

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

“Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años”

Tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Temprana

AUTORAS:

Ángela Liduvina Durán Lupercio
Rosely del Pilar Siguenza Ordóñez

DIRECTORA:

Magíster Vanessa Estefanía Cordero Fernández

Cuenca - Ecuador

2014



RESUMEN

El currículo por rincones resulta importante, ya que su aplicación dentro del proceso educativo le permite al niño aprender habilidades cognitivas, motoras, intelectuales, lingüísticas y sociales. Además los niños adquieren autonomía, independencia y creatividad para realizar las diferentes actividades pedagógicas propuestas. Es una herramienta muy útil para dinamizar el trabajo en el aula y se relaciona con el rol del educador quien actúa como mediador o facilitador en el aula. La distribución del espacio, la organización de enseñanza, permitirá al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

El objetivo de esta investigación es analizar la influencia del currículo por rincones en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años del centro infantil Hernán Malo Gonzales en comparación con el grupo de niños que asisten al centro infantil San Blas, los cuales se basan en el currículo Volemos Alto en donde la enseñanza va en torno a las etapas de desarrollo del niño.

Al aplicar las diferentes técnicas de investigación como la ficha de observación y la escala observacional de desarrollo Secadas se demostró que el currículo por rincones mejora el aprendizaje cognitivo de los niños.

Palabras claves: currículo, rincones, aprendizaje, cognitivo



ABSTRACT

The curriculum through game corners is important since its application in the teaching- learning process lets children develop cognitive, motive, intellectual, linguistic, and social abilities. Besides, children acquire autonomy, independence, and creativity to do the different pedagogical activities given by the teacher. It is a very useful tool to get a dynamic work in the classroom and it is related with the role of the teacher who acts as a mediator or a facilitator in the classroom. The space distribution and the organization of the teaching will let each child to be his own learning constructor.

The objective of this research work is to analyze the influence of the curriculum by means of game corners in the cognitive development in children from 4 to 5 years old at "Hernán Malo Gonzales Kindergarten," comparing with the group of children at "San Blas Kindergarten" who work with the curriculum "Volemos Alto," where the teaching- learning process is based on the stages of the child's development.

By applying the different research techniques such as the observation card and the development observational scale Secadas, it was shown that the game corner improves the cognitive development of children.

Keywords: curriculum, corners, teaching learning, cognitive



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
CURRÍCULO POR RINCONES	2
1.1 Definición de rincones.....	2
1.2 Características de los rincones	3
1.3 Tipos de rincones.....	3
1.4 Ventajas de los rincones	10
1.5 Diferencias de los modelos de organización curricular	10
1.6 Papel del educador	12
1.6.1 La participación del educador durante el juego	12
1.6.2 La contemplación y la degradación del juego	12
1.6.3 La mediación del educador y el tipo de juego.....	13
1.6.4 Juego en rincones y educación	14
1.7 Retos de los rincones.....	18
CAPÍTULO II	25
APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.....	25
2.1. Los estadios de desarrollo cognitivo	26
2.1.1 Estadio senso-motor	27
2.2 Estadio pre-operatorio.....	29
2.3 Estadio operaciones concretas	29
2.4 Estadio de las operaciones formales	30
2.5 Áreas que se relacionan con el aprendizaje cognitivo	30
2.5.1 Área afectiva.....	31
2.5.2 Área de socialización	31



2.5.3 Área de motricidad y psicomotricidad	32
2.5.4 Área del lenguaje	33
2.5.5 Área del pensamiento	34
2.6 El juego y su importancia en el aprendizaje cognitivo del niño de 4 a 5 años.	34
2.7 Aportaciones de Jerome Bruner.....	35
2.7.1 Características de la teoría Jerome Bruner	36
2.7.2 Sistemas de representación o codificación	36
2.7.3 Pasos que debe seguir el alumno para aprender	37
2.8 Aportaciones de Ausubel	37
CAPÍTULO III	39
INVESTIGACIÓN DE CAMPO y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	39
CAPÍTULO IV	52
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	58



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Rosely del Pilar Siguenza Ordoñez, autor de la tesis "Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Temprana. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, abril del 2014

Rosely del Pilar Siguenza Ordoñez
C.I. 070453647-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Ángela Liduvina Durán Lupercio, autor de la tesis "Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Temprana. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, abril del 2014

Ángela Liduvina Durán Lupercio
C.I. 010527188-6



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Rosely del Pilar Siguenza Ordoñez, autor de la tesis "Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, abril del 2014

Rosely del Pilar Siguenza Ordoñez
C.I. 070453647-3



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Ángela Liduvina Durán Lupercio, autor de la tesis "Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, abril del 2014

Ángela Liduvina Durán Lupercio
010527188-6



AGRADECIMIENTO

Expresamos gratitud infinita a los catedráticos de la Universidad de Cuenca, de manera especial a la magíster Vanessa Cordero, quien con su experiencia y don de gente nos orientó eficazmente en la realización del presente trabajo, además no podemos olvidar a nuestras respectivas familias quienes con su apoyo incondicional confiaron cada momento en cada paso para lograr nuestra tan anhelada meta el de culminar la carrera profesional y aportar con nuestros conocimientos adquiridos a la sociedad.

Ángela, Rosely



DEDICATORIA

El esfuerzo y la constancia para la elaboración de este trabajo dedico a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el período de estudio además a mis padres José y Ana y demás familiares que me brindaron el apoyo incondicional, la fortaleza necesaria para alcanzar mis metas.

Rosely Siguenza



DEDICATORIA

La realización del presente trabajo está dedicado especialmente al pilar más importante de la vida Dios y mi familia entre ellos están presentes mis hermosos hijos Paola, Sebastián, Chantal y mi esposo. Sin dejar de lado a mis hermanos y demás familiares que también confiaron en mí y de manera muy especial lo dedico en memoria del Sr. José Durán un excelente padre y ser humano quién estuvo presente durante las adversidades y alegrías que se dieron apoyándome en cada momento confiando en mi capacidad para lograr los objetivos propuesto en lo profesional.

Ángela Durán



INTRODUCCIÓN

Esta investigación titulada **“Currículo por rincones y su influencia en el aprendizaje cognitivo en niños de 4 a 5 años”**, considera la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los niños necesitan realizar diferentes actividades lúdicas para adquirir habilidades motoras, intelectuales, sociales y lingüísticas, por lo tanto la metodología del juego por rincones es una herramienta de gran utilidad para dinamizar el trabajo en el aula y permitir que el niño sea el propio constructor de su aprendizaje.

Se evidencia que algunos de los Centros Infantiles no aplican la metodología del juego por rincones, la misma que debe cumplir con ciertos requisitos indispensables para su aplicación como la distribución adecuada del espacio, la organización de los materiales didácticos, el tiempo y la participación del educador en este proceso de enseñanza, por lo tanto esta metodología por rincones le permite al niño ser autónomo, independiente, creativo y aprender de su propia experiencia.

En el capítulo uno se revisa la fundamentación teórica con respecto a los rincones de aprendizaje y la importancia de su aplicación en el proceso educativo.

En el capítulo dos se analiza la teoría de Piaget con los respectivos estadios de desarrollo cognitivo, el estadio sensorio motor, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales. Se explica las características de la teoría de Jerome Bruner que propone los sistemas de representación o codificación y los pasos que debe seguir el alumno para aprender frente a las aportaciones de la teoría de Ausubel con lo referente al aprendizaje en los niños.

En el capítulo tres se realiza la investigación de campo mediante un registro de observación y la aplicación de la Escala Observacional del Desarrollo Secadas y se presenta los resultados obtenidos en los centros infantiles Hernán Malo Gonzáles y San Blas.

En el capítulo cuatro se establecen conclusiones y recomendaciones que son el resultado del estudio comparativo aplicado a los centros infantiles.



CAPÍTULO I

CURRÍCULO POR RINCONES

1.1 Definición de rincones

“Los rincones suponen una metodología más creativa y flexible, en la que los niños y niñas aprenden a observar, explorar, manipular, experimentar, crear... a la vez que se divierten” (Sarabia, 2009, pág. 1).

La definición de rincones nos permite tener un concepto exacto para su posterior aplicación en el aula de educación infantil, siendo los niños y las niñas los más beneficiados ya que son los propios constructores de su aprendizaje mediante la manipulación e investigación de los materiales presentes en el aula.

Concepción del juego: La importancia del juego libre o dirigido, el contacto con la naturaleza y el entorno más próximo, el uso de lenguajes y materiales multisensoriales que estimulen la creatividad, la necesidad de realizar aprendizajes significativos; son exponentes del modelo fröebeliano y que en la actualidad adquieren todo su significado, más si tenemos en cuenta las concreciones del currículum: competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Los rincones de trabajo, opción metodológica a la que invitamos a emplear en conjunción con nuevas formas de organizar el currículum, tienen una dilatada tradición en la escuela y es siempre actual (Rodríguez, 2011).

Se señala la importancia del juego en el proceso de enseñanza siendo esta, una de las actividades esenciales en el desarrollo de los niños pues es; una actividad que provoca placer y distracción al mismo tiempo, esta actividad se encuentra apoyada con la estructuración de los rincones en el aula en donde el espacio debe estar organizado y tener el material adecuado que permitan el aprendizaje de los niños.



1.2 Características de los rincones

“Un espacio es educativo cuando es intencional haciendo previsión de las conductas que genere en el niño/a, promueva la acción y la construcción del aprendizaje. Se convierte así en instrumento didáctico que respalda el proceso de enseñanza-aprendizaje” (López, 2009, pág. 2).

Resaltamos que el espacio que se le atribuye a la elaboración de los rincones se ha convertido en un elemento importante en algunas de las aulas de educación infantil de nuestro país, es importante señalar que trabajar en rincones, requieren de un gran esfuerzo por parte de los educadores si desean obtener buenos resultados con lo referente a los objetivos propuestos ya que, requiere de un trabajo constante por parte del educador para innovar y crear un ambiente óptimo que reúna las características indispensables en el ámbito escolar y garantizar una enseñanza de calidad.

Por lo tanto los rincones permiten el desarrollo de actividades lúdicas e investigaciones además, se establecen relaciones interactivas con los pares. El niño comienza a ser más autónomo e independiente para la resolución de los problemas.

1.3 Tipos de rincones

Los rincones pueden clasificarse de la siguiente manera (Pujol Maura, 1996): podemos agrupar los rincones y clasificarlos en: rincones de juego y rincones de trabajo o rincones individuales y rincones colectivos o talleres por otro lado. Los rincones son espacios delimitados y concretos, situados en las propias clases, en los cuales niños y niñas trabajarán simultáneamente. Como se desprende de la clasificación anterior, la actividad puede desarrollarse de forma individual o colectiva (según el agrupamiento que se decida), y su contenido puede diferenciarse en rincones de trabajo o en rincones de juego (según la naturaleza de la actividad). La propuesta de trabajo por rincones responde a la necesidad de establecer estrategias organizativas que den respuesta a los distintos intereses de los niños y niñas, y que, a la vez, respeten los diferentes ritmos de aprendizaje.



La clasificación de los rincones se encuentra dividida en rincones de contenido los cuales pueden ser de juego o trabajo los mismos que dependen de la naturaleza de la actividad a realizar además es importante señalar que los rincones pueden ser individuales o colectivos lo que está relacionado con el grupo de compañeros que el niño elige para realizar las diferentes actividades lúdicas que son necesarias para el proceso de enseñanza la misma que debe respetar los diferentes ritmos de aprendizaje.

Según Rodríguez (2011) los rincones de trabajo se enfocan en: la organización del aula por rincones de trabajo es una estrategia pedagógica, que tiene como objetivo la participación activa del niño y niña en la construcción de sus conocimientos. Se fundamenta en la libertad de elección, en el descubrimiento y en la investigación.

Debemos tener presente que los rincones de trabajo permiten realizar actividades libres y organizadas en donde el niño podrá ir adquiriendo nuevos conocimientos mediante su propia experiencia.

Rincones de juego

“Es importante ofrecer la posibilidad de que puedan revivir lúdicamente unas situaciones cotidianas, y de poder experimentar con su propia actividad los diferentes roles que hay a su alrededor” (Pujol Maura, 1996, pág. 8).

Debemos señalar que los rincones de juego permiten expresar situaciones de la vida diaria de los niños con los demás al mismo tiempo se da una relación de compañerismo en donde comparten experiencias.

Rincones individuales y colectivos: Los rincones multidisciplinares en el ámbito educativo son espacios organizados dentro del aula, que pueden cambiar a lo largo del año y basados en el trabajo que el propio niño gestiona y organiza solo o con ayuda de compañeros, para fomentar el trabajo cooperativo. Se realizan en espacios delimitados donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas, realizan pequeñas investigaciones y establecen relaciones interactivas (González, 2014).

Podemos señalar que las actividades lúdicas en los rincones individuales o colectivos ofrecen múltiples oportunidades para el desarrollo de la creatividad, imaginación, comunicación, ampliando así la capacidad de comprensión del entorno, además es importante recalcar que las actividades en los rincones colectivos le permite a los niños aprender a respetar a los demás, a valorar diferentes formas de hacer y pensar.

Descripción de los rincones

Rincón del juego simbólico

“Es un rincón de actividad libre que permite jugar a varios niños en el mismo proyecto. Este rincón admite varias secciones con los materiales necesarios para el desempeño de los diferentes roles para jugar a las casitas” (Torres, 2008, pág. 5).



Fuente: Fotografía tomado por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Mayo 2013

Podemos señalar que en este espacio, los niños trabajarán libremente, y en muy pocas ocasiones de forma dirigida, sirviendo así para expresarse libremente y demostrar sus sentimientos, emociones e intenciones, este es un rincón del cual podemos aprender mucho del niño, conocerlo y descubrir sus dificultades y miedos además los protagonistas de los roles a imitar son de interés del niño. Por todo lo antes mencionado, podemos definir el juego simbólico como el juego de “fingir” situaciones, elementos y personajes como si estuvieran presentes.



A través del juego simbólico el niño se siente libre para actuar como quiere, puede seleccionar el tema del juego, el personaje que va a representar, es un espacio donde es válido vivir situaciones a las que no se atreven a afrontar en la vida cotidiana, es un espacio donde, en definitiva, puede reconstruir su realidad.

Es importante señalar que dentro de este rincón se encuentran materiales como muñecas, carritos, plancha, cocinita, platos, canastilla del bebé, etc. La participación en este rincón desarrolla en los niños sentimientos de ternura, protección y cuidado, se proyectan sus angustias, sus ansiedades, toman conciencia del otro y de su propia identidad e imitan el personaje correspondiente al de las personas adultas.

Dentro de este rincón los niños se muestran tiernos, cariñosos y participan en las tareas de casa, ponen de manifiesto sentimientos y actividades que en la vida real presencian dentro de sus respectivos núcleos familiares esto se debe a que en sus hogares no les está permitido el hacer “cosas de mujeres”; sentimientos y actividades que en el futuro les servirán para ser compañeros de sus esposas, cooperando con ellas en todas las situaciones que plantea la vida cotidiana debido a la existencia de conductas machistas.

Rincón lógico matemático

“Los niños van construyendo el pensamiento matemático a partir de la observación y la experimentación de los materiales. De esta forma empiezan a discriminar, a abstraer, a generalizar y a crear relaciones a partir de datos extraídos de la realidad” (Torres, 2008, pág. 6).

Debemos considerar al rincón lógico matemático como un rincón tranquilo que le va a permitir al niño desarrollar su capacidad de razonamiento, es un espacio que tiene todos los materiales necesarios para iniciar y potenciar las nociones lógicas además se dará el conocimiento de la serie numérica, series lógicas y seriaciones.



Fuente: Fotografía tomado por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Mayo 2013

Rincón de la construcción

“Hay bloques, encajes, vías de tren, coches, aviones, vagones, cascos... Jugando en este rincón desarrollan la habilidad visoespacial, la motricidad fina, la creatividad, la cooperación, la fantasía, la imitación de roles y se fomentan actitudes integradoras entre niños y niñas” (García & Fernández, 2007, pág. 11).

Este rincón se compone por piezas de diferentes tamaños, formas y colores con las que los niños pueden hacer múltiples combinaciones, creando distintas estructuras las cuales pueden ser de madera o plástico es importante la introducción de este espacio de aprendizaje ya que permite expresar la creatividad, cooperación, fantasía y favorece la coordinación visomanual.



Fuente: Fotografía tomado por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Mayo 2013

Rincón de la biblioteca

“Debe tratarse por tanto de un lugar agradable, acogedor y estimulante a la vez que incite al niño a la lectura, al gusto por la literatura” (Torres, 2008, pág. 7).

Este rincón debe tener al alcance de los niños cuentos, libros, imágenes, láminas; pues aquí se establece el primer contacto con el mundo mágico de la literatura encontrando el gusto por los libros, por la imagen y el placer por la lectura, desarrollando su imaginación y fantasía. Además cada cuento presenta diferentes características de los personajes que resultan ser modelos a seguir por parte de los niños debido a la participación heroica dentro de la historia.

En el aula deben encontrarse materiales propios para este rincón como una alfombra, cojines, sillas cómodas que permitan al niño adoptar su postura preferida para leer. La luz debe ser suficiente para que no se fatigue la vista y lo bastante suave para crear una atmósfera de calma y tranquilidad lo ideal es la luz natural tamizada. Deberá estar ubicado en una de las zonas más tranquilas del aula, alejado de las zonas de movimiento y de tránsito y estar separada del resto del aula por medio de cortinas o el mismo mueble expositor de los libros.

Todas las aulas dedicadas al cuidado infantil cuentan con algunos libros o cuentos llamativos colocados en una estantería y de fácil acceso para los niños en donde se deben mantener estos materiales de manera cuidadosa y explicar al grupo de niños la manera de conservarlos.



Fuente: Fotografía tomado por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Mayo 2013

Rincón de expresión plástica

“La expresión plástica es uno de los recursos de comunicación principales del niño. Es importante echarle imaginación para presentar un continuo cambio de soportes, de formatos, de materiales, que le fomenten las ganas de experimentar” (Sarabia, 2009, pág. 9).

Es necesario destacar la importancia de la expresión plástica ya que es uno de los recursos de comunicación indispensables de todo niño, es importante la imaginación para presentar un continuo cambio de formatos, materiales que le incentiven las ganas de experimentar, en este rincón el niño podrá ir descubriendo paulatinamente y mediante los materiales que se le ofrezcan que, aparte del lenguaje oral, se puede expresar desde otra perspectiva como las imágenes, colores y mediante diferentes formas, la creación es siempre algo muy personal y debemos tener presente que el educador no debe intervenir proponiendo modelos concretos o corrigiéndoselos, tampoco debe sugerir qué es lo que debe hacer pues la propia creatividad e imaginación del niño se desarrolla en este rincón.



De acuerdo a los diferentes tipos de rincones de juego existentes en las aulas de educación inicial podemos señalar que los niños cuentan con mayores posibilidades de aprendizaje cognitivo, pues con el uso de esta metodología de trabajo podemos señalar que los mismos cuentan con el espacio, tiempo, la colaboración del educador y los materiales necesarios para satisfacer las necesidades educativas que se requieren en la actualidad.

1.4 Ventajas de los rincones

Según Fernández (2009) el trabajo por rincones potencia la necesidad y los deseos de aprender de los niños/as, y de adquirir conocimientos nuevos. Desarrolla el ansia de investigar y favorece la utilización de distintas técnicas y estrategias de aprendizaje cuando hay que dar respuesta a un problema.

Conocer las ventajas que nos proporciona el uso de la metodología del juego por rincones en educación infantil es de gran importancia ya que con las actividades propuestas en cada espacio de aprendizaje el niño puede beneficiarse adquiriendo varias habilidades cognitivas, además desarrolla su autonomía, independencia, creatividad e imaginación.

El apoyo individual por parte del educador y la propia dinámica de algunos de los rincones lleva implícitos conceptos de seriación y clasificación, tratándose de aprendizajes bastantes significativos.

1.5 Diferencias de los modelos de organización curricular

Según Morales (2009) el Currículo Intermedio propone un currículo flexible porque permite que cada educador o educadora adecúe el currículo intermedio a la realidad de su contexto; permite la integración y participación de la familia y la comunidad en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. Se toma en cuenta el Referente Nacional como mínimo común obligatorio, el currículo intermedio responde a las necesidades del diagnóstico institucional y en él se incrementan los aspectos coherentes con las necesidades educativas básicas institucionales.



En el referente curricular podemos encontrar el currículo de proyectos, este modelo de currículo permite que el niño logre un resultado concreto del proceso de aprendizaje donde todas las actividades que realiza se orienten al producto final, el currículo por unidades didácticas el cual organiza el aprendizaje alrededor de un centro de interés o tema significativo, capaz de generar la acción educativa, finalmente se encuentra el currículo por objetivos se organiza el aprendizaje por objetivos de desarrollo.

Currículum por rincones

Según Morales (2009) este es un modelo que organiza alrededor de una necesidad educativa de los niños, la misma que se aborda desde diferentes perspectivas según el rincón: arte, construcción, ciencias, lenguaje, hogar entre otros la misma necesidad educativa se trabaja en todos los rincones pero con distinto énfasis. Los rincones son empleados para lograr una experiencia de aprendizaje, lo que se logra es buscar una relación natural y armónica entre los diferentes objetivos que se trabajen en cada rincón.

Podemos señalar que varios de los modelos del currículo integrado existentes para la educación inicial contribuyen de diferentes formas al aprendizaje de los niños, el modelo elegido por cada institución para su posterior aplicación dependerá de las metas educativas que se deseen obtener con los objetivos propuestos.

El juego como la actividad medular del currículo:

A diferencia de lo establecido en el Referente Curricular, consideramos al juego como otro de los elementos articuladores de la estructura del currículo intermedio, puesto que lo asumimos como la actividad determinante de las diferentes áreas de desarrollo del niño y la niña. El juego es el escenario dramatizador de este currículo y en él se fundamentará el quehacer educativo del mediador.



1.6 Papel del educador

“La creación de un ambiente rico en experiencias claves y el apoyo adecuado por parte de los educadores, son elementos útiles en el aprendizaje de los niños y las niñas” (Nelia, 2004, pág. 19).

Los educadores son los responsables del funcionamiento del aula y como tales, deben ofrecer y organizar todo aquello que el niño necesita para que se pueda dar de manera óptima un excelente proceso de aprendizaje en los niños mediante la aplicación de una educación de calidad.

Debemos señalar que el educador tiene que confiar en las posibilidades de los niños, no minimizar sus potencialidades; intervenir de forma directa sólo cuando sea preciso, en las situaciones de interés y motivación; responder con nuevas preguntas y ser acogedor, afectuoso, respetuoso, sincero.

Por ello es importante resaltar el juego en el proceso de enseñanza, por su fuerza automotivadora y su especial rol en la construcción de conocimientos en el niño.

1.6.1 La participación del educador durante el juego

En el proceso del juego, el educador lo primero que debe plantearse es cambiar su concepto de orden y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió. Por lo tanto, tendrá que organizar y anticipar las condiciones indispensables para que el niño pueda jugar y desarrollar su potencial investigador y creador (Laguía & Cinta, 1987).

Debemos señalar que los educadores deben estar comprometidos a innovar el aula de acuerdo a la metodología por rincones y dentro de esta promover, motivar la participación de los niños y permitir su desarrollo integral.

1.6.2 La contemplación y la degradación del juego

Podríamos decir que el problema aparece en el momento en que el educador tiene que regular su aparición en el juego, pues en la mayoría de los casos intervienen sólo a petición de los niños, en este caso, el educador puede recorrer los rincones, observar que es lo que se necesita y en algunos casos



inclusive puede dialogar con los niños y después sentarse en un lugar aparte mientras los niños juegan solos durante el resto del tiempo que va a durar la actividad.

Por lo antes mencionado el juego de los niños aplicado en cada uno de los rincones de aprendizaje ubicados dentro del aula le permiten al educador darse cuenta de cada una de las falencias ya sea debido a la ausencia o exceso de materiales con el que cuenta cada uno de los rincones que encontramos en el aula infantil.

1.6.3 La mediación del educador y el tipo de juego

Según Sarlé (2006) existen muchas clasificaciones de juegos, sin embargo observando la relación que los juegos tienen con el tipo de estructura cognitiva comprometida en él, en el centro educativo se pueden diferenciar: los juegos dramáticos (cuando el soporte es principalmente el juego simbólico y la ficción), juegos con objetos (cuando el juego y jugar con sus propiedades o construir nuevos objetos a partir de la combinación de piezas) y juegos con reglas convencionales.

Es importante señalar que en cada uno de los juegos antes mencionados la intervención del educador es diferente a fin de analizar la intervención del educador se van a tomar cada uno de los rincones en los que aparecen los diferentes tipos de juego en este punto podemos citar un ejemplo: tomaremos el rincón de la casita o las dramatizaciones.

Este rincón brinda la posibilidad de disfrazarse y la variedad de juguetes que permiten asumir roles familiares (muñecos, cunas, cocinas, tazas y platos, planchas y demás elementos) coincide con los temas que el educador propone que será tratado y serán planteados en la metodología de trabajo. En este tipo de rincón, la unidad fundamental de la actividad lúdica está dada por la situación ficticia, en la que el niño adopta el papel de otras personas, ejecuta sus acciones y establece las relaciones esperables entre ellas.



1.6.4 Juego en rincones y educación

“La educación en general y el juego en particular son formas de interpretar nuestro conjunto de relaciones con los demás no como una realidad totalmente organizada sino como una continua y cambiante propuesta realizada en un espacio en continuo cambio” (Pavía, 2006, pág. 18).

Debemos señalar que durante el juego los niños eligen el sector o el área donde quieren jugar, los materiales y compañeros de juego a menudo se organizan en pequeños grupos realizando tareas en forma de parejas o de manera individual, de acuerdo al material disponible en el rincón de juego elegido por ellos. El educador observa a los niños y está atento a la resolución de los conflictos que se pueden presentar en el aula.

Por ello es importante recalcar la participación del educador en el proceso de enseñanza para la posterior obtención de resultados esperados de acuerdo a la aplicación de la metodología por rincones en donde la participación de los niños influye en la adquisición de aprendizajes.

Experiencia del aprendizaje mediado según Feuerstein

“La EAM se define como la calidad de la interacción del ser humano con su ambiente. La EAM es mucho más que un simple un modelo pedagógico; conlleva la explicación de los procesos cognoscitivos como subproducto de la transmisión cultural” (Noguez, 2002, pág. 5).

Se señala la importancia de la interacción del ser humano con el ambiente, el aprendizaje surge por medio de modalidades de interacción del humano con su medio como la exposición directa a los estímulos, considerada como la manera más penetrante, en la cual la interacción del organismo-ambiente afecta al organismo y la EAM, en la cual la interacción del humano con su ambiente es mediada por otra persona que actúa intencionalmente.

En este sentido el maestro no sólo debe tener un tipo de personalidad necesaria como para actuar como mediador sino, además, conocer el fin y el manejo operativo de cada uno de los instrumentos a aplicar. El progreso de



cada alumno se registrará de manera individualizada pues lo que se trata es de respetar su propio ritmo de aprendizaje.

Podemos señalar que la experiencia de aprendizaje mediado constituye el principal mecanismo que Feuerstein propone para lograr la modificabilidad cognitiva y se caracteriza por brindar una excelente interacción, donde el niño experimenta el estímulo o circunstancia, con ayuda del adulto, con el objetivo de optimizar y aprovechar al máximo la exposición al estímulo, filtrando lo relevante de lo irrelevante, guiando su foco de atención.

En la experiencia de Aprendizaje Mediado, el mediador modifica el estímulo en cuanto a intensidad, contexto, frecuencia y orden, y al mismo tiempo despierta en el niño una actitud vigilante con mayor conciencia y sensibilidad que contribuyen a una disposición óptima al aprendizaje, tanto mediado como directo.

¿Qué es la modificabilidad cognitiva estructural?

Según Noguez (2002) la MCE se basa en un concepto de crecimiento humano, consustancial a su naturaleza evolutiva y de transformación de sus potencialidades cognitivas en habilidades de razonamiento y búsqueda continua de soluciones a los problemas de diverso orden que plantea el entorno.

Debemos señalar que Feuerstein con la modificabilidad cognitiva estructural describe la capacidad propia de los seres humanos de cambiar o modificar la estructura de su funcionamiento cognitivo con el fin de adaptarse a las cambiantes demandas de las situaciones de la vida.

El propósito es explicar las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo además postula que hay dos interacciones niño-ambiente que son responsables del desarrollo cognitivo diferencial y de los procesos mentales más elevados como aprendizaje por exposición directa en donde las personas registran los estímulos y responde a ellos o bien se interrelacionan activamente con los estímulos a los que están directamente expuestos y tenemos las



experiencias de aprendizaje mediado en donde las interacciones niño ambiente, es responsable de la mayoría de los cambios estructurales que se producen en la cognición humana.

Es importante señalar que en los primeros años de vida de un niño se torna de gran relevancia los procesos de mediación niño-adulto, con el fin de fortalecer el vínculo afectivo, promover ambientes de buen trato y entregarles a los niños y niñas que asisten a centros educativos herramientas que posibiliten un desarrollo cognitivo adecuado, que les permita enfrentar en forma flexible las demandas del medio.

¿Qué es el potencial de aprendizaje?

Si nos mantuviéramos en los esquemas tradicionales podríamos decir que, a partir del desarrollo cognitivo futuro y la capacidad de aprendizaje de los sujetos serán los mismos. Sin embargo, pensemos qué ocurriría si para uno de los sujetos interviene el maestro que actuará como mediador, es decir, revisará nuevamente la evaluación y luego detectará los errores que cometió el sujeto a quien le muestra la solución del problema y luego le pide que lo haga por sí solo.

En una segunda situación errada inicia la solución del problema y pide al sujeto que lo complete. En un tercer caso, ante una falla cometida por un problema de memoria, ofrece pistas o claves para recordar.

Por último, ante un problema complejo, le ofrece aliento permanente para seguir intentando hallar la respuesta correcta. Luego ese mismo sujeto intervenido es evaluado de nuevo y el resultado es que su edad mental ascendió en dos años, siendo la misma su edad cronológica. Es decir, el sujeto “aumentó” su nivel intelectual. Para Vigotsky esto sería la muestra que esta persona tenía un Nivel Potencial de Aprendizaje que no fue detectado por la evaluación psicométrica que sólo se centra en conocer su estado cognitivo real y en realidad, en un sujeto no debería evaluarse sólo su Nivel de Desarrollo Real, sino también su Nivel de Desarrollo Potencial.



“Concepción de aprendizaje que Feuerstein tomó de Vigotsky la tesis fundamental que el aprendizaje debe preceder al Desarrollo. Y este aprendizaje será solo posible gracias a la intervención del Mediador, en especial el mediador humano” (Velarde, 2008, pág. 210).

La actual concepción del ser humano hace referencia a un sistema abierto y modificable en el cual la inteligencia no es algo fijo, sino que constituye un proceso de autorregulación dinámica sensible a la intervención de un mediador eficiente.

En este sentido se plantea, que el nivel de desarrollo alcanzado por un niño o niña señala el punto de partida, pero no necesariamente lo determina ni lo limita. Según la concepción de Vigotsky los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo, por lo tanto el aprendizaje da paso para que se produzca el desarrollo marcando una diferenciación con otros planteamientos teóricos, donde el desarrollo antecede el aprendizaje.

En la teoría sociocultural desarrollada por Vigotsky, la interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Esta propuesta otorga, por lo tanto, gran importancia a la intervención tanto docente como de otros miembros del grupo de pertenencia, como padres y cuidadores, dándoles un rol de mediadores de las herramientas culturales, las que el niño va incorporando en el proceso de interacción social y posibilita el desarrollo de funciones cognitivas superiores, entre las cuales cobra especial relevancia el desarrollo del lenguaje como herramienta del pensamiento.

Implicancias educativas del modelo de Feuerstein

“El clima de la **clase** es el propio de un ámbito donde el alumno puede crecer en libertad, pero se brinda una ayuda a los alumnos mediante la puesta en evidencia de que la modificabilidad es posible” (Sánchez & Cruz, 2005, pág. 39).

Feuerstein diseña un programa de intervención dirigido a estimular, recuperar el desarrollo cognoscitivo estructural de los individuos: el Programa



de Enriquecimiento Instrumental este programa tiene como principal objetivo mejorar las funciones cognoscitivas deficientes, complejizar las operaciones mentales y, en suma, la estructura cognoscitiva por medio de la atención directa y focalizada de las funciones, operaciones y procesos que por su ausencia son responsables de la pobre ejecución intelectual del individuo.

Podemos señalar que con lo referente al ámbito escolar Feuerstein señala que el bajo rendimiento en la escuela es producto del uso ineficaz de las habilidades cognitivas, además nos indica que los niños con bajo rendimiento en la escuela son modificables y que solo hace falta una interacción activa entre el niño y las fuentes de estimulación.

El desarrollo cognitivo es el resultado de la exposición directa al mundo y de la experiencia mediada, es decir el mediador enriquece la interacción entre el sujeto y el medio ambiente proporcionándole estímulos y experiencias que no pertenecen a su mundo inmediato.

1.7 Retos de los rincones

“Brindar al niño y la niña un espacio para pensar, planear, organizar, decidir, ejecutar, experimentar, clasificar, etc. haciendo uso de todos los recursos disponibles” (Nelia, 2004, pág. 15).

Debemos señalar que la creación de los rincones dentro de la educación infantil deben estar dirigidos a contribuir al desarrollo de las capacidades de los niños y facilitar los aprendizajes.

Juego y aprendizaje cognitivo

“En la actualidad el juego se plantea como una actividad que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño/a, tanto en su modalidad de juego libre cómo en juego organizado” (López, 2010, pág. 4).



Por lo tanto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, psicomotoras en general, le provee las experiencias necesarias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar además a resolver los diferentes problemas que se presenten a lo largo de su vida. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Debemos indicar que la actividad lúdica tiene una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

A los cuatro años de edad el desarrollo del período juego–trabajo

“Para el niño, como jugador, lo importante no es qué se aprende al jugar, sino qué se necesita saber para poder jugar” (Harf, 2004, pág. 36).

A los cuatro años de edad los niños se vuelven independientes pues cuando una actividad les llama la atención desean realizarlo por su propia iniciativa, por ello es importante señalar que algunos niños de esta edad son dependientes de sus padres por lo que les resulta difícil mantenerse en una actividad que les provoque algún tipo de inconveniente.

Debemos señalar que a los niños les gusta mostrar los logros obtenidos al adulto a veces manifiestan exagerada alegría en relación con lo conseguido,



tienen mayor tiempo de concentración por ende, permanecen más en cada actividad, quieren terminar sus trabajos, el juego se vuelve competitivo por esto se enojan con frecuencia pero tratan de recuperar rápidamente al compañero con el que se han disgustado.

A los cinco años, el juego se perfecciona, se enriquece y madura se enfoca en los siguientes aspectos

“En el juego los niños operan con sus representaciones mentales o conocimientos se crean, a partir de sus propias intenciones, una nueva situación o un cambio en lo que están experimentando” (Harf, 2004, pág. 21).

Debemos señalar que el niño de cinco años sabe jugar y trae consigo modelos de juego internalizados y probados; tiene en su haber tiempos de juego que ahora tendrá que adecuar a esta etapa del crecimiento además prefieren jugar con niños de su mismo sexo, les desagradan la actividad del sexo opuesto, disfrutan y participan del trabajo en grupo, les gusta hacerlo, se da una verdadera camaradería, son capaces de cooperar, compartir, ceder, esperar más y dialogar se sienten grandes y son responsables, les gusta que los gratifiquen.

Los niños demuestran mayor responsabilidad son independientes y lo manifiestan constantemente, piden ayuda para hacer una tarea individual o grupal cuando después de mucho esfuerzo no lograron hacerlo solos.

En este punto los juegos que se van a realizar son largos ya que controlan la relajación y la fatiga corporal mantienen la concentración por períodos más extensos de tiempo, los niños a los cinco años de edad se inhiben cuando se sienten observados por el adulto durante el juego es por ello que hay que crearles un clima especial para que acepten su intervención en la actividad física.

Cada niño es diferente de otro; sus experiencias anteriores, sus intereses y sus posibilidades han de ser el punto de partida de su formación, tampoco tienen las mismas capacidades para adquirir y consolidar sus propios



aprendizajes habrá que respetar pues, su ritmo personal y su tiempo preciso si consideramos que todos los niños no tienen las mismas necesidades ni el mismo ritmo de trabajo, debemos buscar el marco adecuado que haga posible acoger esta diversidad.

Es por ello que jugar para los niños les es necesario para formarse y desarrollarse, sus juegos a menudo son simbólicos, imitando roles de la vida cotidiana de los adultos a grandes rasgos. El juego es mucho más que el placer, es una necesidad vital es el primer instrumento de aprendizaje del que dispone el niño para conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea.

Organización del aula por rincones

Según Fernández (2009) organizar la clase por rincones implica una distribución que haga posible el trabajo de pequeños grupos, que, simultáneamente, realicen diferentes actividades. Será preciso estructurar cada rincón de trabajo de forma que se adecúe a la programación de los diversos conocimientos programados para el curso.

Debemos recalcar que la creación de un ambiente óptimo, rico en experiencias claves y el apoyo adecuado por parte de los educadores son elementos útiles en el aprendizaje de los niños, cada una de las experiencias claves pueden estar organizadas de acuerdo a la estructuración de los rincones y los objetivos que desea alcanzarse dentro del proceso educativo, es por ello que se deben organizar los rincones teniendo en cuenta que se dan situaciones que actúan en la formación de cualidades en cada una de las áreas de desarrollo.

Materiales de los rincones

“Serán variados y con diferentes posibilidades, cuanto más variados sean, mayores serán las posibilidades de desarrollar diferentes destrezas y capacidades” (Torres, 2008, pág. 5).



Debemos señalar que cada rincón ha de tener el material necesario, ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas, además el material ha de ser asequible a los niños, eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición para favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificables como cajas, cestos, canastillas, con los símbolos, fotografías, dibujos y demás materiales correspondientes a cada espacio; es imprescindible la tarea de conservación del material deteriorado.

Control del trabajo por rincones

Para el control del trabajo en rincones es necesario que: en los rincones de acceso libre sería conveniente realizar cuadros de doble entrada en los que en las filas figuren los nombres de los alumnos y en las columnas los rincones a los que tiene acceso identificados con su pictograma o color correspondiente. En los primeros días del curso iremos rellenando la ficha de control nosotros pero enseñaremos seguidamente a los propios alumnos a rellenarla ellos mismos (Fernández, 2009).

Debemos señalar que es conveniente disponer de una hoja de registro colgada en la pared donde de un solo vistazo pudiésemos conocer la situación actual de acuerdo a la distribución de los diferentes rincones. El registro de control lo pueden completar los mismos niños y niñas. Cada vez que acceden a un rincón señalan o ponen un identificador con su fotografía en el cuadro correspondiente.

Este proceso le sirve también de organización para el docente (que debe cambiar la ficha regularmente y velar porque se cumplan lo pactado con el grupo-clase). También sirve como evaluación para observar que actividades y rincones prefieren, la relación entre los niños, quienes aceptan las reglas de los rincones, qué influencias sociales se aprecian, cómo es la organización del tiempo, si se presentan o no conflictos.



Evaluación del trabajo por rincones

La actividad por rincones se evalúa periódicamente, lo que da lugar a mejorar la distribución, a realizar modificaciones en virtud de la evolución de los contenidos, a trabajar en cada unidad didáctica y a contribuir al desarrollo evolutivo de las niñas y de los niños (Pruaño, 2012).

Es el propio niño quien ha de decidir a qué rincones quiere ir a jugar, y él mismo marca el ritmo de tiempo según sus intereses por estas características específicas; es difícil establecer unas normas que garanticen la permanencia de los niños en todos los rincones, de hecho lo fundamental es dejar que el niño juegue, disfrute y lo descubra todo jugando.

Para sistematizar de alguna manera este proceso, es necesario que el educador previamente establezca unas pautas de observación que le ayudarán a conocer al niño como las relaciones afectivas que se establecen, el cumplimiento de las normas, autonomía, la creatividad y la imaginación, conocimientos, hábitos de orden, compartir, respetar, actitud ante el trabajo en grupo, iniciativa, el sentido de la responsabilidad y la expresión verbal.

Una buena ayuda para que estas pautas no se nos pasen por alto, consiste en llevar en el bolsillo una libreta pequeña, donde apuntaremos aquellos aspectos y matices que consideremos importantes de la actividad lúdica del niño (conversaciones, desplazamientos) que posteriormente anotaremos en la libreta personal de cada niño y en el diario de clase.

La evaluación en educación infantil consiste en entender y valorar las aproximaciones que hacen los niños respecto a una cuestión determinada por eso, no sólo es importante conocer los objetivos conseguidos, sino también cómo los ha conseguido.

El tipo de evaluación puede diferir según la finalidad concreta que persiga cada rincón globalmente, en la organización por rincones conviene disponer de un tiempo de diálogo posterior a la actividad donde los niños manifiesten lo que



han hecho o experimentado, las dificultades que han tenido, cómo las han resuelto todo esto, junto con las observaciones del educador.

Esta observación del proceso, y no sólo de los resultados, le hace estar más atento a lo que pasa y por qué sucede; de la información recogida lo que le permitirá deducir por dónde continuar y qué es necesario modificar en el aula.



CAPÍTULO II

APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Según Antoranz & Villalba (2010) el acto de aprender define la actividad vital de los niños. El aprendizaje modifica el cerebro con cada nueva estimulación, experiencia y conducta. Nuestro cerebro siempre está haciendo algo, bien sea repitiendo una conducta ya aprendida con lo cual dicho aprendizaje se vuelve más eficaz a través del ejercicio, bien haciéndolo algo nuevo, a partir de una situación de estimulación cuando aprendemos algo nuevo, cambiamos. Para los niños, cada novedad supone un reto apasionante ya que están construyendo su identidad y cada elemento aprendido colabora a ellos.

Cada uno de los niños tienen su propio ritmo de crecimiento y aprendizaje, pues, cada uno cuenta con características particulares que lo distinguen de los otros, haciéndolo único e irreplicable; cualidades que se presentan influenciadas por su entorno familiar y social, dentro de los cuales se desenvuelve. Un entorno favorable en el desarrollo del niño lo hará capaz de relacionarse con facilidad en su medio y lo dotará de valores útiles para posteriormente llevarlos a la práctica diaria.

A los niños les gusta pintar usando colores diversos, modelar la arcilla, barro, plastilina realizan juegos que les permita expresar sus propias emociones, además desarrolla en ellos la adquisición de nociones de gran importancia tales como arriba, abajo, dentro, fuera, adelante, atrás, cerca, lejos. Debemos señalar que el niño al realizar las diferentes actividades educativas no sólo estamos incentivando la característica propia del placer que genera el jugar sino que además, experimenta, aprende, investiga crea su propio aprendizaje cognitivo.



2.1. Los estadios de desarrollo cognitivo

"Cada etapa del desarrollo del ser humano tiene sus particulares manifestaciones, pues, conforme el individuo va creciendo, se establecen nuevas habilidades y aparecen estructuras mentales originales, cualitativas y cuantitativas " (Abarca, 2007, pág. 61).

Debemos señalar que todas las personas pasamos por ciertas etapas de desarrollo desde el nacimiento hasta llegar a la edad adulta en donde atravesamos por ciertos procesos de cambio físicos que nos permiten la adquisición de nuevas destrezas y habilidades en relación con el medio y a la relación con las personas que también influyen en nuestro aprendizaje.

Existen cuatro grandes períodos o etapas del desarrollo cognitivo (Shaffer, 2007):

Etapasensomotora fijada desde el nacimiento hasta los dos años.

Etapapre-operacional establecida entre los dos a siete años.

Etapade operaciones concretas que va desde los siete a once años.

Etapade operaciones formales se desarrolla desde los once años en adelante.

El aprendizaje es dependiente del desarrollo del niño por lo que la inteligencia es la capacidad de mantener en una constante adaptación de los esquemas del sujeto al mundo que lo rodea. Dichos esquemas son las representaciones que posee o construye el sujeto del entorno y del ambiente familiar que tiene, significa una relación entre sus esquemas cognitivos y el medio en que se desenvuelve lo que le permite al sujeto desarrollarse en un medio social.



2.1.1 Estadio senso-motor

Según Maldonado (2001) es la etapa comprendida desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. En este período el niño dispone de la suma de respuestas reflejas diferenciándose del mundo en el que está inmerso las acciones que realiza el niño se van coordinando progresivamente en esquemas de casualidad de medios y fines para lograr la solución de problemas prácticos.

El niño usa sus sentidos y su capacidad motora para explorar y percibir el mundo que lo rodea, podemos decir que este inicia su aprendizaje cognitivo a través de sus primeras estructuras, que le servirán de base para nuevas experiencias, de acuerdo a su desarrollo evolutivo, el niño inicia con movimientos espontáneos los mismos que le permitirán ir explorando e ir incorporando nuevas experiencias en su aprendizaje cognitivo posterior.

Subetapas del estadio senso-motor

"Desde (1 hasta 3 años) la actividad sensorio – motriz presenta dos objetivos básicos. El primero es la manipulación de objetos y el segundo la imitación. En este periodo el niño está orientado hacia las relaciones con los otros y los objetos." (Hernández, 2011, pág. 77).

El niño ha alcanzado un desarrollo físico que le permite coordinar ciertos movimientos complejos que antes no los podía realizar en este estadio puede establecer relaciones con los otros siendo el más importante el entorno familiar que le debe proveer de lo necesario para garantizar un aprendizaje en beneficio del niño.

Reacciones circulares primarias

Para Pérez & Navarro (2011) los **ejercicios de reflexión innatos** son reflejos que bien son propios de los estados internos del organismo mismo (hambre, sueño, orinar...) y están programados genéticamente, o están relacionados con el entorno físico (simples como el estornudo o más complejos como la succión). Estos reflejos, en general, se irán enriqueciendo y



diversificando; y, si son hereditarios se irán adaptando y acomodando gradualmente a la realidad.

Las reacciones circulares primarias se caracterizan por ser reflejos innatos que son propios de cada individuo dichos reflejos se van a ir transformando de acuerdo al ambiente que lo rodea.

Reacciones circulares secundarias

Según Pérez & Navarro (2011) entre el tercer y el noveno mes, la reacción secundaria añade a la primera la coordinación de esquemas simples cuyos efectos ocurren ya no solo del propio cuerpo, sino también en el entorno físico y social. Ejemplos sería el uso del sonajero o tirar cosas de la cuna; ambas acciones resulta interesante, por lo que sacude el brazo y la mano con el fin de oír la música, patalea y ve que aquí se mueve un muñeco colgado de la cuna. Aparece el llamado reconocimiento motor al asociar el objeto (sonajero) con el esquema de acción (agitar el brazo).

Proporcionar a los niños un ambiente adecuado lograremos establecer conexiones cognitivas favorables en su posterior aprendizaje, cuando se le permite al niño jugar, manipular, explorar le ayuda a que él vaya incorporando esa información a su memoria como ejemplo podemos señalar el momento en que el niño golpea un juguete este provocara un agradable momento que le genera placer lo que provocará la repetición de esa acción generando un adecuado aprendizaje.

Reacciones circulares terciarias

Las reacciones circulares terciarias resultan de la coordinación flexible de esquemas secundarios. En estas reacciones no se repiten idénticamente las mismas conductas, sino que se introduce alguna variación y se descubre el efecto que esta produce. Por ejemplo, el niño es capaz de seguir la trayectoria de un objeto y buscarlo al final, aunque no lo vea una pelota que ahora está bajo la mesa o debajo del sofá por ello buscara hasta mirar debajo de la mesa y crear una asociación Pérez & Navarro (2011).



2.2 Estadio pre-operatorio

Se encuentra establecido entre los dos a siete años: Piaget creía que durante el periodo preescolar y hasta los 6 o 7 años, los niños están en una etapa pre operacional (es decir que son demasiado jóvenes para hacer operaciones mentales). Para un niño de 5 años, la cantidad de leche en un vaso largo y estrecho puede convertirse en una cantidad aceptable, si se vierte en un vaso corto y ancho la cantidad de leche disminuye y no es aceptada. Esto se debe a que el niño solo tiene en cuenta la altura del líquido y no es capaz de realizar mentalmente la *operación* de verterlo en otro recipiente. Los niños carecen de concepto de conservación, el principio establece que la cantidad se mantiene aunque varía la forma (Myers, 2005).

En esta etapa los niños aprenden a interactuar con su medio ambiente de una manera más compleja, se da el uso de las palabras y las imágenes mentales. El niño en esta etapa es egocéntrico descubre el mundo según su perspectiva de vida, se le dificulta el ponerse en el lugar del otro, es decir, se crea un conflicto pues no comprende las circunstancias ni sentimientos de su semejante, pueden llegar a pensar en ideas como que el sol y la luna giran alrededor de ellos.

2.3 Estadio operaciones concretas

Esta etapa comprende entre los siete y once años de edad: Según Piaget aproximadamente a los 6 o 7 años comienza la etapa de operaciones concretas si se les proporciona material concreto, empieza a comprender la conservación, es decir que los cambios en la forma no implica cambios en la cantidad pueden verter mentalmente leche en otros recipientes con diferentes formas. También disfrutan de las bromas que les permiten utilizar nuevos conceptos de conservación. Durante la etapa de operaciones concretas, dice Piaget, los niños adquieren la capacidad mental para comprender las transformaciones matemáticas y la conservación (Myers, 2005).

En esta etapa los niños razonan de manera mucho más lógica que en las otras etapas, pues entienden, que los cambios en la forma no implican cambios



en la cantidad, es decir, tienen mejor comprensión de conceptos espaciales. Otro rasgo característico de esta etapa es que el niño es más sociable con quienes lo rodean.

2.4 Estadio de las operaciones formales

“Estadio comprendido entre los once a quince años, extendiéndose hasta la época adulta, caracterizado por la lógica formal, el mundo de lo posible, las operaciones deductiva el análisis teórico”. (Pérez & Navarro, 2011, pág. 48).

En esta etapa se presenta el nivel más elevado del desarrollo cognitivo, marcado por una mayor capacidad para desarrollar el pensamiento abstracto, lo que los lleva a una nueva forma de manipular u operar la información. En esta etapa el niño ya cuenta con un desarrollo cognitivo más amplio donde le permitirá ya solucionar sus propios problemas cognitivos.

2.5 Áreas que se relacionan con el aprendizaje cognitivo

El aprendizaje como tarea del alumno es un proceso complejo y mediado entre las diferentes estructuras de mediación, el alumno es lo más importante porque él es quien filtra los estímulos, los organiza, los procesa construye con ellos los contenidos del aprendizaje y reacciona desde los contenidos habilidades etc. (Aranda, 2008).

Podemos mencionar que el desarrollo del aprendizaje cognitivo se da por medio del descubrimiento de habilidades, destrezas y experiencias que los niños van adquiriendo de acuerdo al ambiente que le proporcionen los padres y educadoras. También realizan actividades escolares tales como: el recortar, dibujar y colorear con cierta precisión en algunos movimientos; son muy activos ya que están conociendo su mundo interno y externo; gustan de: bailar, disfrazarse, cantar, jugar en el parque, permitiéndoles a cada uno de ellos forjar un aprendizaje adecuado, incorporando en su memoria y descubriendo nuevas habilidades.



2.5.1 Área afectiva

"Actualmente, se trata el desarrollo afectivo como la evolución de los procesos emotivos únicos en cada persona para responder, sentir o reaccionar ante la imagen de sí mismo y ante la realidad" (Aranda, 2008, pág. 77).

Cabe recalcar que los niños adquieren mayor grado de independencia, fruto de su experiencia propia y por la influencia de su entorno, va descubriendo que no solo con su madre puede divertirse (jugar) sino también con otros niños, con los cuales han congeniado y con quienes comparte gustos, experiencias, habilidades, destrezas. Los niños por lo tanto aprenden las habilidades sociales necesarias para jugar y relacionarse con otros, pueden demostrar sus destrezas físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento todo esto se desarrolla de acuerdo al entorno que se le propicie al niño.

2.5.2 Área de socialización

Según Charo (2008) los años pre - escolares son una etapa de muchos cambios en el desarrollo social y emocional de los niños. Los niños se vuelven más sociables, aprenden como relacionarse con otras personas, adquieren un sentido de su propia identidad, siguen reglas y rutinas y comienzan a expresar sus sentimientos.

A los niños por lo general les gusta estar en casa con sus amigos o extraños, además son más independientes, muestran grandes deseos de agradar y de colaborar en los quehaceres del hogar, escuchando adecuadamente las instrucciones impartidas por los adultos, puede ocurrir que se nieguen a sus sugerencias y enfrentarse a los adultos pero no es más que un intento de marcar las diferencias respecto a los demás.

Durante este periodo los niños se interesan en grupo de otros niños y se sienten cómodos alrededor de sus pares. Son capaces de identificar y escoger sus compañeros de juego, compartir juguetes y turnarse para jugar. También empiezan a entender las perspectivas y los sentimientos de otras personas.



En esta edad comienza a compartir sus juguetes con otros niños, aunque juegan juntos, no colaboran entre ellos, aún continúa marcado su egocentrismo; es capaz de mantener por breves instantes un juego, aunque al final surjan discordancias y terminen jugando cada quien a lo suyo.

2.5.3 Área de motricidad y psicomotricidad

La motricidad es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permitan la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción, los movimientos se efectúan gracias a la contracción de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones (Mendoza, 2011).

Al momento del nacimiento lo que hace el niño es moverse alrededor de su espacio físico, lo que le permitirá relacionarse y conocer su mundo; al nacer, sus movimientos, son involuntarios, y después se vuelven más complejos, pero con escasa coordinación pero posteriormente serán capaces de realizarlos con mayor coordinación.

La psicomotricidad considera al movimiento como un medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que, el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y a nivel social.

Motricidad gruesa

“Hace referencia a movimientos amplios (coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc.” (Mendoza, 2011, pág. 06).

Esta área tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, por lo tanto, todas las acciones que realice el niño están relacionadas con movimientos.



Además la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente con el crecimiento físico y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar entre otras.

Motora fina

Destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de la destreza motora fina en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento (Mendoza, 2011).

Debemos señalar que este tipo de motricidad requiere de la coordinación y entrenamiento motriz de las manos, es importante que los educadores realicen una serie de ejercicios secuenciales en complejidad antes de iniciar una actividad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

La motricidad fina tiene que ver con rasgar, ensartar, lanzar, patear, hacer rodar, además comprende aquellas actividades donde el niño necesita de una mayor precisión y un elevado nivel de coordinación viso -motriz, por lo tanto, se refiere a la capacidad para producir movimientos por sí mismo.

2.5.4 Área del lenguaje

"Entre los tres y los cinco años y medio el niño debe dominar alrededor de 1500 palabras, utilizando en muchos casos vocablos sin antes haber determinado claramente su sentido." (Arango, 2005, pág. 26).

Los espacios de aprendizaje propician en los niños el aprendizaje de diferentes habilidades cognitivas ya sean sociales, motoras, intelectuales y referentes al lenguaje, por lo tanto, cada niño es el encargado de ser el



constructor de su propio aprendizaje el cual se basa en la realización de las actividades lúdicas individuales o grupales.

El lenguaje en los niños es indispensable para su fácil comunicación permitiéndole estar en comunicación con los demás compañeros del aula o familiares, por medio del juego podrá ir incorporando nuevas palabras que antes no conocía mediante la narración de un cuento, al escuchar canciones o sonidos desconocidos para él.

Además debemos señalar que tiene mayor interés por la escritura y por los números y es capaz de escribir su nombre y algunas otras letras ya puede reconocer las letras de su nombre y copiar palabras desconocidas si tiene el modelo si están escritas en algún lugar visible.

2.5.5 Área del pensamiento

Según Orengo (2014) el pensamiento de los niños a esta edad está más dedicado a lo mágico lo cual es percibido a través de los órganos de los sentidos aquí aún su pensamiento no es lógico por lo que utiliza más la fantasía. Podemos decir que su pensamiento está enfocado a las personas y objetos que son básicamente iguales para ellos aun si cambian la forma.

A esta edad los niños se caracterizan por su pensamiento egocéntrico, este manifiesta su atención en el adulto, siendo el mismo el punto de partida lo que hace le niño es ser el centro de atención lo que demuestra es que según el cree que todos piensan, sienten y perciben de la misma manera que el ignorando las transformaciones que se dan dentro de un ambiente social.

2.6 El juego y su importancia en el aprendizaje cognitivo del niño de 4 a 5 años.

Los niños aprenden por medio de la acción, es decir, a través del juego además del entorno que los rodea, sus experiencias. A través del juego los niños expresan sus sentimientos de una forma espontánea ahí se les permite descubrir nuevas facetas de su imaginación, creatividad, puede liberar la fantasía, pensar y dar solución a un problema, numerosos investigadores de la



educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

El juego es una actividad natural y espontánea para los niños implica una liberación de sus propios conflictos, además es importante señalar que los juegos van a ir cambiando pues, los niños crecen y buscan que su juego se parezca cada vez más al mundo real, es por ello que debemos señalar que el juego está presente a lo largo de toda la vida de una persona el mismo que inicia en las etapas tempranas de desarrollo, debemos señalar que el entorno familiar y educativo es el principal promotor de las diferentes actividades lúdicas en las que el juego resulta ser una actividad natural placentera y espontánea en el niño, pues desde que nace se relaciona con los demás. (Arango, 2005, pág. 22).

2.7 Aportaciones de Jerome Bruner

El aprendizaje por descubrimiento debe ser guiado por el educador, siendo su función no explicar el cómo resolver problemas, sino proporcionar materiales y aliento para que los alumnos hagan sus propias observaciones, elaboren hipótesis y comprueben los resultados. Bruner representa un punto de vista cualitativo de aprendizaje considerando como el producto de cambios que se van dando durante el desarrollo. (Maldonado M. , 2001, pág. 103).

El niño aprende descubriendo, a través, de sus experiencias todos estos conocimientos son propios de su aprendizaje, por lo tanto, descubrir significa reordenar o transformar lo que el aprende, de tal modo que se logre ir más allá de los datos organizados y llegar a otros conocimientos más profundos, descubrir no significa encontrar verdades totalmente nuevas, los niños aprenden por medio del descubrimiento, donde son orientados por medio de un maestro y cada uno de ellos es el promotor de su propio aprendizaje.



Los educadores buscan que cada uno de sus alumnos aprenda y que cada día tengan nuevas experiencias dentro del aula, junto a la relación que se dé entre alumnos y docentes, todo este proceso influye en la adquisición de su propio aprendizaje que se da a través de la experiencia. Por lo tanto el aprendizaje que Bruner propone es indudable adecuado ya que el alumno es el promotor de su propia educación.

2.7.1 Características de la teoría Jerome Bruner

Disposición para aprender:

El aprendizaje se debe a la exploración de alternativas, de cada uno de los individuos, estos tienen un deseo especial por aprender, por lo que la teoría de la instrucción debe explicar la activación, mantenimiento y dirección de la conducta; para Bruner el aprendizaje siempre está relacionado con una meta a alcanzar.

Secuencia

El aprendizaje en cada persona es diferente e individual para lograr que sea un óptimo debe cumplir con aspectos como el aprendizaje anterior, desarrollo intelectual y lo que se va aprender por lo tanto se trata de guiar al individuo dándole las pautas a seguir para lograr el objetivo que es aprender.

Reforzamiento

El papel del educador es de ayudar al alumno a enfrentarse a los problemas con respecto a la adquisición de conocimientos desarrollando su capacidad de descubrimiento. (Contreras, 2004).

2.7.2 Sistemas de representación o codificación

Bruner no describe el desarrollo del conocimiento como el producto de la sucesión de etapas sino como el dominio sucesivo de tres sistemas de representación o codificación, entendiendo por representación el conjunto de normas o reglas estructuradas y conservadas después de su encuentro con hechos o acontecimientos, sus sistemas son:



Representación enactiva o conocimiento a través de la ejecución directa, Representación icónica conocimiento codificado de la imagen. Representación simbólica y manipulación abstracta de la información y de los hechos. (Maldonado M. , 2001, pág. 105).

Para que se dé un aprendizaje es necesario seguir pautas o códigos que ayuden al aprendizaje cognitivo del niño, por lo que este utiliza un sin número de experiencias que le ayuden a descubrir nuevos conocimientos.

2.7.3 Pasos que debe seguir el alumno para aprender

En la teoría de Bruner destaca el papel del adulto como principal fuente para el aprendizaje del niño, comenta que debe existir una persona que promueva el desarrollo, guiando al niño, construyéndole bases que serían las conductas de los adultos destinadas a posibilitar la realización de conductas por parte del niño. (Contreras, 2004).

2.8 Aportaciones de Ausubel

Esta teoría cognitiva y constructivista en la que el ser humano crea propio conocimiento del medio que le rodea mediante su propia experiencia del entorno sus características principales que definen el aprendizaje en esta teoría primero la información se incorpora de forma real mas no arbitraria dentro de la estructura cognitiva del alumno segundo debe haber una intencionalidad por lo que los nuevos conocimientos ya existen en el alumno, tercero está relacionada con la experiencia y por ultimo disposición para aprender de forma positiva (Maldonado M. , 2001, pág. 104).

El aprendizaje según esta teoría se da de forma individual de acuerdo a la motivación que los niños tengan dentro de su ambiente familiar y su entorno el aprendizaje que el niño desarrolla será intencionado, por lo tanto, realiza la actividad, logrando en él nuevos conocimientos, esto es, experiencias. Por lo tanto podemos decir que el aprendizaje se adquiere a través de habilidades destrezas que el medio nos proporciona como resultado de la experiencia que cada uno adquiera en el transcurso de su aprendizaje.



Esta teoría de Ausubel el niño es aquel que va descubriendo su propio aprendizaje esto se desarrollara a través de su experiencia y lo que sus padres le brindan podrá el ir construyendo su propio aprendizaje por lo tanto el niño aprende a través del medio que le rodea de las aportaciones que el entorno familiar y educativo le proporcionan, todo esto se va organizando en su estructura cognitiva que ha sido adquirida a través de la experiencia y el ambiente.

La teoría de Ausubel parte de la base de que en la mente del individuo existe una estructura cognitiva a la cual se van incorporando los nuevos conocimientos. Dicha estructura se halla formada por un conjunto de esquemas de conocimientos anteriormente adquiridos, organizados como conceptos genéricos. (Bosch, 2004).



CAPÍTULO III

INVESTIGACIÓN DE CAMPO y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Comparación del trabajo de campo realizado en el Centro Infantil “Hernán Malo Gonzáles” y “San Blas”

Aplicación de la Escala Observacional del Desarrollo Secadas

Centro Infantil "Hernán Malo Gonzáles"

		AFFECTIVA	SOMÁTICA	SENSOPERCEPTIVA	MOTRIZ	SENSOMOTRIZ	COMUNICATIVA	PENSAMIENTO
HOMBRES	1	88%	87%	83%	90%	80%	82%	94%
	1	99%	87%	83%	80%	80%	82%	84%
	1	88%	62%	83%	70%	80%	94%	78%
	1	88%	87%	83%	60%	80%	94%	89%
	1	77%	87%	83%	60%	80%	94%	68%
	1	88%	87%	83%	80%	80%	82%	89%
	1	88%	87%	83%	90%	80%	64%	84%
	1	88%	87%	83%	80%	80%	82%	68%
	1	77%	87%	83%	60%	80%	94%	78%
	1	88%	62%	83%	90%	80%	94%	63%
	1	99%	87%	83%	90%	80%	94%	84%
	1	77%	87%	83%	80%	80%	88%	89%
	1	77%	87%	83%	70%	80%	82%	73%
	1	88%	87%	83%	90%	80%	82%	63%
	1	88%	87%	83%	60%	80%	94%	84%
	1	99%	87%	83%	90%	80%	82%	89%



MUJERES	2	88%	87%	83%	80%	80%	94%	73%
	2	99%	62%	83%	90%	80%	88%	73%
	2	88%	87%	83%	90%	80%	94%	94%
	2	66%	87%	83%	90%	80%	82%	84%
	2	99%	87%	83%	80%	80%	94%	84%
	2	99%	87%	83%	80%	80%	82%	89%
	2	88%	87%	83%	90%	80%	88%	84%
	2	99%	87%	83%	90%	80%	94%	84%
	2	88%	87%	83%	90%	80%	82%	89%
TOTAL	25	88%	84%	83%	81%	80%	87%	81%

En el Centro Infantil "Hernán Malo Gonzáles" de acuerdo a la aplicación de la Escala Observacional del Desarrollo Secadas se obtuvieron los siguientes resultados en el área afectiva se evidencia un 88% lo que representa un excelente resultado en esta área, presentándose escasas dificultades en torno al control de la ansiedad ante la presencia de un hermano menor al niño el cual se siente excluido del núcleo familiar, cuyas dificultades son evidenciadas en el rincón respectivo correspondiente al juego simbólico.

Presentan un 84% en el desarrollo somático, pues es óptima la participación de los niños, presentándose las siguientes complicaciones en las actividades relacionadas al movimiento como trepar y nadar.

Obtienen un 83% en senso-percepción que hace referencia a un porcentaje normal en esta área, esto se debe a que en el aula se encuentran varios rincones que le permiten trabajar en el desarrollo de la parte visual, táctil y auditiva, áreas muy importantes para los niños, presentándose tan solo el siguiente inconveniente en algunos de ellos, no pueden poner en marcha el tocadiscos y colocar su disco preferido.

Se evidencia un 81% en la reacción motriz, lo cual se encuentra dentro del porcentaje normal para su desarrollo en esta área ya que cuentan con los objetos apropiados que les permiten trabajar y por ende desarrollar el movimiento de todo su cuerpo cabeza, tronco y los respectivos miembros



inferiores y superiores; una de las complicaciones que se presentaron fue el lanzamiento de una pelota de tenis a cuatro o cinco metros de distancia.

Obtienen un 80% en la coordinación senso-motriz, pues en el aula se cuenta con el rincón de construcción y lógico matemático que le permite desarrollar su capacidad para la elaboración de rompecabezas y la construcción de piezas correspondiente a estructuras complicadas; cabe señalar que se encontró una dificultad para algunos de los niños pues no consiguieron abrir un candado con su llave.

Se presenta un 87% en el área de contacto y comunicación, lo que influye positivamente en la adquisición de un amplio vocabulario permitiéndole al niño relacionarse con sus compañeros, por otra parte se encontró un inconveniente en algunos de los niños en la pronunciación de ciertas palabras que presentan las siguientes letras r, l, s, c, b y ll.

Finalmente obtuvieron un 81% en el área del pensamiento esto se debe a que cuentan con el rincón de construcción y lógico matemático que les permite desarrollar su capacidad de razonamiento, seriación, clasificación y la resolución de problemas que se presentan durante el proceso de juego, algunos de los obstáculos que se presentan en un reducido número de niños se encuentran en la realización de ejercicios concernientes a la parte numérica, pues no pueden sumar hasta cinco ($3+2$, $4+1$) y no son capaces de recordar 4 cifras pronunciadas con intervalos de un segundo.

Por lo señalado previamente, se demuestra que el aprendizaje se realiza de manera individual y significativa, respondiendo a las necesidades e intereses de cada uno de los niños, los resultados obtenidos demuestran que la metodología del juego por rincones permite un aprendizaje cognitivo acorde a la edad de los niños y niñas aplicados.



Centro Infantil " SAN BLAS"

		AFFECTIVA	SOMÁTICA	SENSOPERCEPTIVA	MOTRIZ	SENSOMOTRIZ	COMUNICATIVA	PENSAMIENTO
HOMBRES	1	55%	75%	83%	80%	40%	88%	89%
	1	44%	50%	66%	70%	60%	76%	84%
	1	55%	62%	50%	60%	80%	76%	84%
	1	55%	75%	33%	40%	40%	70%	89%
	1	44%	37%	83%	50%	60%	70%	73%
	1	66%	87%	50%	40%	80%	88%	73%
	1	77%	75%	50%	60%	80%	64%	89%
	1	88%	87%	83%	50%	40%	88%	57%
MUJERES	2	55%	50%	50%	40%	60%	70%	84%
	2	77%	75%	66%	60%	40%	70%	68%
	2	44%	50%	33%	80%	40%	70%	57%
	2	33%	62%	66%	70%	80%	47%	57%
	2	22%	62%	66%	50%	60%	29%	57%
	2	44%	75%	50%	60%	40%	58%	47%
	2	22%	50%	83%	80%	20%	58%	63%
	2	33%	62%	50%	50%	60%	29%	47%
	2	22%	75%	50%	40%	20%	47%	68%
	2	44%	50%	83%	80%	40%	47%	89%
	2	22%	75%	66%	50%	20%	29%	84%
	2	44%	62%	66%	50%	20%	29%	57%
TOTAL	20	47%	65%	62%	58%	49%	60%	71%



En el Centro Infantil "San Blas" de acuerdo a la aplicación de la Escala Observacional del Desarrollo Secadas se obtuvieron los siguientes resultados correspondientes a las diferentes áreas del desarrollo. Los niños obtienen un 47% en el área afectiva demostrando que se encuentran por debajo del rango normal, a varios niños se les dificulta relacionarse con los demás y a menudo expresan sentimientos de rabia ante determinadas actividades impuestas por la educadora.

Se presentan dificultades en la realización de los siguientes ítems correspondientes al área afectiva: no piden ayuda al adulto cuando lo requieren a menudo llevan la contraria y se niegan a hacer lo que se les pide, quieren hacer las cosas a su modo y por ello desean recibir la aprobación; cuando algún plato no les gusta no hay manera de hacérselos comer, les gusta hacer las cosas a su modo alardean y se jactan de sus posesiones; en lo referente al área somática obtienen un 65%, pues se presentan dificultades en la realización de ciertos movimientos como trepar, nadar, pedalear con habilidad un triciclo y saltar por encima de bultos que les llegan a la rodilla.

Obtienen un 62% en la senso-percepción ya que presentan las siguientes dificultades relacionadas a la parte auditiva y la discriminación visual de ciertos colores básicos, además no reconocen con fidelidad varios sonidos o tonos puros y varios de los niños se inhiben al realizar cantos y bailes.

Tienen un 58% en el área motriz, pues se presentaron varias dificultades con lo referente a la ejecución de los siguientes ítems: pedalear en un triciclo, en lo concerniente a la prensión y manipulación no pueden transportar un vaso de agua sin derramarla además no pueden ensartar cuentas en un hilo, no cogen una pelota que se les tira y no pueden lanzar una pelota de tenis a cuatro o cinco metros de distancia.

Obtienen un 49% en el área sensomotriz, presentándose dificultades en la mayoría de los niños en la parte mediacional, en donde no consiguen abrir un candado con su llave, en la parte gráfica no logran diferenciar lo que está bien y lo que está mal en un dibujo, les resulta complicado copiar un rombo, no consiguen copiar los rectángulos con sus diagonales, no siguen con el lápiz un



laberinto sencillo sin salirse de los bordes, no dibujan una botella inclinada con la superficie de agua paralela a la base.

En torno al contacto y comunicación obtienen un 60%, presentando las siguientes dificultades: al contar una historia se embrolla y no termina las frases, no logran distinguir el revés y el derecho del vestido, en el habla, les resulta difícil pronunciar algunas letras como la r, l, s, c, b, y ll, y en el aprendizaje social se evidenció que tan solo un pequeño grupo de niños juegan a introducirse a roles y situaciones familiares y a imitar profesiones, no les gusta aceptar turnos para jugar, no los respetan.

Finalmente obtienen un 71% en conceptualización (pensamiento) en donde se trabajan nociones temporales pero presentan dificultades en los siguientes ítems: no tienen idea del pasado y del futuro, en la parte numérica no pueden sumar hasta cinco: $(3+2)$ $(4+1)$, no aprenden cuál es la posición segunda y tercera en una serie corta.

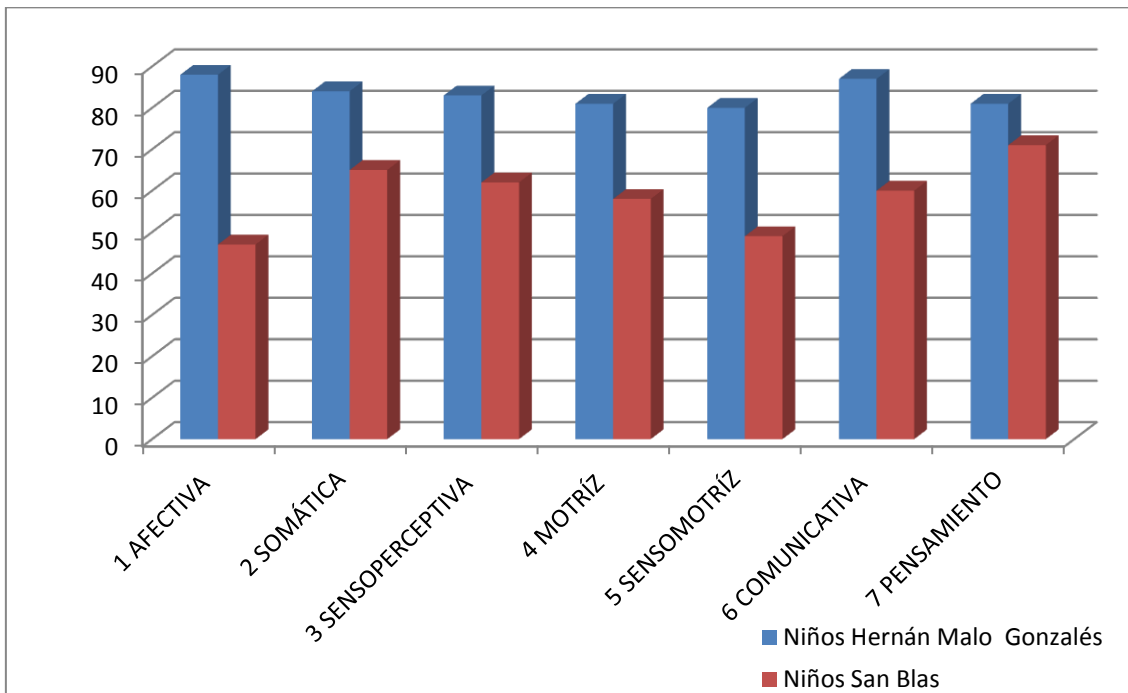


Comparación entre los Centros Infantiles Hernán Malo Gonzáles y “San Blas” de acuerdo a los resultados obtenidos de la Escala Observacional del Desarrollo Secadas

Cuadro general de los datos obtenidos:

	AFFECTIVA	SOMÁTICA	SENSOPERCEPTIVA	MOTRIZ	SENSOMOTRIZ	COMUNICATIVA	PENSAMIENTO
Niños Hernán Malo	88%	84%	83%	81%	80%	87%	81%
Niños San Blas	47%	65%	62%	58%	49%	60%	71%

Fuente: Tabla realizada por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Julio 2013



Fuente: Gráfico realizado por Ángela Durán y Rosely Siguenza. Julio 2013



Con respecto a los bajos resultados obtenidos de acuerdo a la Escala se pudo verificar que la metodología de enseñanza utilizada en el Centro Infantil San Blas carece de actividades lúdicas que influyan en el aprendizaje cognitivo de los niños, no existen actividades de juego dirigidas a incentivar la participación individual y grupal de los niños, donde estos deben ser capaces de ir construyendo su propio aprendizaje mediante su experiencia. El proceso de enseñanza se realiza de manera tradicional, las actividades diarias a realizar son impuestas por la educadora impidiendo así la iniciativa de los niños de crear y construir su propio aprendizaje.

Mientras tanto con el grupo de niños del Centro Infantil “Hernán Malo Gonzáles” no se presentaron inconvenientes para la realización de las actividades correspondientes de la Escala Secadas en las diferentes áreas de desarrollo. Obtienen un muy buen porcentaje presentándose en ellos mayor autonomía, independencia al momento de realizar los juegos de manera individual, sin la intervención de la educadora la cual, cumple su rol de guía en el proceso de enseñanza.

Los niños son capaces de concentrarse, organizar, planificar su propio juego por lo tanto, este tipo de juego depende exclusivamente de cada uno de ellos y de sus intereses, ya sea en el rincón de lógico matemática, construcción, expresión plástica y biblioteca en donde, se satisface su curiosidad, sus ansias manipulativas y su descubrimiento, durante la aplicación del juego por rincones.

Se evidencia que se aplica el principio teórico de Bruner el cual, establece que el niño aprende descubriendo, a través de su propia experiencia el mismo que es guiado por el educador, pero cada uno de ellos es el promotor de su propio aprendizaje, este principio teórico se relaciona con lo expuesto por Ausubel, cada ser humano crea su conocimiento del mundo mediante su propia experiencia del entorno.

Es importante señalar que en las actividades lúdicas que se realizan en grupo se verificó que los niños comparten experiencias, ayudan y aprenden a pedirla cuando la requieren además, ceden y aceptan opiniones ajenas estas, son



conductas que se demuestran en el rincón de la casita en el que interpretan roles familiares.

Informe de la ficha de observación aplicada en el centro infantil “Hernán Malo Gonzáles” y “San Blas”

Durante la Observación aplicada al Centro de Desarrollo Infantil “Hernán Malo Gonzáles”, se pudo evidenciar la existencia de un espacio acorde a las necesidades educativas del grupo de niños de 4 a 5 años, el mismo que cuenta con la distribución apropiada de los siguientes rincones: hogar, biblioteca, construcción, audiovisual, dramatización, arte, lógico - matemático, estos cuentan con suficiente material que se encuentra en buen estado y acorde para la edad, al inicio de la jornada diaria los niños realizan actividades para el aprendizaje de diferentes habilidades cognitivas. Además se realizan actividades diarias al inicio de la jornada como la identificación de las estaciones climáticas.

Con respecto a la rotación en cada uno de los rincones de aprendizaje cada niño conoce el rincón que le toca, porque la educadora se los transmite de la siguiente manera: como hay cinco mesas en el aula cada una tiene un círculo de color llamativo, una vez que terminan de trabajar, la educadora va poniendo al lado de cada rincón un círculo de color en la pared pegado con cinta de manera que cada niño una vez que termina su trabajo individual sabe dónde se tiene que ir, estos rincones se van rotando a lo largo de la semana, cabe señalar esto no se realiza el día viernes, pues en este día el niño puede elegir el rincón.

Se respeta que el número de niños no sobrepase los cinco miembros, el tiempo que se dedica para la realización de la actividad tiene una duración de 45 minutos aproximadamente, este tiempo se lo realiza después que los niños han recibido su refrigerio, terminan de jugar en el patio ingresan al aula y comienzan a realizar las actividades de juego en los respectivos rincones que se encuentran dentro del aula.



La educadora para evaluar el trabajo por rincones, lleva un registro de seguimiento en el que va anotando los progresos y dificultades que se van presentando en la realización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, al mismo tiempo se respeta la interacción e intereses de los niños en cada uno de los espacios de aprendizaje, los mismos que respetan las normas y reglas establecidas.

Con lo referente al mantenimiento y orden de los materiales correspondientes a cada rincón en donde existe un ambiente estimulante, seguro y de confianza que motiva la participación de los niños. La observación directa a los niños es esencial durante la aplicación del trabajo por rincones, lo que le permite a la educadora verificar los objetivos educativos propuestos.



FICHA DE OBSERVACIÓN

Centro Infantil: " Hernán Malo Gonzáles"
Observadoras: Rosely, Ángela
Fecha: Mayo 2013

		BUENA	REGULAR	MALA
01	Distribución de rincones en el aula.	X		
02	Registro de rotación de los niños por cada uno de los rincones.	X		
03	Manejo de tiempo en el juego por rincones.	X		
04	Espacio acorde a las necesidades e intereses de los niños.	X		
05	El Juego en rincones dentro de la jornada diaria.	X		
06	El cumplimiento de normas establecidas en los rincones.	X		
07	Material didáctico adecuado para cada rincón.	X		
08	El juego en rincones motiva la participación.	X		
09	Cantidad de rincones en relación al número de niños por aula.	X		
10	La socialización con el grupo durante el juego por rincones.	X		
11	Relación del educador con los niños.	X		
12	Evaluación de la participación de los niños durante el juego por rincones.	X		
13	Ambiente de seguridad y confianza.	X		
14	Relación de juegos en rincones con objetivos educativos propuesta por los educadores.	X		



FICHA DE OBSERVACIÓN

Centro Infantil: " San Blas"
Observadoras: Rosely, Ángela
Fecha: Mayo 2013

N		BUENA	REGULAR	MALA
01	Distribución de rincones en el aula.			X
02	Registro de rotación de los niños por cada uno de los rincones.			X
03	Manejo de tiempo en el juego por rincones.			X
04	Espacio acorde a las necesidades e intereses de los niños.			X
05	El Juego en rincones dentro de la jornada diaria.			X
06	El cumplimiento de normas establecidas en los rincones.			X
07	Material didáctico adecuado para cada rincón.			X
08	El juego en rincones motiva la participación.			X
09	Cantidad de rincones en relación al número de niños por aula.			X
10	La socialización con el grupo durante el juego por rincones.			X
11	Relación del educador con los niños.		X	
12	Evaluación de la participación de los niños durante el juego por rincones.			X
13	Ambiente de seguridad y confianza.			X
14	Relación de juegos en rincones con objetivos educativos propuesta por los educadores.			X



En el Centro Infantil “San Blas” durante la observación realizada se encontraron varios inconvenientes entre ellos mencionaremos la falta de espacio dentro y fuera del aula, además existe la escasez de material apropiado para cada nivel lo que produce incomodidad entre las educadoras de los diferentes niveles de inicial.

La educadora se guía del texto Volemos Alto para el desarrollo de habilidades de los niños pero se presentan varios inconvenientes al momento de su aplicación que impiden lograr los objetivos propuestos. El tiempo que se utiliza para trabajar con los niños es de treinta minutos aproximadamente, en donde la educadora impone las actividades que se deben realizar.

Con lo referente al número de niños por aula las mesas y sillas se encuentran ubicadas de manera tradicional diferenciándose el espacio de los niños. La educadora se ubica en otro espacio apartada de los niños impidiendo el contacto y el establecimiento de confianza y comunicación, se otorga 25 minutos para que los niños realicen actividades que no poseen un objetivo de aprendizaje definido a alcanzar y no motivan la participación.

En los tiempos libres se permite a los niños disfrutar de medios audiovisuales, los cuales no deben coincidir con la utilización de los otros niveles pues se presentan inconvenientes en el uso de los mismos, se permite el armado de rompecabezas que están incompletos y prestan cuentos infantiles que se hallan rotos, con ello se verifica la carencia de materiales.

La evaluación a los niños para verificar los objetivos planificados la educadora los realiza de acuerdo a la asistencia de los niños y a la elaboración de las actividades impuestas por la misma.



CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

El Currículo por rincones es una metodología activa y necesaria en la educación infantil pues influye en la adquisición de diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas, además los niños pueden ser los constructores de su propio aprendizaje, por lo tanto en la investigación realizada concluimos que:

- En el Centro Infantil Hernán Malo Gonzáles, se demuestra que el aprendizaje se realiza de manera individual y significativa, respondiendo a las necesidades e intereses de cada uno de los niños, los resultados obtenidos demuestran que la metodología del juego por rincones permite un aprendizaje cognitivo acorde a la edad de los niños y niñas aplicados, no así en el Centro Infantil San Blas que utiliza modelos tradicionales de enseñanza presentándose dificultades en el aprendizaje.
- Los recursos didácticos son una herramienta de gran importancia; en el Centro Infantil Hernán Malo Gonzáles se encuentran organizados, permitiendo así el fácil acceso y la manipulación de los objetos en cada uno de los rincones, no así en el Centro Infantil San Blas en donde los materiales se encuentran mezclados lo que interfiere en su proceso de aprendizaje.
- La distribución del espacio para los rincones en Hernán Malo Gonzáles es apropiado para los niños no así en San Blas, que no cuenta con una organización apropiada del espacio en donde los niños encuentran inconvenientes para dirigirse a los espacios en los que realizan las actividades designadas.
- Los tipos de rincones individuales y colectivos que se encuentran ubicados en el aula cuentan con los materiales apropiados de manera ordenada en los sitios correspondientes para el uso de los niños del Centro Infantil Hernán Malo Gonzáles, los mismos que son ideales y permiten la adquisición de diferentes habilidades cognitivas, no así en San Blas en donde no cuentan con rincones y los materiales que



poseen son utilizados como recurso didáctico sin un objetivo de aprendizaje.

- Con lo referente a la organización del tiempo se demuestra que Hernán Malo Gonzáles utiliza 45 minutos diarios después de la hora del receso para trabajar con los rincones correspondientes, no así en San Blas que utiliza 30 minutos al inicio de la jornada diaria para realizar diferentes actividades impuestas por la educadora, que se guía de un modelo de enseñanza tradicional.
- Con respecto al nivel cognitivo se demuestra que mediante la aplicación de la Escala Observacional del Desarrollo, Secadas, los niños del Centro Infantil “San Blas” presentaron dificultades en la realización de actividades referentes al área afectiva obteniendo 47%, en lo motriz 58% y sensomotriz obtienen 49%, presentando dificultades para relacionarse con los demás, carecen de habilidades motoras, como el control del equilibrio y coordinación de ciertos movimientos; mientras que en la parte somático, senso-perceptiva, comunicativa y pensamiento se presentó un desarrollo aceptable para su edad.
- En el Centro Infantil “Hernán Malo Gonzáles” de acuerdo a la aplicación de la Escala Secadas, presentan un excelente nivel cognitivo en las diferentes áreas de desarrollo presentando mayor independencia, autonomía en la realización de las diferentes actividades lúdicas correspondientes a los rincones de aprendizaje en donde, se les permite aprender, manipular y descubrir a través de su propia experiencia en un entorno adecuado, esto se relaciona con lo expuesto en cada una de las teorías de Bruner y Ausubel.
- Podemos afirmar que la utilización de los rincones de juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje permite a los niños obtener un buen nivel cognitivo, en las diferentes áreas de desarrollo.



RECOMENDACIONES

La metodología del juego en rincones permite la adquisición de varias habilidades cognitivas en el niño, por lo tanto es importante que los centros infantiles tanto San Blas como Hernán Malo Gonzáles consideren las siguientes recomendaciones:

- El educador debe conocer la metodología del juego en rincones para aplicarlo dentro del aula, para ello es importante realizar procesos de formación por medio de seminarios o círculos de estudio para unificar criterios sobre la metodología de trabajo.
- Los materiales didácticos son una herramienta de gran importancia, pues tienen un fin educativo y facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello es indispensable que el material en cada rincón se vigile para reestructurarlo o renovarlo y velar por su limpieza; además su presentación debe ser atrayente y estimulante.
- Cada rincón debe contar con un espacio adecuado para que los niños puedan experimentar, manipular, aprender y descubrir nuevos conocimientos.
- Los rincones de aprendizaje deben estar creados según las necesidades e intereses de los niños y de sus respectivas edades dentro de un ambiente óptimo.
- El tiempo que se atribuye a la actividad en rincones dentro de la jornada diaria debe ser planificado.
- Es necesario organizar las estrategias y realizar un seguimiento sobre los procesos sistemáticos para lograr los objetivos planteados con los niños.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, S. (2007). *Psicología del niño en Edad Escolar*. Costa Rica : EUNED
- Antoranz, E., & Villalba, J. (2010). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Madrid: Editex.
- Aranda, R. (2008). *Atención Temprana en Educación Infantil*. España: wolters Kluwer.
- Arango, M. (2005). En *Juegos de Estimulación Temprana*. Colombia: Gamma S. A.
- Bosch, L. P. (2004). *El Nivel Inicial Estructuración Orientaciones para la práctica*. Buenos Aires : Colihue.
- Contreras, M. G. (2004). *Bases psicológicas del aprendizaje*. Recuperado de: edia.wix.com/.../d6d7c3_784c91786da2b484f9b365671c617e95.pptx.
- Charo, M. (2008). *Los tres y cinco años de edad*. Obtenido de: http://www.marylandpublicschools.org/NR/rdonlyres/.../IPSC_span_35.pdf.
- Fernández Piatek, A. I. (2009). *El trabajo por rincones en el aula de educación infantil*. Recuperado de: http://www.csicsif.es/.../mod.../pdf/.../ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf
- García Sánchez, I., & Fernández Bailón, M. (2007). *Día a día, coeducando en infantil. PRÁCTICA DOCENTE*.
- González, P. (2014). Revista Arista Digital *Rincones Multidisciplinares en aulas PAI de primaria*: Recuperado de: <http://www.afapna.es/web/aristadigital>.
- Harf, R. (2004). *El juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Hernández, L. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor*. Madrid España: Paranifo.



- Lagúa, M., & Vidal, C. (2001). *Rincones de actividad en la escuela infantil*. Barcelona: Grao
- López, G. (2009). *Los rincones en el aula*. Recuperado de:
<http://www.actiweb.es/didacticag2/archivo5.pdf>
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Recuperado de:
http://www.anpebadajoz.es/autodidactica/autodidactica...3.../i_l_chamorro.pdf
- Maldonado, M. (2001). *Teorías del Aprendizaje*. Cuenca: S. A.
- Mendoza, A. (2011). *La motricidad*. Recuperado de:
<http://www.slideshare.net/pipul3/la-motricidad-8227181>
- Morales, J. (2009). *Referente Curricular*. Obtenido de:
<http://www.dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/134/3/Capitulo2.pdf>
- Myers, D. G. (2005). *Psicología*. Buenos Aires: Médica Panamerica S.A .
- Nelia Mejía, M. (2004). *Ambiente de aprendizaje en Preescolar*. Nicaragua.
- Noguez, S. (2002). *El desarrollo potencial de aprendizaje*. Entrevista a Reuven Feuerstein. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 4 (2). Recuperado de:
<http://www.redie.uabc.mx/vol4no2/contenido-noguez.html>
- Orengo, J.(2014). *Desarrollo Cognoscitivo en la Segunda Infancia* Recuperado de:
http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/janette_orengo_educ_173_Desarrollo_cognoscitivo_en_la_segunda_infancia.pdf
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Pérez, N., & Navarro, I. (2011). *Psicología del Desarrollo Humano del Nacimiento a la Vejez*. San Vicente (Alicante): Club Universitario.



Pujol Maura, M. A. (1996). *Los rincones, una forma de organizar el aula - IOC*. Recuperado de:

http://www.ioc.xtec.cat/materials/FP/.../rincones_forma_organizar_aula_1_.pdf

Pruaño, A. (2001). *Educación Infantil. Método Pedagógico, los rincones*.

Recuperado de

www3.gobiernodecanarias.org/.../marmnie/files/2012/05/educacion-infa.

Reed, D., & Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo, Infancia y Adolescencia*. México.

Rodríguez, J. (2011). *Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas*: Recuperado de:

<http://www.uclm.es/varios/revistas/docenciaeinvestigacion/pdf/.../06.pdf>

Sánchez, B., & Cruz, M. (2005). *La teoría de la experiencia de aprendizaje mediado del Dr. Reuven Feuerstein*. Recuperado de:

<http://www.biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/21742.pdf>

Sarabia, M. (2009). *Aprendemos en los rincones*. Recuperado de:

http://www.csi.es/andalucia/modules/.../Minerva_sarabia_2.pdf.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós SAICF.

Shaffer, David, & Katerine, K. (2007). *Psicología del desarrollo, Infancia y Adolescencia*. México.

Torres, J. (2008). *Organización y funcionamiento de rincones en educación infantil*. Recuperado de:

http://www.csif.es/andalucia/modules/.../pdf/.../JOSEFA_MARTIN_1.pdf

Velarde, E. (2008). La teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Feurstein. *Investigación Educativa*.



ANEXOS



(Anexo1)

TEMA: Currículo por rincones y su influencia en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años.

DELIMITACIÓN:

Periodo: Año lectivo 2012 – 2013 en los meses de enero – junio

Espacio: Centros de desarrollo infantil: “Hernán Malo Gonzáles” y “San Blas”

Población: Niños de pre-básica aproximadamente 45 niños

Áreas a considerarse para el estudio: Ámbito escolar área cognitiva

Muestra: Debido al tamaño de la población de estudio, se trabajará con su totalidad.

JUSTIFICACIÓN:

A través de nuestra práctica profesional hemos podido evidenciar que algunos de los Centros de Desarrollo Infantil, no promueven el uso de rincones para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños. Con esta forma de trabajo son los niños los más beneficiados, pues al distribuir espacios acordes a las necesidades educativas e intereses de los mismos, se está motivando su desarrollo, ya que cada uno de ellos por medio de su libre elección se dirige de forma autónoma al rincón de trabajo. Así el educador cambia el aula tradicional, por un lugar que les pueda brindar un espacio de confianza y seguridad a los niños.

El currículo por rincones es una posibilidad dentro del aula de Educación Infantil por las múltiples posibilidades de trabajo que ofrece a los educadores, herramientas de gran utilidad para dinamizar el trabajo con los niños.

Nuestra investigación se enfoca en la comparación de dos centros infantiles, los cuales poseen características similares pero se diferencian en el tipo de metodología de enseñanza que aplican siendo éste el objetivo de nuestro estudio: demostrar el uso del currículo por rincones y su influencia en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años, por lo que nuestra investigación es



factible. Además contamos con el tiempo, los recursos y la accesibilidad a las fuentes de la investigación.

PROBLEMA:

Uno de los inconvenientes que se da actualmente en la educación inicial de nuestro país, es la falta de conocimiento de los métodos y técnicas que permitan un adecuado desarrollo cognitivo en los niños desde sus edades más tempranas, lo cual posteriormente provoca grandes dificultades en el proceso de aprendizaje. Además con esta metodología pretendemos que sea el propio niño el que haga, proponga y solucione sus problemas, porque lo fundamental es que cada niño se vaya haciendo un ser autónomo y desarrolle su personalidad como ser único. Otro problema que se presenta es la falta de conocimiento por parte de los educadores pues el trabajar por y en rincones requiere de un gran esfuerzo por parte de los mismos si desean obtener buenos resultados. Es decir, no vale simplemente con colocar los rincones al inicio de clases y mostrárselos a los niños y dedicarle un poco de la jornada escolar todos los días. Los rincones deben contar con el material necesario y específico de cada rincón. El material debe encontrarse en buenas condiciones y debe estar orientado a un trabajo determinado que puede variar a lo largo del periodo lectivo según las necesidades del grupo o según los contenidos y conceptos que el educador quiere que se trabajen en ellos, además se trata de respetar la iniciativa del niño, así como las diferencias individuales, ofreciéndole la posibilidad de elegir entre una serie de posibilidades, siendo este uno de los tantos beneficios de la aplicación de los rincones en los centros de desarrollo infantil.

Hemos elegido para nuestro estudio, el currículo por rincones, pues pedagógicamente queremos identificar la influencia de este en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años y su aplicación dentro del aula, ya que organizar el aula por rincones, es una estrategia educativa que intenta mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su aprendizaje, donde el trabajo por rincones permite realizar actividades adaptadas a las características de todos los niños del grupo. Para nuestra investigación, hemos elegido el



Centro de Desarrollo Infantil “Hernán Malo Gonzáles”, en comparación con el CDI Municipal “San Blas”, el cual no trabaja con el currículo por rincones.

Varios estudios internacionales sobre la aplicación de los rincones han tenido gran importancia en la educación dentro del aula infantil y con ello sus múltiples beneficios en la organización, presentación, normas y valores, que tanto el niño como el educador se ven favorecidos.

A nivel nacional el nuevo diseño curricular elabora perfiles característicos para las edades de los niños que demandan los servicios para la educación inicial y que deben tener en cuenta los educadores para ofrecerles un ambiente acorde a las necesidades de los niños.

Vamos a realizar un estudio comparativo, en el que daremos a conocer mediante el registro de observación y la aplicación de la escala evolutiva de Secadas, la cual aplicaremos al inicio de la investigación y al final de la misma, con lo que explicaremos la influencia que ejerce el uso del currículo por rincones en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años que se encuentran utilizándola.

Objetivo General:

- Analizar la influencia del currículo por rincones en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años del Centro Educativo “Hernán Malo Gonzáles”.

Objetivos Específicos:

- Analizar los **estadios**¹ del desarrollo cognitivo que son trabajadas en el currículo por rincones en niños de 4 a 5 años.
- Describir el proceso de aplicación del currículo por rincones en el Centro Educativo “Hernán Malo Gonzáles”.

¹ Piaget definió una secuencia de cuatro **estadios** por los que todos los seres humanos atravesamos en nuestro desarrollo cognitivo, pues en cada uno de esos estadios nuestras operaciones mentales adquieren una estructura diferente que determina como vemos el mundo. En sus observaciones sobre el desarrollo del niño vio que en todos los seres se dan unos cambios universales a lo largo del desarrollo cognitivo y que esos cambios están relacionados con la forma en que el ser humano entiende el mundo que le rodea en cada uno de esos momentos; a esos distintos momentos en el desarrollo es lo que Piaget denomina estadios de pensamiento o estadios evolutivos.



- Describir el proceso de la metodología de enseñanza en el Centro Infantil “San Blas”.
- Identificar los resultados alcanzados a nivel de desarrollo cognitivo en las dos instituciones.
- Comparar la eficiencia de la aplicación de los métodos de enseñanza en los centros de desarrollo infantil "Hernán Malo González" y el centro de desarrollo infantil "San Blas" el cual no lo aplica.

Marco Teórico

Antecedentes: En nuestra cultura educativa actual, aún permanecen algunas de las ideas que se iniciaron en el *pensamiento fröebeliano*, la importancia del juego como actividad específica y primordial en la que se basa un aspecto del desarrollo de la personalidad del niño; el contacto con la naturaleza y el conocimiento del entorno más próximo; la utilización de un material estructurado para conseguir unos objetivos propuestos; la importancia de los lenguajes no verbales son exponentes del modelo que propuso Fröebel y que hoy en día adquieren significado, si tenemos en cuenta los objetivos propuestos en la concreción del currículum.

En los últimos años, el trabajo escolar en el aula convencional, ha dado paso a otras soluciones alternativas, basadas en un diseño adecuado, en el que, el espacio y su organización, la distribución del tiempo, el uso del material y el mobiliario, adquieren un significado propio, *siendo los “rincones” una de las soluciones más aceptadas.*

Para Laguna y Vidal (1987), “Los rincones tienen una larga tradición en la escuela y aunque la cuestión no es nueva, sí es actual. Autores enmarcados dentro del movimiento de la Escuela Nueva, tales como Dewey, Pestalozzi y Freinet, han hecho aportaciones al respecto”.

Lo cual tiene un gran significado en el área pedagógica, ya que se concibe al niño como un ser único, capaz de elegir de manera autónoma al rincón de su



elección.

Torio (1997), menciona que:

Freinet, después de hacer el estudio psicológico y social de las necesidades de los niños de su época, fija en ocho los talleres especializados de trabajo: cuatro a los que él llama trabajo manual de base y cuatro más de actividad evolucionada, socializada e intelectualizada. Siendo su objetivo llegar a plantear la práctica escolar de una manera diferente a como hasta entonces se había llevado, siendo el alumno el centro del aula, el hacedor de su propio saber, a partir de la experimentación y la manipulación de los objetos. La práctica se convierte en lo esencial y la colaboración de los escolares pone de manifiesto la necesidad de una socialización dentro del grupo y de una organización cooperativa de las aulas.

El trabajo que realiza Freinet sobre las necesidades de los niños se enfoca en el comportamiento de éste en relación con los demás y los objetos que se encuentran alrededor.

Currículo por Rincones.- Este modelo, organiza el aprendizaje alrededor de una necesidad educativa de los niños, la misma que se aborda desde diferentes perspectivas o puntos de vista, según el rincón: arte, construcción, ciencias, lenguaje, hogar, etc. El tiempo que tome desarrollar una necesidad educativa, dependerá de la naturaleza de la misma y la edad de los niños involucrados, de la eficacia con que se planifiquen las actividades. (Coronado, Carrera, Báez, & otros, 2005).

Uno de los principios esenciales a partir del cual han surgido y se han impulsado muchas experiencias de enseñanza activa, especialmente de rincones, ha sido el deseo de permitir que el niño haga sus descubrimientos por sí mismo, mediante su acción y manipulación.



Algunas de las consideraciones al aplicar los rincones son:

- Cada rincón tendrá que organizarse en el espacio disponible del aula, por ello se hace necesario pensar y probar diferentes formas para la mejor distribución.
- En cada uno de los rincones se realiza una tarea determinada y diferente. Estos pueden ser de trabajo o de juego, por ello es necesario equiparlo con los materiales adecuados.
- Los niños estarán organizados en grupos reducidos y según el tipo de actividad al que estén destinados, algunos rincones necesitarán ser dirigidos por la educadora o por los niños los cuales se conducirán con bastante autonomía.
- Los educadores planifican las actividades de manera en que cada niño vaya pasando a lo largo de un periodo determinado, por todos los rincones de trabajo. El educador participará en cada uno de los procesos, recorriendo constantemente los rincones para guiar, hacer sugerencias cuando se requiere y para emplear estrategias para motivar a los niños.

Melvy (2009), manifiesta que se debe llevar a cabo un registro y control de las actividades elegidas por cada niño con el fin de hacerlo circular por todos los espacios. Señala además que existen diferentes modos de implementar el trabajo por rincones:

- Los niños trabajan en su mesa y disponen en su sitio de todo el material.
- Los niños trabajan en su mesa y cogen el material necesario de los rincones, que pueden ser simples estanterías.
- Los niños trabajan tanto en su mesa como en los rincones.
- Los niños trabajan en los rincones.

Fundamentos pedagógicos del currículo por rincones

El diseño del currículo intermedio de Educación Inicial se apoya en los siguientes fundamentos:

- El principio según el cual los niños participan de manera activa y



personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evolución.

- El mediador guía a los niños a través de preguntas o de situaciones problematizadoras, que les incitan a la búsqueda de estrategias propias para aprender y dominar los significados.
- El educador desde su función de mediador, debe presentar información significativa, es decir relacionada con los conocimientos previos del niño; debe ayudarlo a reorganizar sus conocimientos pasando por el conflicto cognitivo, y a transferir ese conocimiento nuevo a otras situaciones, experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento.
- Las nuevas tendencias pedagógicas subrayan la íntima interdependencia entre el lenguaje y desarrollo conceptual.
- Se destaca el desarrollo comunicacional del individuo que corre paralelo al desarrollo histórico de la evolución comunicacional del ser humano.

El jugar es una actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está relacionado al crecimiento cultural (Becerra, Hernández, & Bautista).

La metodología basada en el juego por rincones ofrece a los docentes herramientas de gran utilidad para dinamizar el trabajo en el aula de Infantil. Enfocándonos a nivel internacional en España se trata de dar una fundamentación teórica a dicha metodología, partiendo de una breve descripción de las áreas que componen el currículo de Educación Infantil y las orientaciones metodológicas. Se profundizan las características del método para finalizar con el ejemplo de un día normal de clase utilizar los rincones de juego para el trabajo dentro del aula. (Yurena, 2012)

En la actualidad de acuerdo a la Dirección de Educación Inicial del Ministerio emprendió la tarea de construir su currículo institucional y aproximar así el referente Nacional a las características Culturales Geográficas y Ecológicas de las modalidades con las que el Ministerio de Educación llega a los niños de 3 a 5 años a lo largo y ancho del país. Con los niños de 4 a 5 años el actual Currículo Institucional para la Educación Inicial se basa en los lineamientos del



Currículo Operativo publicado en junio del 2005, el cual se enfoca en trabajar con los *espacios de aprendizaje*, anteriormente conocidos como *rincones*, los cuales deben estar bien estructurados dentro del aula en el que los niños construyen su propia identidad, en el encuentro social con las otras personas y en su relación con el mundo de las cosas.

Características Generales del niño de 4 a 5 años

El niño de 4 a 5 años, inicia su vida de interrelación exterior a su hogar, recibiendo la influencia del educador en el Centro Infantil al que asiste, el cuarto año de vida constituye una etapa muy importante para el inicio del aprendizaje, el niño tiene una locomoción más coordinada y posee un buen sentido del equilibrio y control de movimientos en espacios reducidos. Todo el proceso de maduración neurológica y física de los años anteriores, desemboca ahora en destrezas de movimientos finos para el manejo del lápiz, tijeras, cordones, pincel, entre otros.

El niño posee un vocabulario amplio, emplea expresiones de su propia cultura, expresa sus pensamientos con oraciones compuestas. También puede establecer relaciones de causa- efecto y orden. Un niño de cuatro años es capaz de pedalear un triciclo con total independencia, le interesa jugar con sus pares, el juego dramático como: el tren, el hospital, las construcciones, cobran gran importancia, pues combinan lo real con lo imaginario.

A los niños les gusta dibujar, pintar usando colores diversos son capaces de controlar espacios y rellenar gráficos con diferentes materiales de su elección. Le interesa modelar con arcilla, barro, plastilina y realiza diversas formas a las cuales siente gran admiración. Pone atención a la utilidad de las cosas que tienen para ellos, por lo tanto su pensamiento es más práctico; realiza tareas y trabajos sencillos en el hogar; puede reconocer lo que está arriba, abajo, dentro fuera, adelante, atrás, cerca, lejos, con relación a su cuerpo (Mora, 2006).



DESARROLLO COGNITIVO

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

Piaget (1975) definió una secuencia de cuatro estadios o grandes periodos por los que en su opinión todos los seres humanos atravesamos en nuestro desarrollo cognitivo. En cada uno de esos periodos, nuestras operaciones mentales adquieren una estructura diferente que determina como vemos el mundo. Precisamente, como fruto de sus observaciones detalladas sobre el desarrollo del niño, Piaget había observado que:

- a. En todos los seres se dan unos cambios universales a lo largo del desarrollo cognitivo, unos momentos claramente distintos en el desarrollo.
- b. Esos cambios están relacionados con la forma en que el ser humano entiende el mundo que le rodea en cada uno de esos momentos.

A esos distintos momentos en el desarrollo es lo que Piaget denomina estadios de pensamiento o estadios evolutivos. Los cuatro estadios de desarrollo cognitivo definidos por Piaget son:

Sensorio- motor que va desde los 0 hasta los 2 años, los bebés entienden el mundo a través de su acción sobre él. Sus acciones motoras reflejan los esquemas sensorio- motores -patrones generalizados de acciones para entender el mundo, como el reflejo de succión. Gradualmente los esquemas se



van diferenciando entre sí e integrando en otros esquemas, hasta que al final de este periodo los bebés ya pueden formar representaciones mentales de la realidad externa.

Preoperacional va desde los 2 hasta los 7 años los niños pueden utilizar representaciones (imágenes mentales, dibujos, palabras, gestos) más que solo acciones motoras para pensar sobre los objetos y los acontecimientos. El pensamiento es ahora más rápido, más flexible y eficiente y más compartido socialmente. El pensamiento está limitado por el egocentrismo, la focalización en los estados perceptuales, el apoyo en las apariencias más que en las realidades subyacentes y por la rigidez (falta de reversibilidad).

Operaciones Concretas va desde los 7 hasta los 11 años los niños adquieren operaciones sistemas de acciones mentales internas que subyacen al pensamiento lógico. Estas operaciones reversibles y organizadas permiten a los niños superar las limitaciones del pensamiento preoperacional. Se adquieren conceptos como el de conservación, inclusión de clases.

Operaciones Formales va desde los 11 hasta los 15 años las operaciones mentales pueden aplicarse a lo posible e hipotético, a lo real, al futuro así como al presente, y a afirmaciones o proposiciones puramente verbales o lógicas. Los adolescentes adquieren el pensamiento científico, con su razonamiento hipotético-deductivo, y el razonamiento lógico con su razonamiento interproposicional. Pueden entender ya conceptos muy abstractos.

Las edades son aproximadas, y pueden darse diferencias considerables entre las edades de cada estadio entre niños de distintas culturas. Pero Piaget (1975) defiende que la secuencia es absolutamente invariable ningún estadio se puede saltar y el niño va pasando por cada uno de ellos en el mismo orden cada estadio subsume estructuralmente al anterior, lo presupone; es por esto que no se pueden dar alteraciones de la secuencia.

Los factores del desarrollo Cognitivo según Piaget (1948) son:

1.- Maduración y Herencia: La maduración es inherente porque estamos predeterminados genéticamente; el desarrollo es irreversible, nadie puede



volver atrás. Ejemplo: primero se es niño, luego adolescente luego adulto, entonces ningún adulto puede volver a ser niño, por lo tanto es el desarrollo de las capacidades heredadas.

2.- Experiencia Activa: Es la experiencia provocada por la asimilación y la acomodación.

3.- Interacción Social: Es el intercambio de ideas y conducta entre personas.

4.- Equilibrio: Es la regulación y control de los tres puntos anteriores. Sin embargo, y ante un proceso de gestación singular (cognitivismo) estos factores se ven regulados o limitados por el entorno social. (Santamaría, 2006)

Aportaciones de Jerome Bruner

Hace referencia a como el mundo exterior materia de aprendizaje y por tanto del conocimiento posterior en el niño se organiza en un almacenamiento a largo plazo. Según su modelo este conocimiento se organiza de forma esquemática o por estadios y el aprendizaje constituye el proceso de asimilación ha dicho esquema; reconoce que el procesamiento de información requiere que la información sobre el material que se va aprendiendo sea codificado, bien verbalmente o por imágenes y que el proceso de recuperación sea ayudado mediante señales de recuperación que se desarrollen en el proceso de codificación. Además describe el desarrollo del conocimiento como el dominio sucesivo de tres sistemas de representación o codificación, entendiendo por representación el conjunto de normas o reglas estructuradas y conservadas después de su encuentro con hechos o acontecimientos.

Las implicaciones de las ideas de Bruner a la educación son enormes, llegando a caracterizar una forma de actuación en la práctica escolar a través del llamado currículo espiral que sirve para comentar la comprensión de un fenómeno en cada uno de los niveles de representatividad señalados.

Para este autor, los maestros deben proporcionar situaciones problema que estimulen a los estudiantes a descubrir por sí mismos la estructura del material de la asignatura.



Bruner cree que el aprendizaje en el salón de clase puede darse inductivamente; por el razonamiento inductivo se pasa de los detalles y ejemplos hacia la formulación de un principio general. En aprendizaje por descubrimiento el maestro presenta ejemplos específicos y los estudiantes trabajan así hasta que descubren las interacciones y la estructura del material.

Parte Legal.- Los niños y niñas son personas libres, únicas, e irrepetibles, capaces de procesar la información que reciben del entorno, son sujetos y actores sociales con derechos y deberes.

La Constitución Política de la República del Ecuador en los Arts. 50,52 y 53, señala que el estado Ecuatoriano brindara " Atención prioritaria para los menores de 6 años que garantice el derecho a la educación inicial, nutrición, salud, cuidado diario y asegura la unidad nacional en el respeto a la diversidad cultural", a la vez que determinan los derechos de niños y adolescentes.

En el Art. 1 del acuerdo interministerial N° 004 del 26 de junio del 2002, se pone en vigencia el Referente Curricular de Educación Inicial de las niñas y niños de 0 a 5 años, cuyo diseño adjunto forma parte de este acuerdo, para asegurar un proceso educativo alternativo, abierto y flexible adecuado a la diversidad cultural del Ecuador (Becerra, Hernández, & Bautista).

Con todo lo antes señalado de acuerdo a la Constitución política del Ecuador se puede evidenciar que se enfoca en respetar el derecho al desarrollo integral de los niños de 0 a 5 años y para asegurar un proceso educativo que utilice nuevas metodologías en beneficio de los niños proponemos fomentar el uso del currículo por rincones ya existente en el Referente Curricular de Educación Inicial.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo el currículo por rincones, influye en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años?

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

El estudio tendrá un enfoque cualitativo y un enfoque cuantitativo, el primero empleará la observación participante y se registrará la información de los



hechos en situaciones naturales, además se utilizará la información documental existente en los dos centros. El segundo enfoque registrará aspectos relacionados con el currículo de rincones y el desarrollo cognitivo (aplicación del test Secadas) de manera que esos registros puedan ser cuantificados, es decir, puedan realizarse con ellos operaciones de medición.

La investigación pasará por un nivel descriptivo y llegará a un nivel correlacional, tendrá un diseño cuasi-experimental. Se trabajará con 25 niños de 4 a 5 años, en el Centro de Desarrollo Infantil “Hernán Malo Gonzáles”, que trabaja con el currículo por rincones en comparación con el CDI Municipal “San Blas” al que asisten 20 niños y el cual no trabaja con el currículo por rincones. Estos centros educativos se encuentran ubicados en la provincia del Azuay del Cantón Cuenca.



CENTROS INFANTILES		FISCAL "Hernán Malo Gonzáles"	MUNICIPAL "San Blas"
CURRÍCULO POR RINCONES	APLICA	SI	NO
NIÑOS	EDAD	4- 5 años	4- 5 años
	NÚMERO	25	20
	SOCIO ECONÓMICA	Media	Media
EDUCADORES		Profesionales	Profesionales
MATERIALES		Posee materiales para la edad	Posee materiales para la edad

ESQUEMA TENTATIVO

Introducción

CAP I: "Currículo por rincones"

- 1.1 Definición de rincones
- 1.2 Características de rincones
- 1.3 Tipos de rincones
- 1.4 Ventajas de los rincones.
- 1.5 Diferencias de los modelos del currículo integrado
- 1.6 Papel del educador
- 1.7 Retos del currículo por rincones

CAP II: "Desarrollo cognitivo de los niños de 4-5 años"

- 2.1 Estadios del Desarrollo cognitivo según Piaget
 - 2.1.1 Estadio sensorio-motor
 - 2.1.2 Estadio preoperatorio
 - 2.1.3 Estadio de las operaciones concretas
 - 2.1.4 Estadio de las operaciones formales



2.2 Áreas que se relacionan con el desarrollo cognitivo

2.2.1 Área afectiva

2.2.2 Área de socialización

2.2.3 Área de motricidad

2.2.4 Área de lenguaje

2.2.5 Área de pensamiento

2.3 El juego y su importancia en el desarrollo cognitivo del niño de 4 a 5 años.

2.4 Aportaciones de Jerome Bruner.

2.4.1 Características de la teoría.

2.4.2 Sistemas de representación o codificación.

2.4.3 Pasos que debe seguir el alumno para aprender

2.4.4 Principios Básicos.

CAP III: “Trabajo de Campo”

3.1 Registro de Observación a los niños.

3.2 Aplicación de la Escala Evolutiva de Secadas.

CAP IV: “Análisis y presentación de Resultados”

4.1 Procesar estadísticamente los datos obtenidos.

4.2 Comprobación de la Hipótesis.

4.3 Presentación de resultados.

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA



CRONOGRAMA

TIEMPO EN MESES					
ACTIVIDADES	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Elaboración y aprobación del diseño	X				
Realizar los Registros de Observación.		X			
Aplicación de la Escala Secadas al inicio de la observación			X		
Aplicación de la Escala Secadas al final de la Observación.				X	
Análisis e interpretación de la información					X
Elaboración del informe final					X



RECURSOS	TIEMPO	CANTIDAD
RECURSOS HUMANOS	Ángela Durán Rosely Sigüenza FISCAL "Hernán Malo Gonzáles" MUNICIPAL "San Blas"	30 minutos Aplicar los días LUNES MIÉRCOLES 09 H30 – 10H00
RECURSOS MATERIALES	Copias, esferos, libros, lápices, copias de la Escala Evolutiva Secadas.	

5.- TÉCNICAS:

MÉTODOS	RESULTADOS
APLICACIÓN DE LA ESCALA SECADAS	COMPARACIÓN DE RESULTADOS.
HERRAMIENTAS: REGISTRO DE OBSERVACIÓN APLICACIÓN DEL CURRÍCULO POR RINCONES <ul style="list-style-type: none"> • Arte (manualidades) • Hogar(profesiones) • Biblioteca (lectura) • Construcción • Lógico matemático • Dramatización • Audiovisuales 	QUE RESPETEN NORMAS, REGLAS EN EL CURRÍCULO POR RINCONES.



BIBLIOGRAFÍA

- Becerra, P., Hernández, M., & Bautista, J. *Currículo Institucional para la Educación Inicial. De niños y niñas de 3 a 4 y 4 a 5 años* . Quito .
- Coronado, Carrera, Báez, & otros. (2005). *Currículo Operativo de educación Inicial instituto de la niñez y la familia. Área de desarrollo infantil*. Quito: n.e.
- Gallego Ortega, J. L. “Educación Infantil”. Aljibe.
- GUZMAN, Martha 2003, Desarrollo Sicomotriz, Colombia, Editorial Reza. Guía de planificación curricular. Quito, marzo 2002 Estimulación Temprana. Inteligencia Emocional y Cognitiva.
- Instituto Nacional De la Niñez y la Familia junio 2005, Currículo Operativo de Educación Inicial
- Maldonado, M. (2001). *Teorías Psicológicas del Aprendizaje*. Cuenca.
- Mora, E. (2006). *Psicopedagogía Infanto Adolescente* . Madrid : Cultural S.A.
- Hohmán M. y otros. “Niños pequeños en acción”. Ed. Trillas.
<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7002.pdf>
- Lagua M. J. “Rincones de actividad en la Educación Infantil. Ed. Grau.
- Porro, Bárbara. “La resolución de conflictos en el aula“. Paidós, 1999.
- Piaget, J. (s/f). Los Estadios del Desarrollo Cognitivo. 2001. Tomado de: [www.http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget#Los_estadios_de_desarrollo_cognitivo](http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget#Los_estadios_de_desarrollo_cognitivo). (15/08/12).
- PIAGET, Jean. Psicología del niño Ediciones Morata. Madrid 1984.
- Santamaría, S. (2006). *Teorías de Piaget* . Recuperado el 02 de Enero de 2013, de Teorías de Piaget :
<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>
- Sarabia, Minerva (2009). Aprendemos en los Rincones. Tomado de: www.csi-csif.es/andalucia/modules/.../Minerva_sarabia_2.pd. (15/05/12)



- Torio, S. (Diciembre de 1997). *Talleres y Rincones en Educación Infantil: Su vigencia Psicopedagógica hoy*. Recuperado el 22 de Mayo de 2012, de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d077.pdf>.
- VENGUER, Leonid. Tema de psicología preescolar Capítulo 5, la edad preescolar. Editorial pueblo y educación. La Habana - Cuba. 1981.

**FORMULARIO DE ÍTEMS PARA LA APLICACIÓN DE LA ESCALA
 OBSERVACIONAL DEL DESARROLLO SECADAS
 Escala Observacional**

**CUATRO AÑOS
 (Almacén)**

1. Reacciones afectivas

- | | |
|---|-----|
| 1.1 Placenteras, sintónicas | 4;0 |
| Tiene conciencia de sus sentimientos y se hace eco de los ajenos | 4;0 |
| Consuela a un compañero | 4;0 |
| 1. Suele preguntar a sus papas y a sus amigos: "¿qué tienes?, ¿qué te pasa?" ⁷ | 4;0 |
| 2. Muestra sentimientos de gratitud, simpatía y comprensión | |

1.2 Ansiosas

- | | |
|--|-----|
| 3. Teme la oscuridad, la soledad, las tormentas... | 4;0 |
| Se acerca a la mamá y busca sus caricias al verla mimar a su hermanito | 4;0 |
| 4. Puede sentir temor irracional a ciertos animales | 4;0 |
| Siente celos por el amor de su madre | 4;0 |
| Pide ayuda al adulto cuando la necesita | 4;0 |
| De noche quizá vaya a la cama de la madre porque tiene miedo | 4;0 |

1.3 Aversivas

- | | |
|---|-----|
| 5. Llora de coraje cuando se le riñe o castiga | 4;0 |
| Si lo contrarían, pega e insulta | 4;0 |
| Siente celos por el amor de su madre | 4;0 |
| Se acerca a la mamá y busca sus caricias al verla mimar a su hermanito | 4;0 |
| Si se equivoca, pone una disculpa: "yo no he sido", "la culpa es de..." | 4;0 |
| 6. Tiende a sustituir las pataletas por la protesta verbal | 4;0 |
| Da señales de agresividad verbal | 4;0 |
| En el juego, a veces tiene arrebatos agresivos y tontos | 4;0 |



1.4 Asertivas

A menudo lleva la contraria y se niega a hacer lo que se le pide	4;0
Busca el elogio de los adultos. Es sensible al rechazo y la censura	4;0
Atrae la atención de los adultos hacia sus habilidades ("¿Quieres verme?")	4;0
Quiere hacerse valer y recibir aprobación	4;0
Ataca o lleva la contraria para que se ocupen de él	4;0
Cuando algún plato no le gusta, no hay manera de hacérselo comer	4;0
7. Insiste en ir solo al baño y en tener la puerta cerrada	4;0
Resiste, incluso físicamente, a la autoridad de la madre	4;0
Al acostarse, no necesita llevarse los juguetes consigo	4;0
Puede ser un verdadero "sargento" dando órdenes a los demás"	4;0
Le gusta hacer las cosas a su modo	4;0
Comienza a comprender que no se le puede comprar todo cuanto se le antoja	4;0
Visita la casa de los amigos y recorre solo el camino del colegio si está	4;0
cercano	
8. No sabe situarse entre los demás para ser tratado como uno de tantos	4;0
Exhibe sus órganos genitales	4;0
9. En la conversación entre varios, cada cual cuenta lo suyo sin atender al otro	4;0
Alardea y se jacta de sus posesiones	4;0
Sus frases están saturadas de pronombres en primera persona	4;0
Muestra despego y, a veces, viva oposición a la madre	4;6
Por la noche, trata de retrasar el momento de ir a la cama	4;6

2. Desarrollo somático

2.1 Tregar, nadar

10. Aprende a nadar y bucear, con flotador	4;6
--	-----

2.2 Sentarse

11. Pedalea con habilidad en el triciclo; aprende a montar en bicicleta	4;0
Se sienta con las piernas cruzadas	4;0
Monta en bicicleta con ruedas accesorias	4;0

2.3 Levantarse, andar

2.31 Sostenerse, saltar

Se sostiene sobre un solo pie por unos segundos y da saltos de puntillas	4;4
Hace por recuperar el equilibrio antes de caerse	4;0



- Brinca sobre un pie y se para durante 4-8 segundos 4;0
- Salta los tres últimos escalones 4;0
- Practica saltos de longitud 4;0
- 12. Salta por encima de bultos que le llegan a la rodilla 4;0
 - Salta de la mesa a la cama o de un sillón a otro 4;0
- 13. Salta quedando de puntillas; salta a la pata coja 4;0
 - Muestra agilidad en el salto y en el dominio corporal 4;0
- 14. Se acerca a los que juegan a la comba e intenta saltar 4;0
 - Anda a punta-tacón, ajustando un pie delante del otro 4;4

2.32 Locomoción: caminar, correr

- Corre por correr y manipula las cosas por el placer de ejercitar las manos 4;0
- Necesita espacio para correr libremente 4;0
- Prefiere los juegos de ejercicio motorice, como carreras y salto 4;0
- Sube y baja la escalera hablando con la mamá y mirándola 4;0
- 15. Sube y baja la escalera como un adulto, sin mirar los peldaños 4;0
 - Se sostiene firme con los ojos cerrados 4;0
 - Corre con facilidad y salta en horizontal y en vertical 4;0
 - Necesita moverse incansablemente y corretear 4;0
 - Se mueve a lo loco, tropezando con cosas y personas 4;0
- 16. Camina sobre una línea o listón 4;0

2.33 Agilidad, habilidades

- Persigue el balón, dándole puntapiés mientras sigue en movimiento 4;0
- 17. Trepa por entre los barrotes del laberinto, en el parque 4;0
 - Se pelea frecuentemente con sus iguales como juego 4;0
 - Aprende a nadar y bucear, con flotador 4;6

3. Senso-percepción

3.2 Sensación visual

- Tiene preferencias por el color más que la forma 4;0

3.3 Auditivo

- 18. Reproduce con bastante fidelidad varios sonidos o tonos puros 4;0
 - Canta y baila al escuchar música 4;0
 - Puede cantar correctamente 4;0
 - Le gusta la música y la repite 4;0



Enciende la televisión y sintoniza la radio	4;0
Pone en marcha el toca discos y se coloca su disco preferido.	4;0
19. Marcha a compás de la música	4;2
20. Puede reconocer tonadas, cantar melodías simples y batir palmas con ritmo.	4;8
3.4 Táctil, somático, cenestésico	
Estima cual es el más pesado de dos objetos, sin usar la balanza	3;6
De dos cubos de distinto tamaño llenos de agua elige el que pesa más	4;0
Entrega bolsas de igual número de caramelos por que pesan igual	4;0
21. Identifica objetos al tacto: una manzana, una llave, una canica, una moneda	4;0
22. Es capaz de decir cuál de dos objetos semejantes pesa más	4;0
Reconoce al tacto una moneda entre otros objetos: clavo, canica, llaves	4;0
23. Controla la evacuación de intestinos y vejiga	4;0
Gobierna la micción diurna y nocturna	4;0
Entrega las dos bolsas de igual peso, entre tres	4;10
4. Reacción motriz	
4.1 Cabeza, cara y tronco	
Pedalea en el triciclo, aprende a montar en bicicleta	4;0
24. Puede inflar los carrillos y ponerlos en posición de silbar	4;0
25. Baja hábilmente por el tobogán y se da impulso a sí mismo en el columpio	4;0
Retuerce su cuerpo entre los barrotes del laberinto en el parque	4;0
4.2 Pies y piernas	
26. Tiene agarradas con sus iguales en el juego.	4;0
4.3 Manos y brazos	
En el parque se cuelga del arco de la escalera curva	4;6
Se cuelga de una barrera de las paralelas y pone el pie en la otra	4;6
4.31 Prensión, manipulación	
27. Le entretienen los juegos de construcción y de manipulación de piezas	4;0
Puede meter 10 garbanzos por el cuello de una botella en medio minuto	4;0
Manipula las cosas por el puro placer de ejercitar las manos	4;0
Transporta un vaso de agua sin derramarla	4;0
Ensarta diestramente cuentas en un hilo	4;0
28. Introduce hábilmente unas cuantas bolitas en un frasco	4;6
4.32 Golpeo, lanzamiento	



29. Arroja piedras por encima del hombro, echando atrás el brazo (estilo jabalina)	4;0
Coge una pelota que se le tira	4;0
Tiene una mano preferida para el lanzamiento de objetos	4;0
30. Se empieza a interesar por los bolos, las bolas y las canicas	4;6
Lanza una pelota de tenis a 4-5 metros de distancia	4;6
31. Tira la pelota a un blanco cercano	4;6
Lanza una pelota pequeña horizontalmente	4;8
4.33 Destrezas y juegos	
Le interesan los juegos que exigen destreza manual	4;0
Se abrocha el vestido sin ayuda	4;0
32. Enciende la televisión y sintoniza la radio	4;0
Pone en marcha el tocadiscos y se coloca su disco preferido	4;0
33. Utiliza las tijeras y trata de cortar el papel siguiendo un trazo recto	4;0
Recorta un papel siguiendo un trazado	4;6
Se cuelga de una barra de las paralelas y pone el pie en la otra	4;6
Enrolla un hilo en un carrete	4;7
5. Coordinación senso-motriz	
5.6 Mediacional, instrumentación	
Consigue abrir un candado con su llave	4;0
Enciende la televisión y sintoniza la radio	4;0
5.7 Figural	
5.71 Representativa (constructiva)	
Puede reconstruir un rompecabezas sencillo desmontado ante su vista	4;0
Construye estructuras complicadas con objetos grandes	4;0
Construye un puente con bloques de madera, enseñándole el modelo	4;0
34. Juega con rompecabezas sencillos	4;0
Reconoce algunas letras y números escritos	4;0
Reconoce un número en la esfera del reloj o en la hoja del calendario	4;0
35. Si se le muestra un 8 en el almanaque, descubre más ochos en otras páginas	4;0
Dobla tres veces un papel, terminando con un pliegue oblicuo	4;0
5.72 Gráfica: garabato, dibujo	
Redobla su afición por el dibujo	4;0



36. Dibuja un hombre, un árbol y una casa en forma esquemática pero reconocible 4;0
- Sombrea dibujos dentro de sus contornos 4;0
 - Tiene preferencia por el color 4;0
 - Diferencia lo que está bien y lo que está mal en un dibujo 4;0
37. Pinta un hombre-renacuajo: cabeza redonda, patas y brazos de un trazo 4;0
38. Copia un círculo, un cuadrado y un triángulo 4;0
- Dibuja un monigote, a veces sin tronco 4;0
 - Dibuja un hombre 4;0
 - Dibuja círculos y cuadrados 4;0
 - Dibuja casas y coches rudimentarios 4;0
 - Es capaz de reproducir dibujos de fácil trazado 4;0
 - Dibuja objetos con algún detalle 4;0
 - Es capaz de dibujar un aspa 4;0
 - Comienza a copiar algunas letras 4;0
 - Cuando intenta copiar una letra complicada, a veces le sale un círculo 4;0
 - Dibuja sabiendo lo que quiere representar 4;0
 - Dibuja un trazo en forma diagonal entre dos paralelas próximas (1-2 cm) 4;0
 - Le resulta difícil copiar un rombo 4;0
 - Copia un rectángulo con sus diagonales (un sobre) 4;6
 - Sigue con el lápiz un laberinto sencillo, sin salirse de los bordes 4;6
 - Dibuja una botella inclinada, con la superficie de agua paralela a la base. 4;6

6. Contacto y comunicación

6.1 Reconocimiento, expectativa, memoria

39. Distingue el revés y el derecho del vestido 4;0
40. Conoce los colores básicos: azul, rojo y amarillo 4;0
- Señala diez partes del cuerpo 4;0
 - Reconoce algunas monedas de más uso, y sabe que el dinero sirva para comprar 4;0
 - Reconoce al tacto una moneda entre otros objetos: clavo, canica ... 4;0
 - Sabe los colores primarios 4;0
 - Recuerda como distintos el verano y el invierno pasado 4;6



6.2 Respuesta a señales

Puede prestar atención a una tarea durante unos pocos minutos	4;0
Interpreta el ceño de enfado del padre o de la madre, dada la situación	4;0
41. Cumple tres órdenes, como: “trae la silla, coge la pelota y ponla encima”	4;0
Sabes decir la edad que tienes (sin dedos)	4;0
Sabe dar palmadas fuertes y suaves, según se le piden	4;0
Atiende a una tarea unos pocos minutos	4;0
Reconoce al tacto una moneda entre otros objetos: clavo, canica...	4;0
Distingue el revés y el derecho del vestido	4;0
Señale diez partes de tu cuerpo	4;0
Entrega tres objetos que se le indican	4;6

6.3 Retroacción: demanda e inhibición

6.32 Demanda – inhibición

42. Sabe dar palmadas fuertes y suaves, según se le piden	4;0
Sacrifica una satisfacción inmediata por el beneficio mutuo	4;0
Pide permiso para usar las cosas de otros	4;6

6.4 Habla, lenguaje

Puede pronunciar todas las letras, aunque algunas difíciles, como r, l, s, c, b y	4;0
II	
Al contar una historia se embrolla y no termina las frases	4;0
43. Se entretiene soltando largos parlamentos con compañeros imaginarios	4;0
Habla en voz alta para sí mismo	4;0
Habla solo, contándose cosas que ha visto o que se inventa	4;0
Pregunta el significado de las palabras	4;0
Combina dos o más frases simples y construye alguna oración subordinada	4;0
44. Utiliza conjunciones, adverbios y adjetivos y construye sintácticamente	4;0
Repite frases sencillas de la conversación	4;0
Repite de memoria frases de unas cinco palabras. Salgo de paseo con	4;0
mamá	
Crea cuentos con un lenguaje simple y juega con las palabras	4;0
En su expresión corriente usa con profusión los pronombres personales	4;0
45. Usa el pretérito y el futuro de los verbos	4;0



Puede contar una extensa historia entremezclando ficción y realidad	4;0
Combina frases simples con la conjunción “y”	4;0
Usa conjunciones y comprende las proposiciones	4;0
Recuerda frases cortas y repite de memoria unos pocos datos	4;0
Tiende a verbalizar las situaciones, aunque con mímica abundante	4;0
Tiende a sustituir las palabras por la protesta verbal	4;0
6.5 Interacción mimética	
6.51 Lenguaje gestual, imitación	
46. Juega a imitar animales	4;0
47. Canta canciones y recita versos, a petición	4;0
Repite cuentos y los dramatiza	4;0
Gesticula mucho al hablar	4;0
Juega a indios y vaqueros	4;0
Imita posturas con los brazos	4;0
6.52 Simulación, fantasía	
Juega a imitar a Tarzán, a la guerra de los planetas, Mazinger y semejantes	4;0
48. Le gusta escuchar historias fantásticas, a pesar del miedo	4;0
Repite cuentos y los dramatiza	4;0
Al contar una historia mezcla ficción y realidad	4;0
49. Piensa que el sol y la luna tienen vida	4;0
Lo que construye lo utiliza para dramatizar o escenificar la situación.	4;0
En el juego de las muñecas imita a la mamá	4;0
Se disfraza y se mira coquetamente al espejo	4;0
Realiza juegos de simulacro	4;0
Escenifica sucesos familiares, representando todos los papeles	4;0
Se imagina un compañero y dialoga con él	4;0
Al oír un cuento, cree en la existencia de las hadas, brujas, etc.	4;0
Le gustan los cuentos y fantasías que movilizan a los personajes.	4;0
Imagina situaciones cómicas: “andar en un autobús roto”	4;0
Inventa un compañero imaginario al que atribuyen sus travesuras	4;0
Juega con compañeros imaginarios	4;0
Juega a indios y vaqueros	4;6
50. Le gusta disfrazarse	4;6



6.6 Habitación, cooperación, autobastanza

6.61 *Autobastanza*

- | | |
|---|-----|
| 51. Resuelve por sí mismo tareas corrientes como calzarse, lavarse, comer ... | 4;0 |
| Come con cuchillo y tenedor | 4;0 |
| Se pone el pijama sin ayuda | 4;0 |
| Puede vestirse solo, excepto atarse los zapatos | 4;0 |
| Se abrocha los botones del vestido | 4;0 |
| Se lava y seca la cara. Se peina solo | 4;0 |
| Se lava solo y va solo al retrete | 4;0 |
| Se cepilla los dientes | 4;0 |
| Sabe hacer mandados | 4;0 |
| 52. Relaciona el dinero con el comprar, y realiza a gusto recados fáciles | 4;0 |
| Juega a papás y mamás, y cada vez es uno de ellos | 4;0 |
| Realiza complacido pequeños recados fuera de casa | 4;0 |
| Se ata los cordones de los zapatos | 4;0 |
| Asume pequeñas responsabilidades en cosas propias: asearse, recoger | 4;6 |
| juguetes | |

6.62 *Aprendizaje social*

- | | |
|--|-----|
| Juega a roles y situaciones familiares: papás y mamás, casitas y cocinas | 4;0 |
| 53. Juega a imitar profesiones como la de maestra, la de médico etc. | 4;0 |
| Comparte la actividad con los otros en el juego, aunque cada uno va a lo | 4;0 |
| suyo | |
| 54. Acepta los turnos al jugar, aunque no siempre los respeta | 4;0 |
| Forma grupos efímeros con dos o tres compañeros, en situaciones concretas | 4;0 |
| De paseo, corre adelantándose al adulto, pero lo espera en los cruces | 4;0 |
| Empieza a relacionarse más con los otros para sus juegos | 4;0 |
| 55. Se asocia en grupos de dos o tres para jugar | 4;0 |
| Comparte el disfrute de sus cosas en el juego | 4;0 |
| Entabla las primeras amistades | 4;0 |
| Participa en juegos cooperativos, construcciones etc. Colabora en el grupo | 4;0 |
| En los juegos imita el lenguaje y las maneras de otros niños | 4;0 |
| En el juego desempeña los papeles que se le asignan | 4;0 |



- Imita escenas de la vida adulta 4;0
- Hace caso de las indicaciones que se le hacen para realizar algo 4;0

7. Conceptuación

7.1 Estereotipia

- Intenta diferenciar lo real de lo ficticio, preguntando: “¿es verdad?” 4;0
- 56. Conoce la función de los órganos externos: qué hacemos con los ojos, nariz 4;0
- ...
- Descubre los signos exteriores del sexo 4;0
- 57. Sabe que la farmacia vende medicinas y que el zapatero arregla el calzado 4;0
- Nombra varios utensilios para beber: vaso, taza, copa, frasco ... 4;0
- Sabe para qué se usa un libro, el tenedor, una llave 4;0
- Define el cuchillo como algo que sirve para corta 4;0
- Sabe que el dinero sirve para comprar 4;0
- Nombra dos o más cosas que sean redondas 4;0

7.2 Curiosidad e inventiva

- 58. Pregunta acerca de lo que ve o imagina en un dibujo 4;0
- Siente una curiosidad insaciable. Pregunta mucho, sobre cualquier cosa 4;0
- Hace infinidad de preguntas 4;0
- Pregunta “¿para qué sirve esto?” y “¿por qué?” 4;0
- Le gusta descomponer objetos y descubrir detalles en dibujos 4;0
- Se inventa juegos, construcciones etc. 4;0
- Aprecia las diferencias entre seres vivientes y cosas inanimadas 4;0
- Razona de la causa al efecto: “cuando llueve, llevar paraguas” 4;0
- Explica por qué las casas tiene ventanas 4;0
- Aprende cuál es la posición 2ª y 3ª en una serie corta 4;0
- Domina el uso del 4: “dame 4 canicas” 4;0
- 59. Pregunta sobre su propio origen y el de su hermanito menor. 4;6
- 60. Muestra curiosidad por el sexo. 4;4

7.3 Pensamiento

7.31 Temporal

- Distingue la mañana de la tarde y tiene idea del pasado y del futuro. 4;0
- Le preocupa el nacimiento de los niños. 4;0
- Tiene idea del pasado y del futuro. 4;0



- Agrupar los objetos que utilizara hoy en el colegio 4;0
- Forma un círculo con discos rojos, pero antes separa los verdes. 4;0
- De una colección de objetos retira los que va a usar *ahora*. 4;6
- De una colección selecciona los objetos que usa *después* de ir al colegio. 4;6
- De una colección selecciona los objetos que usa *antes* de ir al colegio. 4;6
- Ordena en una secuencia temporal tres viñetas de acciones. 4;6
- Relata secuencialmente un cuento con tres acciones. 4;6
- Retira de un montón los objetos que utilizó ayer en el colegio. 4;6
- De una colección coge los objetos que utilizará hoy por la mañana. 4;6
- 61. Conoce los días de la semana. 4;8
- 62. Recuerda como distintos al verano pasado y el invierno pasado. 4;6
- 7.32 Espacial**
- 63. Dobra tres veces un papel, terminando con un pliegue oblicuo. 4;6
- Señala objetos largos y cortos. 4;0
- Dice cuál de dos trazos es mayor. 4;0
- Entre cinco figuras geométricas, distingue cuál es distinta de las otras cuatro. 4;0
- Construye estructuras complicadas con objetos grandes. 4;0
- Juega con rompecabezas sencillos. 4;0
- 64. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos. 4;0
- 7.33 Numérico, clasificadorio.**
- Puede contar seguido hasta 10 sin error 4;0
- Maneja bien la idea concreta de 3: "dame tres canicas, trae tres libros" 4;0
- Sabe que un perro tiene cuatro patas 4;0
- 65. Usa los dedos para contar 4;0
- Puede separar 4 monedas de un montón 4;0
- 66. Puede sumar hasta cinco: 3+2, 4+1 4;9
- Es capaz de recordar 4 cifras, pronunciadas con intervalos de un segundo 4;0
- Cuenta, señalando 3 objetos 4;0
- Domina el uso del 4: "dame cuatro canicas", "separa cuatro monedas" 4;0
- Entrega 3 objetos que se le indican 4;6
- 67. Entrega 3, 4 ó 5 objetos (monedas), según se le pidan 4;0
- La cuenta verbal alcanza a más de 6 4;0
- Dice los dedos de una mano 4;0



- Sabe mostrar con cuatro dedos los años que tiene 4;0
- Se entretiene leyendo números y letras 4;0
- Conoce los colores básicos: azul, rojo y amarillo 4;0
- Forma una serie pequeño-mediano-grande 4;0
- De tres tablillas coloca *la menor antes y la mayor después* 4;0
- Continúa una serie círculo-cuadrado-triángulo 4;0
- Continúa una serie rojo-amarillo-azul 4;0
- Forma una colección con los objetos que pertenecen al conjunto 4;0
- Llena un cubo con más arena que otro 4;0
- Indica los elementos que no pertenecen a una colección 4;0
- Forma un conjunto igual a otro dado, de igual número de elementos 4;0
- Sitúa objetos en la colección a que pertenecen 4;6
- Retira de una colección los elementos extraños a ella 4;6
- Sabe que si tiene 3 manzanas y da 1 a su amiguito le quedan 2 4;6
- Aprende cuál es la posición 2ª y 3ª en una serie corta 4;6
- Ante dos filas de botones, una de 9 y otra de 7, pero más larga, acaso diga 4;6

que ésta tiene más

7.34 Semántico

- 68. Pregunta el significado de las palabras 4;0
 - Identifica los anuncios de la tele por los rótulos. 4;0
 - Reconoce su nombre escrito Se entretiene con números y letras 4;0
- 69. Comienza a captar el juego de las adivinanzas 4;0
 - Se divierte con absurdos y desatinos, repitiéndolos por puro humor 4;0
 - Le gusta que le lean tebeos y cuentos 4;0
 - Recuerda frases cortas y repite de memoria unos pocos datos 4;0
 - Intenta escribir su nombre en letras de imprenta irregulares 4;0
 - Sabe dibujar algunas letras. Aunque a veces les invierte 4;0
 - Disfruta en el juego del “veo”, “veo” 4;0

70. Reconoce su nombre escrito 4;6

7.35 Relacionante, discursivo

- Aprecia las diferencias entre seres vivientes y cosas inanimadas 4;0
- Inicia el razonamiento causa – efecto: “cuando llueve nos mojamos; hay que llevar paraguas” 4;0



Define las cosas por su uso: aprende la utilidad de los objetos	4;0
Define el cuchillo como algo que sirve para cortar	4;0
71. Compara su obra con la de oros y percibe cuál está mejor	4;0
Enumera diferencias entre dos objetos: por el color, la forma, el material...	4;0
Ante el dibujo incompleto de una mesa, dice cuántas patas le faltan	4;0
Discrimina aspectos en las cosas	4;0
Sabe para qué se usa un tenedor, una llave y objetos de uso común	4;0
Al preguntarle qué es una mesa, contesta que es para comer	4;0
No entiende la doble relación sobre un objeto, Juan es mayor que Pedro y menor que Luis	4;0
No distingue bien entre “tengo hermanos” y “somos tres hermanos”	4;0
Tiene el concepto de cilindro y esfera	4;0
72. Responde a la analogía: ·Un hermano es un niño, una ·hermana es ...” (niña)	4;0
Nombrados o más cosas que sean redondas	4;0
Nombra varios utensilios para beber: vaso, taza, copa, frasco...	4;0
73. Explica por qué las casas tienen ventanas	4;0
Diferencia lo real de lo ficticio, preguntando; "¿es verdad?"	4;0
Percibe lo que está bien y lo que está mal en un dibujo	4;0
Le gusta descomponer objetos y descubrir detalles en dibujos	4;0
Es capaz de decir cuál de dos objetos semejantes pesa más	4;0
Se aventura a calles del barrio y a otros patios de la vecindad	4;0
Forma una colección con los objetos que pertenecen al conjunto	4;0
De una colección muestra los objetos que forman par	4;0
Coge el objeto que está <i>en medio</i> de otros dos	4;0
Continúa una serie círculo-cuadrado-triángulo	4;0
Continúa una serie rojo-amarillo-azul	4;0
Sitúa objetos en la colección a que pertenecen	4;6
Retira de una colección los elementos extraños a ella	4;6
Dice los elementos que sobran o faltan en un conjunto	4;6
74. Aprecia semejanzas y diferencias entre dos dibujos	4;6



CUATRO AÑOS (Cuestionario)

1. Suele preguntar a sus papas y a sus amigos: "¿qué tienes?, ¿qué te pasa?"
2. Muestra sentimientos de gratitud, simpatía y comprensión
3. Teme la oscuridad, la soledad, las tormentas...
4. Puede sentir temor irracional a ciertos animales
5. Lloro de coraje cuando se le riñe o castiga
6. Tiende a sustituir las pataletas por la protesta verbal
7. Insiste en ir solo al baño y en tener la puerta cerrada
8. No sabe situarse entre los domas para ser tratado como uno de tantos
9. En la conversación entre varios, cada uno cuenta lo suyo sin atender al otro
10. Aprende a nadar y bucear, con flotador
11. Pedalea con habilidad en el triciclo; aprende a montar en bicicleta
12. Salta por encima de bultos que le llegan a la rodilla
13. Salta quedando de puntillas; salta a la pata coja
14. Se acerca a los que juegan a la comba e intenta saltar
15. Sube y baja la escalera como un adulto, sin mirar los peldaños
16. Camina sobre una línea o listón
17. Trepa por entre los barrotes del laberinto, en el parque
18. Reproduce con bastante fidelidad varios sonidos o tonos puros
19. Marcha a compás da la música
20. Puede reconocer tonadas, cantar melodías simples y batir palmas con ritmo
21. Identifica objetos al tacto: una manzana, una llave, una canica, una moneda
22. Es capaz de decir cuál de dos objetos semejantes pesa más
23. Controla la evacuación de intestinos y vejiga
24. Puede inflar los carrillos y ponerlos en posición de silbar
25. Baja hábilmente por el tobogán y se da impulso a sí mismo en el columpio
26. Tiene agarradas con sus iguales en el juego



27. Le entretienen los juegos de construcción y de manipulación de piezas
28. Introduce hábilmente unas cuantas bolitas en un frasco
29. Arroja piedras por encima del hombro, echando atrás el brazo (estilo jabalina)
30. Se empieza a interesar por los bolos, las bolas y las canicas
31. Tira la pelota a un blanco cercano
32. Enciende la televisión y sintoniza la radio
33. Utiliza las tijeras y trata de cortar el papel siguiendo un trazo recto
34. Juega con rompecabezas sencillos
35. Si se le muestra un 8 en el almanaque, descubre más ochos en otras páginas
36. Dibuja un hombre, un árbol y una casa en forma esquemática pero reconocible
37. Pinta un hombre-renacuajo: cabeza redonda, patas y brazos de un trazo
38. Copia un círculo, un cuadrado y un triángulo
39. Distingue el revés y el derecho de la ropa
40. Conoce los colores básicos: azul, rojo y amarillo
41. Cumple tres órdenes, como: "Trae la silla, coge la pelota y ponía encima"
42. Sabe dar palmadas fuertes y suaves, según se le pidan
43. Se entretiene soltando jargos parlamentos con compañeros imaginarios
44. Utiliza conjunciones, adverbios y adjetivos y construye sintácticamente
45. Usa el pretérito y el futuro de los verbos
46. Juega a imitar animales
47. Canta canciones y recita versos, a petición
48. Le gusta escuchar historias fantásticas, a pesar del miedo
49. Piensa que el sol y la luna tienen vida
50. Le gusta disfrazarse
51. Resuelve por sí mismo tareas corrientes como calzarse, lavarse, comer...
52. Relaciona el dinero con el comprar, y realiza a gusto recados fáciles
53. Juega a imitar profesiones como la de maestra, la de médico etc.
54. Acepta los turnos al jugar, aunque no siempre los respeta



55. Se asocia en grupos de dos o tres para jugar
56. Conoce la función de los órganos externos: qué hacemos con los ojos, nariz.
57. Sabe que la farmacia vende medicinas y que el zapatero arregla el calzado
58. Pregunta acerca de lo que ve e imagina en un dibujo
59. Pregunta sobre su propio origen y el de su hermanito menor
60. Muestra curiosidad por el sexo
61. Conoce los días de la semana
62. Recuerda como distintos el verano pasado y el invierno pasado
63. Dobla tres veces un papel, terminando con un pliegue oblicuo
64. Percibe semejanzas y diferencias entre dibujos
65. Usa los dedos para contar
66. Puede sumar hasta cinco: $3+2$, $4+1$
67. Entrega 3, 4 ó 5 objetos (monedas), según se le pidan
68. Pregunta el significado de las palabras
69. Comienza a captar el juego de las adivinanzas
70. Reconoce su nombre escrito
71. Compara su obra con la de otros y percibe cuál está mejor
72. Responde a la analogía: "Un hermano es un niño, una hermana es..."
(niña)
73. Explica por qué las casas tienen ventanas
74. Aprecia semejanzas y diferencias entre dos dibujos



CUATRO AÑOS

(Esquema)

1. Reacción oréctica (Tr = 9)	
1.1 Placentera, sintónica	1,2
1.2 Ansiosa, miedos	3,4
1.3 Aversiva, protesta	5,6
1.4 Asertiva, remisa, egocéntrica	7-9
2. Desarrollo somático (Tr = 8)	
2.1 Trepar, nadar	10
2.2 Sentarse, montar	11
2.3 Locomoción - 2.31 Saltar	12 -14
2.32 Correr	15,16
2.33 Agilidad	17
3. Despertar sensorial (Tr = 6)	
3.3 Auditivo	18-20
3.4 Táctil, somático	21-23
4. Reacción motriz (Tr = 10)	
4.1 Cabeza y tronco	24,25
4.2 Pies y piernas	26
4.31 Prensión, manipulación	27,28
4.32 Golpeo, lanzamiento	29-31
4.33 Destrezas	32,33
5. Exploración senso-motriz (Tr = 5)	
5.71 Representativa, constructora	34,35
5.72 Gráfica: Dibujo	36-38
6. Contacto y comunicación (Tr =17)	
6.1 Reconoce, memoria, expectativa	39,40
6.2 Señales	41
6.3 Demanda e inhibición	42
6.4 Habla lenguaje	43-45
6.51 Lenguaje gestual	46,47



6.52 Simulación, fantasía	48-50
6.61 Autobastanza	51,52
6.62 Aprendizaje social	53-55
7. Conceptuación (Tr = 19)	
7.1 Estereotipia	56,57
7.2 Curiosidad e inventiva	58-60
7.3 Pensamiento	
7.31 Temporal	61,62
7.32 Espacial	63,64
7.33 Numérico, clasificatorio	65-67
7.34 Semántico	68-70
7.35 Relacionante, discursivo	71-74



FICHA DE OBSERVACIÓN

Centro Infantil:
 Observador:
 Fecha:

N		BUENA	REGULAR	MALA
01	Distribución de rincones en el aula.			
02	Registro de rotación de los niños por cada uno de los rincones.			
03	Manejo de tiempo en el juego por rincones.			
04	Espacio acorde a las necesidades e intereses de los niños.			
05	El Juego en rincones dentro de la jornada diaria.			
06	El cumplimiento de normas establecidas en los rincones.			
07	Material didáctico adecuado para cada rincón.			
08	El juego en rincones motiva la participación.			
09	Cantidad de rincones en relación al número de niños por aula.			
10	La socialización con el grupo durante el juego por rincones.			
11	Relación del educador con los niños.			
12	Evaluación de la participación de los niños durante el juego por rincones.			
13	Ambiente de seguridad y confianza			
14	Relación de juegos en rincones con objetivos educativos propuesta por los educadores.			