% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de publicaciones. Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet. Base de datos de trabajos entregados

Anexo B B1 Fotografías de la entrevista a la Docente



B2 Observación via Zoom a Estudiantes

A screenshot of a Zoom meeting. The main window displays a presentation slide with a green background. At the top of the slide, it says "Canción GA GO GU GU...". Below that is a video player showing a cartoon character. The text on the slide reads: "Te animamos a que cojes dos folios. En un folio escribes las palabras que salen en la canción que llevan ga, go, gu. Y en otro folio las que se escriben con gu, gui. Y debajo escribes frases con esas palabras." Below this is a green checkmark and the text: "Clica y realiza la sopa de letras buscando palabras que llevan gu, gui." To the right of the slide is a list of months: octubre (20), septiembre (4), junio (3), mayo (3), abril (1), marzo (7), febrero (20). Below the list are the words: PASAMLABDA, LECTOESCRITURA: gu, ga, go, que, gui, EL SISTEMA SOLAR, PRACTICAMOS LA RESTA: SUBIENDO..., LA VÍA LÁCTEA. The Zoom interface shows a grid of participants at the bottom, with "VANESSA ARIAS" highlighted. The meeting title is "Zoom Reunión 40 minutos" and the time remaining is "03:33".

B4 Fotografía de la Unidad Educativa



Anexos C

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Entrevista dirigida a las docentes.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION FILOSOFICAS Y
HUMANISITICAS

ENTREISTA A LA DOCENTE |

1. ¿En qué medida los rincones didácticos están alineados con los objetivos de aprendizaje?
2. ¿Cómo varía la participación de los estudiantes en comparación con otras estrategias de enseñanza?
3. ¿Usted como docente cuenta con un rincón didáctico apropiado para el aprendizaje de los estudiantes?
4. ¿Cuenta con material didáctico para el área de ciencias naturales?

Anexo de la Implementación de la Propuesta





Croquis

