

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

INFORME FINAL DEL PROYECTO VICULACION

CARRERA: PARVULARIA

Tema: Implementación de un “rincón del agua “para los niños y niñas de subnivel 1, subnivel 2, en el colegio aeronáutico brigham Young school

Autor/es:

Arévalo Armijos Lucia

Jiménez Zambrano Paola Marcela

Fuel Guerrera Carmen Ines

Mejía Diaz Diana Alexandra

Pantoja Quilumba Noeni Carmen

Tasiguano Caiza Jessica Estefania

Vinueza Pinanjot Marlene Alexandra

Docente: Lic. Ivette Simeón

INTRODUCCIÓN

El Colegio Particular “Brigham Young School” precedido por la Lic. Mónica Ron Caicedo a través del mismo involucra el proceso enseñanza aprendizaje desde subnivel 1 y subnivel 2 hasta BGU , caracterizándose en la enseñanza a través de nuevas emociones y contribuyendo a un aprendizaje que asimilan de manera espontanea su fortalecimiento en nociones a juego-trabajo donde se asimila mejor las experiencias en educación.

El proyecto de vinculación realizada fue de 160 horas, en la ubicación es en el sector norte de la capital, calle Pedro Valverde y Av. De la Prensa, cuenta con un terreno de 3000 metros, una cancha sintética de futbol, una cancha de básquet, dos áreas de juegos, dos lavamanos de 4 llaves, servicios higiénicos de niñas y de niños, un comedor, un aula de Estimulación y Rincones de trabajo, tres oficinas, un aula de Laboratorio, un aula audiovisual, aula de área musical, aula de área de inglés, aula de la Banda de Guerra que son beneficiados niños, niñas adolescentes, personal docente, personal de catering y comunidad total siendo 172 personas las practicas las realice desde el Lunes 03 de diciembre hasta el 30 de enero en el horario de 8:00 am a 13:00 correspondiente al periodo académico 2018-2019.

Esta es una institución educativa con trayectoria reconocida por mas de dos décadas, es una forma proactiva de acuerdo a las metodologías y estrategias pedagógicas con los niños y niñas siendo las maestras con un excelente trayectoria dentro de la educación que imparten día a los niños y niñas gracias al colegio que me abrió las puertas para poder lograr esta experiencia vivida que es única conviviendo un aprendizaje mutuo enriqueciendo y fortaleciendo sus conocimientos en forma lúdica se interactúa con una excelente labor educativa dentro de la Institución.

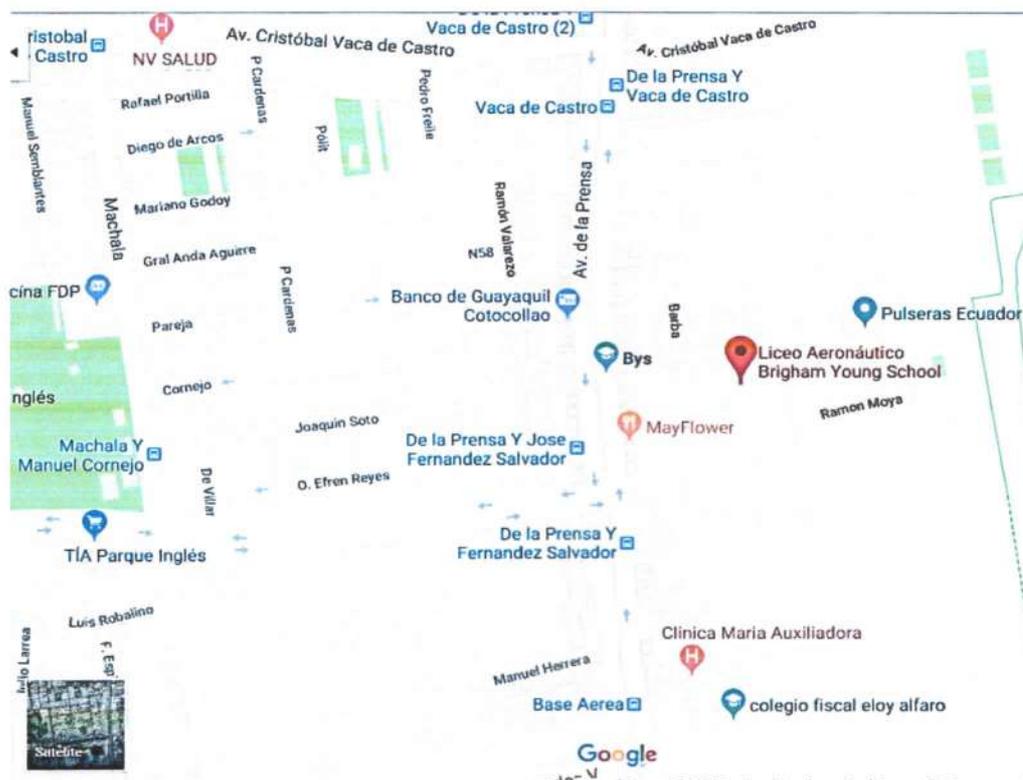
CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 Síntesis de la propuesta

La propuesta consta en implementar el rincón del agua, adecuando el espacio físico, asesorando la adecuación de materiales didácticos y actividades de desarrollo motriz y de sensibilización del recurso agua.

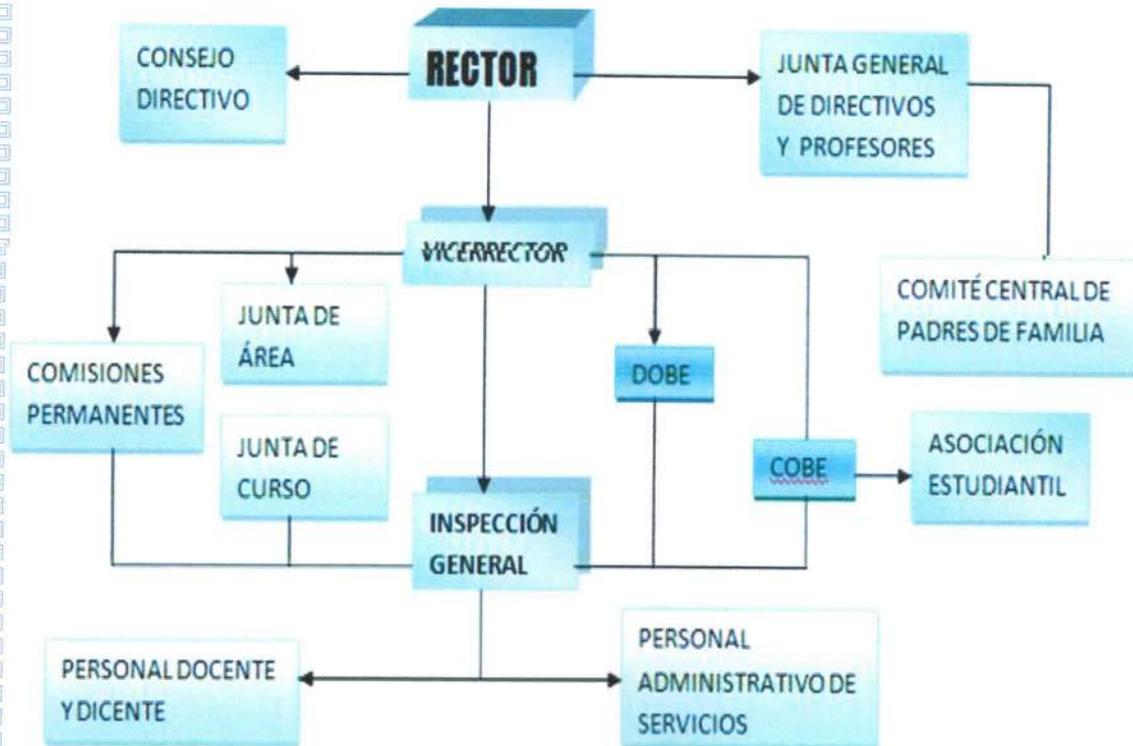
2.2 Síntesis institucional de la locación o localidad beneficiaria

El Colegio Particular “Brigham Young School” está ubicado geográficamente al Norte del Distrito Metropolitano de Quito en la de Provincia Pichincha, Cantón Quito, calle Pedro Valverde Oe3-91 y Av. De la Prensa, beneficiarios directos niñas y niños jóvenes beneficiarios indirectos padres de familia características socio-economicas esta dirigida a una clase social media-alta contando con un numero de habitantes 172 de comunidad educativa.



2.3 ORGANIGRAMA DE LA INSTITUCIÓN BENEFICIARIA

ORGANIGRAMA DEL COLEGIO PARTICULAR BRIGHAM YOUNG SCHOOL



3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Objetivo general.

Implementar el rincón de aprendizaje denominado “rincón del agua” a través de la creación de un espacio lúdico exclusivo para este fin; donde la estrategia pedagógica permita mejorar la participación de los niños en la construcción de sus conocimientos mientras se divierten jugando.

3.2 Objetivos específicos.

1. Diagnosticar la situación actual de la estrategia pedagógica aplicada en el colegio aeronáutico Brigham Young School en los subniveles correspondientes.
2. Fundamentar teóricamente la aplicabilidad de los rincones lúdicos como estrategia pedagógica adecuada y moderna para el aprendizaje en los niños del subnivel 1 y subnivel 2.
3. Diseñar la propuesta para la implementación del rincón de aprendizaje “rincón del agua” en el establecimiento.
4. Asesorar respecto a la importancia de contar con espacios lúdicos “rincones de aprendizaje” como estrategia pedagógica para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

4. RESUMEN DEL PROYECTO

Este proyecto presenta una estrategia pedagógica que permitirá involucrar y desenvolver en forma dinámica la interacción de los niños y niñas de 3 a 5 años en la construcción de su propio conocimiento. La estrategia pedagógica planteada en este proyecto refiere a los rincones de aprendizaje, propiamente al denominado “rincón del agua” cuya esencia e importancia radica en el aprendizaje del niño mientras trasciende jugando con uno de los elementos que el infante conoce desde que nace e interactúa diariamente, de allí que experimentará sensaciones y emociones jugando con agua mientras construye su conocimiento, aprende y descubre los objetivos de aprendizaje que el docente plantee dentro de este rincón de aprendizaje.

Este proyecto fue implementado en los subniveles 1 y 2 de educación inicial del Colegio Aeronáutico Brigham Young School en el sector norte de la ciudad Capital; el desarrollo de este proyecto se debe a la falta de espacios lúdicos y estrategias pedagógicas de actualidad en esta institución educativa. Para el desarrollo de este documento se ha estructurado en cinco apartados que muestran el orden lógico y secuencial del abordaje del proyecto, estos son:

El primer apartado denominado Capítulo I aborda el problema de la investigación, respecto el planteamiento, formulación, objetivos y variables del mismo; el Capítulo II llamado marco teórico es en el que se establecen las bases teóricas y legales que permiten y sustentan el desarrollo de proyecto; seguido el Capítulo III que explica y contextualiza la aplicación metodológica, un cuarto apartado de análisis e interpretación de resultados de las encuestas y finalmente el Capítulo V comprende el desarrollo de la propuesta como tal.

Palabras claves: lúdico, aprendizaje, pedagógica, proyecto y conocimiento.

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS

FECHA	LUGAR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	OBSERVACIONES
25 de Abril		Asesorar a las autoridades	Planteamiento del proyecto	Tecnológicos	4 horas	
27 y 28 de Abril			Investigación acerca del proyecto a realizarse	Tecnológicos	12 horas	
30 de Abril			Se da por terminado del proyecto escrito de vinculación	Tecnológicos	6 horas	
1 de Mayo			La entrega del proyecto de Vinculación a la docente tutora	Estudiantes	1 hora	
03 de Mayo			Redacción de un oficio dirigida a la institución colegio BRIGHAM YOUNG SCHOOL	Estudiantes	2 horas	
2 de Mayo			Aprobación del tema del proyecto por el docente tutor de vinculación Lcda. Ivette Simeón	Tecnológicos	2 horas	
23 y 26 Mayo			Planteamiento de cronograma de actividades a realizarse	Tecnológicos	4 horas	
27 y 28			Entrega de documentos de las cartas de compromiso	Tecnológicos	1 hora	
29.30 y 31 Mayo		Adecuar la infraestructura y espacio físico	Reconocimiento del espacio físico	Estudiantes	10 horas	
1 y 2 de junio			Compra de materiales a utilizarse	Económicos	7 horas	
3 y 4 de Junio	BYS		Creación de mural rincón del agua	Económicos	13 horas	
5 y 6 de Julio			Elaboración de materiales a utilizar en el rincón.	Material Reciclado	13 horas	Cada una de las estudiantes a cargo del proyecto
7 de Junio			Instalación y pintura de palos y techo	Estudiantes	10 horas	
8 de Julio			Instalación de tuberías de gua	Estudiantes	6 horas	
9 de Junio			Instalación de paredes con botellas recicladas Instalación de cortinas con tapas recicladas	Estudiantes	5 horas	
10 y 11 de Junio			Adecuación del espacio con diferentes materiales creados	Material Reciclado	14 horas	
15 y 16 de Junio	BYS		Implementación de cerramiento para el rincón de material reciclable	Material Reciclado	8 horas	

17 de Julio			Organización acerca de la clase demostrativa que se va a realizar	Material Lúdico	5 horas	
18 de Julio			Compra de materiales que se va a utilizar		5 horas	
19 de Julio			Instalación de materiales que se va a utilizar		8 horas	
20 de Julio	BYS		Primera clase demostrativa en el rincón del agua a cargo de las estudiantes	Material Lúdico	3 horas	
27 de Julio	BYS		Segunda clase demostrativa en el rincón del agua a cargo de las estudiantes	Estudiantes y M. lúdico	3 horas	
4 de Julio	BYS		Clase demostrativa Final en el rincón del agua a cargo de las estudiantes	Estudiantes	5 horas	
TOTAL HORAS VINCULACION					148 HORAS	

6. ACTIVIDADES DESARROLLADAS

1. Motricidad fina
2. Motricidad Gruesa
3. Juego de Burbujas
4. Actividades grafo plásticas
5. Actividades Cognitivas
6. Actividades de arte dramático
7. Estimulación temprana
8. Dactilopintura
9. Expresión corporal

7. PARTICIPANTES

- ✓ ARÉVALO ARMIJOS LUCÍA
- ✓ JIMÉNEZ ZAMBRANO PAOLA MARCELA
- ✓ FUEL GUERRA CARMEN INES
- ✓ MEJÍA DIAZ DIANA ALEXANDRA
- ✓ PANTOJA QUILUMBA NOEMI CARMEN
- ✓ TASIGUANO CAIZA JESSICA ESTEFANIA
- ✓ VINUEZA PINANJOT MARLENE ALEXANDRA.

8. BENEFICIARIOS

Con la implementación del proyecto en cuestión se beneficiarán los subniveles 1, subniveles 2 y las siguientes generaciones de menores, considerando la importancia teórica – práctica del juego como instrumento de aprendizaje que promueve el trabajo estimulante y flexible mientras los niños juegan y se divierten.

9. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1. ¿Considera Usted que la institución cuenta con espacios lúdicos de aprendizaje?

Tabulación pregunta 1 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	5	17
2	No	25	83
	Total	30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO

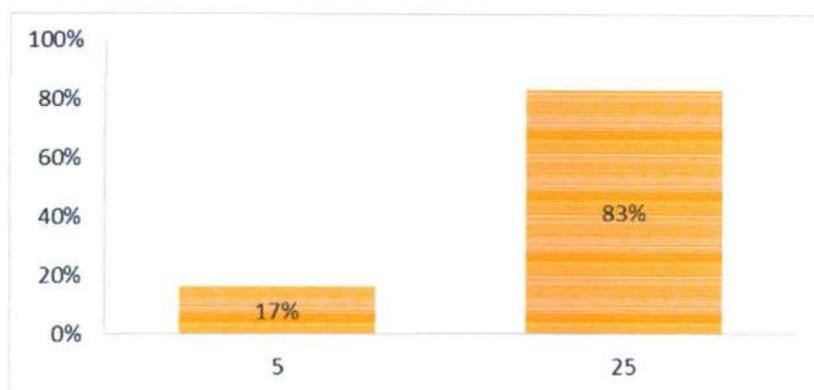


Gráfico estadístico pregunta 1 de cuestionario

Análisis: Como se observa en el gráfico, la mayoría de encuestados considera que no existen espacios lúdicos, por lo que es necesario e importante en educación inicial empezar a implementar espacios lúdicos con objeto de aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Cree importante y útil adecuar espacios lúdicos con objetivos de aprendizaje?

Tabulación pregunta 2 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	27	90
2	No	3	10
Total		30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO

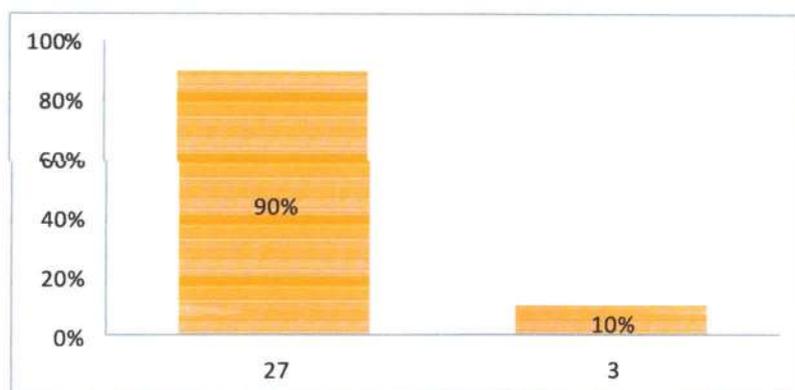


Gráfico estadístico pregunta 2 de cuestionario

Análisis: Los encuestados importante y útil adecuar espacios lúdicos con fines de aprendizaje, por lo que es necesario promover estas iniciativas.

Pregunta 3. ¿Sabía Usted que el juego es considerado como la actividad más idónea en la educación de niños de 3 a 5 años?

Tabulación pregunta 3 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	26	87
2	No	4	13
	Total	30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO

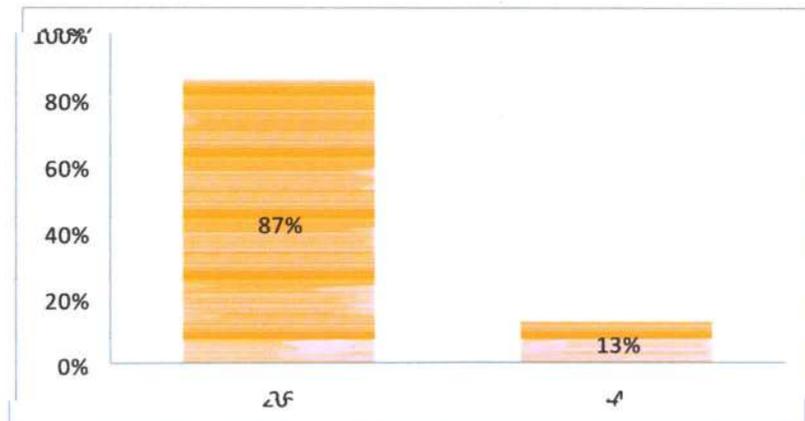


Gráfico estadístico pregunta 3 de cuestionario

Análisis: Es importante analizar que la mayoría si conoce la importancia del juego en los infantes y por tanto relevante promover estas actividades, y para aquellos que no sabían se debería socializar y concientizar de esta forma de aprendizaje en los menores.

Pregunta 4. ¿Conocía Usted sobre los llamados rincones o sectores como estrategias de aprendizaje en educación inicial?

Tabulación pregunta 4 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	6	20
2	No	24	80
Total		30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO

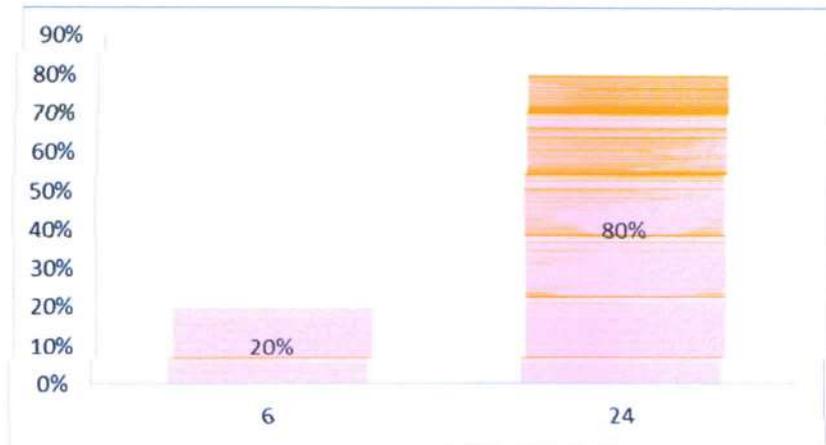


Gráfico estadístico pregunta 4 de cuestionario

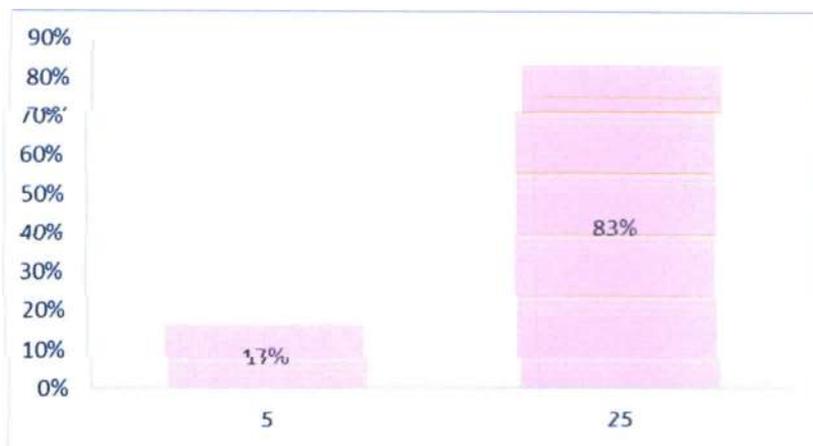
Análisis: Como se observa en la figura la mayoría de encuestados desconoce estas estrategias pedagógicas de actualidad y vanguardia y por ello importante gestionar la implementación de los mismos.

Pregunta 5. ¿Cree Usted que la educación tradicional (el profesor único inductor de conocimiento) es adecuado para las tendencias y avances educativos en la actualidad?

Tabulación pregunta 5 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	5	17
2	No	25	83
	Total	30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO



10. *Gráfico 5.* Gráfico estadístico pregunta 5 de cuestionario

Análisis: La educación tradicional es la más conocida y aplicada en el medio en general pero también la mayoría de encuestados están conscientes de que se debe actualizar las estrategias pedagógicas que vayan a la par de los capacidades y habilidades de los niños de la actualidad.

Pregunta 6. ¿Cree Usted que los niños de 3 a 5 años deben participar y ser actores de sus propios conocimientos a través del juego y la interacción con elementos adecuados en espacios lúdicos?

Tabulación pregunta 6 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	22	73
2	No	8	27
Total		30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO

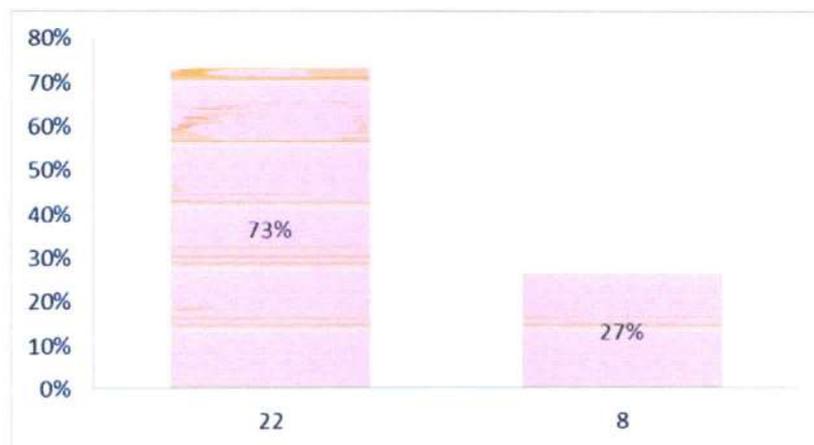


Gráfico estadístico pregunta 6 de cuestionario

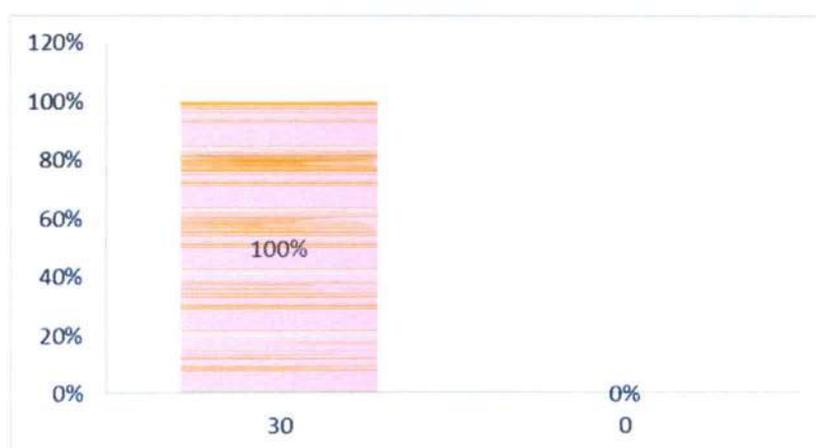
Análisis: La mayoría de encuestados están convencidos que los niños deben ser autores y participes de su conocimiento, y por tanto importantes estrategias que permitan este desarrollo, y precisamente la implementación de rincones de aprendizaje tiene dicha finalidad.

Pregunta 7. ¿Considera Usted que es adecuado y beneficioso para los niños de educación inicial que se diviertan jugando mientras aprenden y se desarrollan?

Tabulación pregunta 7 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	30	100
2	No	0	0
	Total	30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO



11 Gráfico estadístico pregunta 7 de cuestionario

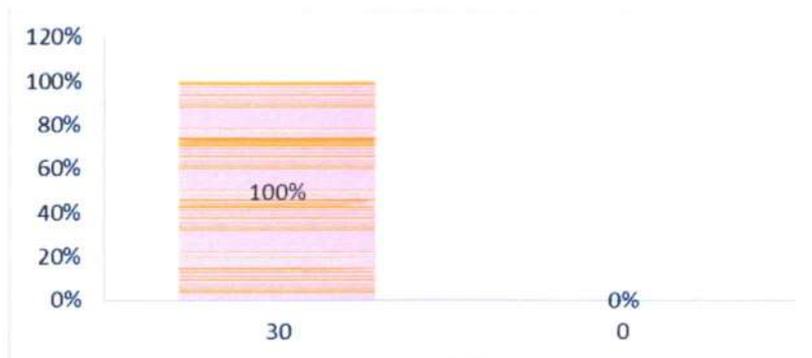
Análisis: La respuesta de los encuestados es contundente que los niños deben aprender mientras se divierten jugando, y por ello una de las estrategias pedagógicas que tiene este mecanismo la constituye los rincones de aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de rincones de aprendizaje, arrancando con el rincón del agua que potencie al desarrollo de la motricidad gruesa e impulse la sensibilización del uso correcto de este recurso, además de otros fines que se logra a través de este sector?

Tabulación pregunta 8 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	30	100
2	No	0	0
Total		30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO



12 Gráfico estadístico pregunta 8 de cuestionario

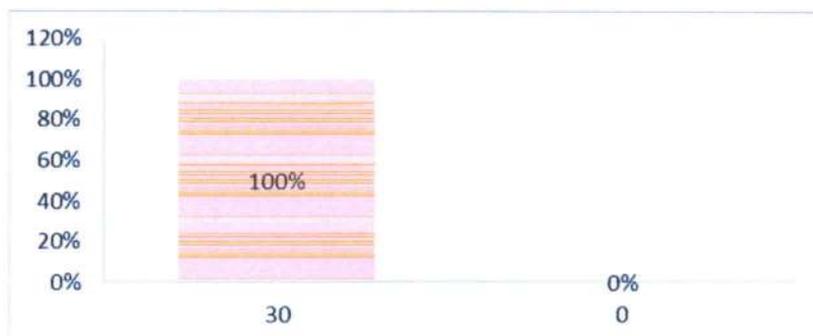
Análisis: Con el consenso de los encuestados al estar de acuerdo en la implementación de rincones de aprendizaje, es menester el asesoramiento a las autoridades y direccionar adecuada y progresivamente la implementación de los mismos para el beneficio de la comunidad educativa en los subniveles inicial.

Pregunta 9. ¿Considera Usted, importante y adecuada la implementación de estas estrategias pedagógicas para mejorar y promover el involucramiento de los niños en la construcción del conocimiento?

Tabulación pregunta 9 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	30	100
2	No	0	0
Total		30	100%

FUENTE: LAS AUTORAS DEL PROYECTO



13 Gráfico estadístico pregunta 9 de cuestionario

Análisis: La totalidad de los encuestados considera importante esta implementación por lo cual se debe dar inicio a esta gestión con el direccionamiento adecuado a quienes harán uso de los rincones de aprendizaje; y promover el involucramiento de los niños en la construcción del conocimiento.

Pregunta 10. ¿Cree usted que el Rincón del Agua pueda favorecer a los niños y niñas en un aprendizaje activo y significativo?

Tabulación pregunta 10 de cuestionario

		Frecuencia	Porcentaje
1	Si	29	97
2	No	1	3
	Total	30	100%

LAS AUTORAS DEL PROYECTO

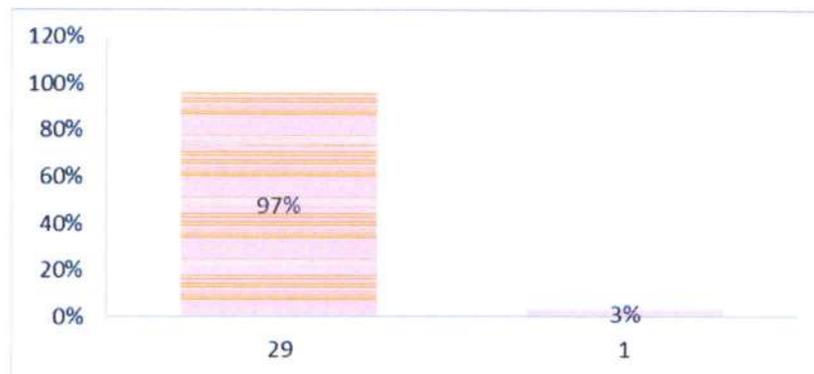


Gráfico estadístico pregunta 10 de cuestionario

Análisis: De los encuestados, el 92% considera que la implementación del rincón del agua si favorece al aprendizaje activo y significativo, por lo que a la parte que no considera así se debería socializar los fundamentos teóricos de esta estrategia y demostrar con resultados una vez que se implemente este rincón.

10. CONCLUSIONES

- La puesta en escena de la estrategia metodológica a través de sus actividades permite al estudiante trascender por una educación no solo cognitiva sino también crítica, afectiva y conductual puesto que sus actividades las realiza de una manera espontánea e inocente.
- Las estrategias metodológicas ponen al estudiante como eje principal del proceso y le brindan la oportunidad de: descubrir lo que necesita aprender, establecer y transitar en cada instante del proceso del conocimiento.
- El planteamiento del rincón del agua exhorta al estudiante a tener presente en todo momento el juego y la diversión como requisito previo de arranque para la nueva asimilación cognitiva
- La generación, implementación y aplicación de rincones de aprendizaje están claramente sustentadas en la literatura pedagógica consultada y son herramientas que potencializan el proceso enseñanza aprendizaje.

11. RECOMENDACIONES

- El docente jamás deberá dejar de lado al inicio de cada actividad la parte motivacional, la cual es el punto de partida que mantendrá interesado y adentrado en la diversión del juego mientras aprende.
- Dar seguimiento, evaluación y mejoramiento a la aplicación de la presente estrategia “rincón del agua”.
- Reforzar la implementación de esta estrategia pedagógica con otros la adición de otros medios y recursos que permitan seguir mejorando el espacio lúdico.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

INFORME FINAL DE PRODUCCIÓN TÉCNICA

Carrera: Parvularia

Línea de investigación

Innovación educativa aplicada a la educación inicial

TEMA: implementación del rincón del hogar mejorando el rincón del dormitorio como producción técnica dentro del programa de vinculación con la sociedad. la utilidad de los rincones de aprendizaje en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de la educación inicial para el desarrollo social utilizando material de reciclaje para la elaboración del dormitorio del rincón del hogar de 2 a 3 años.

Autor/es: Guirachoa Diana

Imbaquingo Laura

Navarrete Sandra

Pulupa Evelin

Pullas Erika



➤ **PRESENTACIÓN:**

Las estudiantes de la carrera de Parvularia del semestre 6to "B" del Instituto Superior Tecnológico "Japón", se complacen en poner a su disposición la presente GUÍA DIDÁCTICA PARA LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES DEL "RINCÓN DE AGUA" implementado en la **UNIDAD EDUACTIVA AERONAÚTICA "BRIGHAMN YOUNG SCHOOL"**, para beneficio de los NIÑOS Y NIÑAS DEL SUBNIVEL 1 Y SUBNIVEL 2, la cual se pretende cumplir con los objetivos dados a continuación.

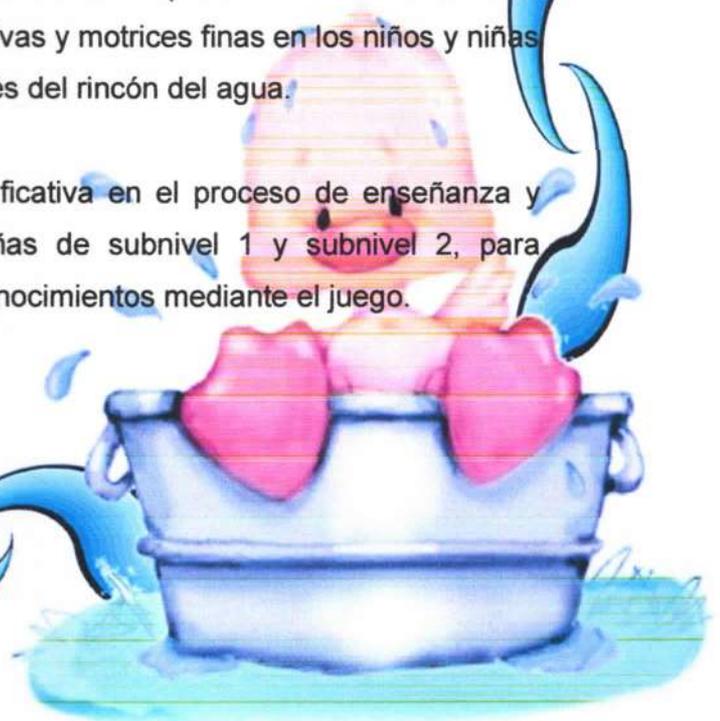
➤ **OBJETIVO**

Objetivo General:

Brindar a las educadoras la adecuada información, para desarrollar distintas actividades a través de la creación de un espacio, lúdico exclusivo que es el "Rincón de Agua" como estrategia pedagógica en niños del subnivel 2, y así mejorar la participación de los niños en la construcción de sus conocimientos mientras se divierte jugando.

Objetivo Específico:

1. Proporcionar al docente una guía didáctica que sirva como instrumento de aprendizaje habilidades creativas y motrices finas en los niños y niñas de subnivel 1 y subnivel 2 a través del rincón del agua.
2. Presentar como estrategia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de subnivel 1 y subnivel 2, para desarrollar la construcción de conocimientos mediante el juego.





LOGROS

Con estas actividades logramos fomentar en los niños la concientización del ahorro del agua en edades tempranas y a la vez el cómo reutilizar el agua en los jardines de la institución.

Logramos también el desarrollo integral de los niños como es el de la motricidad fina, motricidad gruesa, la socialización, el desarrollo del lenguaje, la práctica de la coordinación óculo manual al llenar, vaciar, tapar, destapar, etc.

Este rincón ha sido creado en esta institución de manera innovadora, con el fin de aportar con una metodología lúdica que ayudan de gran manera a la enseñanza-aprendizaje del niño/a, ya que mientras juega aprende y así se obtendrá una experiencia enriquecedora.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1. Enseñanza

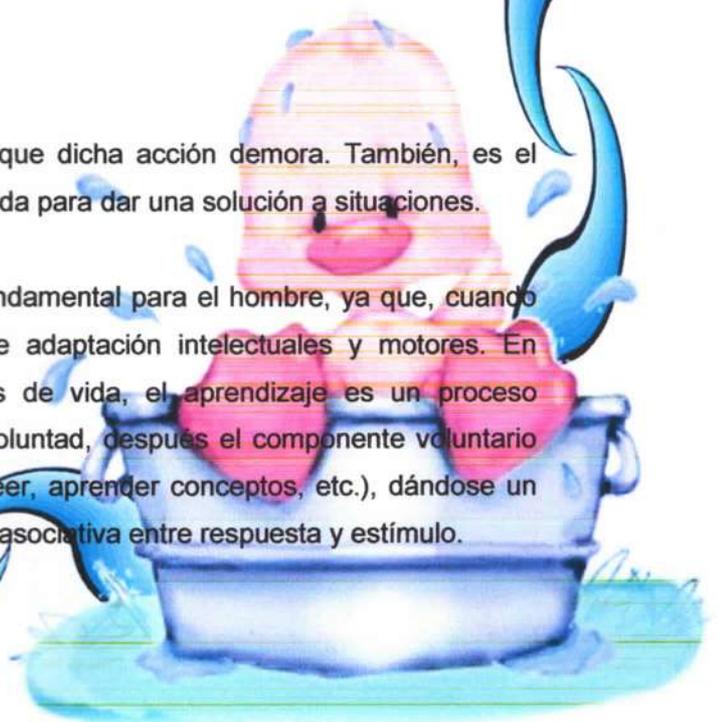
Se denomina enseñanza aprendizaje al procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia (Enciclopedia Cubana, 2018).

En este proceso inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos, debiendo considerarse que no es posible lograr la optimización del proceso sin ninguno estos componentes.

1.1. Aprendizaje

Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.





METODOLOGÍA

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

"La metodología pedagógica en su significado más general es el discurso concerniente a los procedimientos, el camino que hay que recorrer, que lleva a cabo la educación para alcanzar objetivos". (Lapacho, 2016, p.24)

Metodologías son procedimientos que obedecen a algún criterio o principio ordenador de un curso de acciones. En cuanto al orden que se debe seguir en un proceso, es preferible usar el término método cuando se hace referencia a pautas, orientaciones, guías de la investigación o de la adquisición de conocimientos que estén bien definidos.

El término de estrategia refiere un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje, pudiendo sintetizarse en que: son el sistema de actividades que permiten flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes.





ACTIVIDADES DESARROLLADAS PARA EL RINCÓN DEL AGUA

1. CARRERA DE BARQUITOS DE PAPEL

Objetivo:

- Desarrollar la concentración, movimiento buco-faciales



Recursos:

- Tina
- agua
- barquitos de papel

Proceso o metodología:

Elaborar barquitos de papel y colocarlos sobre la tina de agua y pedir a cada niño que se ubique frente a su barquito e incentivarles a soplar sobre ellos hasta que lleguen al otro extremo de la tina.

Número de niños: grupos de 3 niños
Tiempo de la actividad: 5 minutos





2. INSERTAR PELOTAS EN LA BOTELLA CON UN CUCHARÓN

Objetivo:

- Lograr que los niños tengan Concentración, motricidad fina



Recursos:

- Tina
- Agua
- pelotas de colores
- envases plásticos
- cucharón.

Proceso o metodología:

Trasvasar las pelotas utilizando el cucharón a los envases de plástico según el color que indique.

Número de niños: grupos de 3 niños
Tiempo de la actividad: 10 minutos

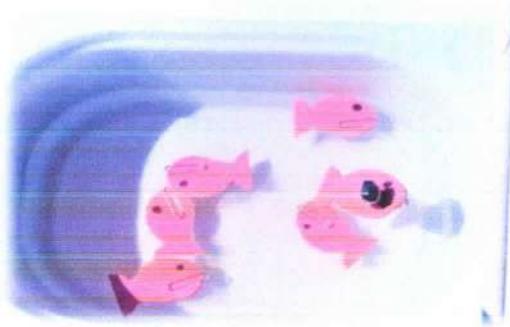




3. PESCA DE ANIMALES DEL MAR

Objetivo:

- Desarrollar de la motricidad fina.



Recursos:

- Tina
- Agua
- peces de fomix con clip
- palo con hilo nylon e imán.

Proceso o metodología:

Los peces estarán en la tina con agua y el niño tratará de pescarlos con el palo donde habrá un imán y se adherirán al clip.

Número de niños: Grupo de 4 niños

Tiempo de la actividad: 10 minutos





4. COGER TAPAS CON PALITOS EN EL AGUA

Objetivo:

- Desarrollar la motricidad fina, concentración.



Recursos:

- Tina o Piscina pequeña
- Agua
- tapas de colores de varios colores
- palos de madera (pincho o paletas de helado).

Proceso o metodología:

El niño tratará de coger las tapas con los palos según el color que se indique y los coloca fuera de la piscina

Número de niños: Grupo de 3 niños

Tiempo de la actividad: 10 minutos





5. CASCADA DIVERTIDA

Objetivo:

- Desarrollar la coordinación óculo-manual.



Recursos:

- Botellas plásticas
- Agua
- piscina pequeña.

Proceso o metodología:

El niño llenará la botella con agua para luego colocar en la primera botella de la cascada para que esta descienda por cada botella hasta llegar a la piscina.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 20 minutos





6. CIRNIENDO LAS BOLITAS DE COLORES

Objetivo:

- Identificar los colores, desarrollo de la motricidad fina, concentración, coordinación óculo manual



Recursos:

- Botellas
- Tina
- Agua
- cernidor plástico pequeño
- bolitas de hidrogel.

Proceso o metodología:

En la tina se colocará agua y bolitas de hidrogel para que el niño mediante la utilización de un cernidor pequeño las recoja y las lleve a otro recipiente.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 15 minutos





7. PESCA DE AROS CON SORBETE

Objetivo:

- Desarrollo de la coordinación óculo manual, concentración, motricidad fina, identificar colores y formas.



Recursos:

- Piscina mediana
- Agua
- aros de plástico
- sorbete.

Proceso o metodología:

En la piscina se llenará agua y luego se colocará aros de plástico de diferentes y a con el sorbete el niño intentara pescar y sacar los aros y colocarlos en un recipiente vacío esta actividad le ayudará a desarrollar y a mejorar la motricidad fina además que también estamos ayudando a la concentración y creatividad del niño.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 10 minutos





8. BURBUJAS CON LIMPIAPIPAS DE FORMAS

Objetivo:

- Desarrollar buco facial, estimular las capacidades lingüísticas y de observación



Recursos:

- Tina
- Agua
- Jabón líquido
- Limpiapipas

Proceso o metodología:

Con los limpiapipas realizaremos burbujeros de diferentes formas, luego en la tina colocaremos jabón líquido e introduciremos los burbujeros y luego los niños soplarán y observarán las burbujas que salen de esta.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 10 minutos





9. PESCANDO LOS NÚMEROS CON PINZAS

Objetivo:

- Desarrollo de la pinza trípode, desarrollo de la motricidad fina, identificar los rasgos de los números



Recursos:

- Piscina grande
- pinzas de plásticos
- números.

Proceso o metodología:

En la piscina se llenará de agua y se colocará números dentro de esta para que el niño mediante la utilización de la pinza vaya cogiendo los números.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 10 minutos

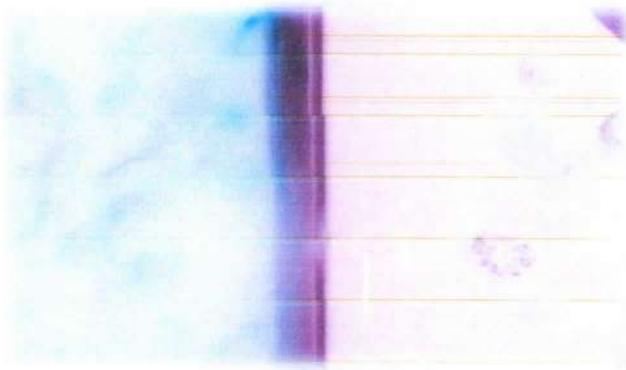




10. ESCONDITE DE ESPUMA

Objetivo:

- Desarrollo de los sentidos (vista, tacto, oído), potencian y descubren nuevas sensaciones.



Recursos:

- Tina agua
- Jabón líquido
- Objetos de diferentes tamaños y texturas.

Proceso o metodología:

En la tina colocaremos agua y jabón líquido y trataremos que se haga mucha espuma, luego colocaremos objetos de diferentes tamaños y texturas y haremos que el niño introduzca sus manos, toque los objetos y trate de adivinar que es.

Número de niños: 8

Tiempo de la actividad: 10 minutos





CONCLUSIONES

En la unidad educativa "**BRIGHAM YOUNG SCHOOL**" Fue de gran importancia implementar el rincón de agua ya que este rincón de aprendizaje es fundamental, porque a través del juego los niños y niñas desarrollan varias habilidades motoras lingüísticas, intelectuales y sociales.

En ellos se aplica una metodología activa que les permite a los niños y niñas desarrollar su propio aprendizaje y creatividad, a través de actividades aprenden a cumplir órdenes y a trabajar en equipo con sus compañeros, a la vez es un recurso didáctico de gran utilidad para los docentes ya que mediante el mismo podemos realizar diferentes actividades en la cuales los niños y niñas sean los principales beneficiarios, generando así momentos gratificantes en la vida de cada estudiante.





CONVENIOS



LICEO AERONÁUTICO BRIGHAM YOUNG SCHOOL

Quito, 20 de Mayo del 2019

Señor
Milton Altamirano
VICERECTOR DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
Presente.-

De mis consideraciones:

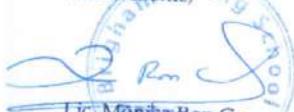
Yo, Mónica Ron con cargo de Directora de la Unidad Educativa "LICEO AERONÁUTICO BRIGHAM YOUNG SCHOOL", solicito muy amablemente a Usted, me ayuden con la implementación del Rincón de Agua en mi Institución, ya que no contamos con dicho rincón, el cual será de mucha utilidad para mis estudiantes y docentes de la antes menciona Institución, a la vez me permito poner en su conocimiento que autorizo de antemano a las señoritas que a continuación se detallan, estudiantes de Sexto Semestre de la Carrera de Parvularia del Instituto Tecnológico Superior Japón, realicen, el Proyecto de Vinculación con la Sociedad.

- Lucía Margarita Arévalo Armijos, Carmen Inés Fúel Guerra, Paola Marisela Jiménez Zambrano, Diana Alexandra Mejía Díaz, Noemí Carmen Pantoja Quilumba, Jessica Estefanía Tasiguano Caiza, Marlene Alexandra Vinuesa Pinanjota.

De la misma manera aprovecho el envío de este oficio para felicitarle por la labor e iniciativa ante los Proyectos de Vinculación que contribuirán al desarrollo de los niños/as de la Institución a la cual yo dirijo.

Este particular me permito poner en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lic. Mónica Ron C.
DIRECTORA LICEO AERONÁUTICO "BYS"



Recibido
del 20 de Mayo del 2019
Lic. Milton Altamirano


Institución: Rectoría de Educación Superior, Av. De la Fraternidad (Sector Base Aéreo) Telefónico: 022501171
0982231100/0982444331

e-mail: itsj@itsj.com.ec / secretaria@itsj.com.ec / www.itsj.com.ec





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"
REGISTRO DE CONSEJO DE EDUCACIÓN SUPERIOR- CES 2174

LISTADO DE FIRMAS DE PARTICIPANTES



LICED AERONÁUTICO BRIGHAM YOUNG SCHOOL

Estudiantes del Instituto Japón

Arévalo Lucia
C.I. 171440143-5

Fuel Carmen
C.I. 171914708-2

Jiménez Paola
C.I. 171993203-8

Mejia Diana
C.I. 172064746-8

Noemí Pantoja
C.I. 172384148-0

Jessica Tasiguano
C.I. 175433549-3

Alexandra Vinueza
172110900-5

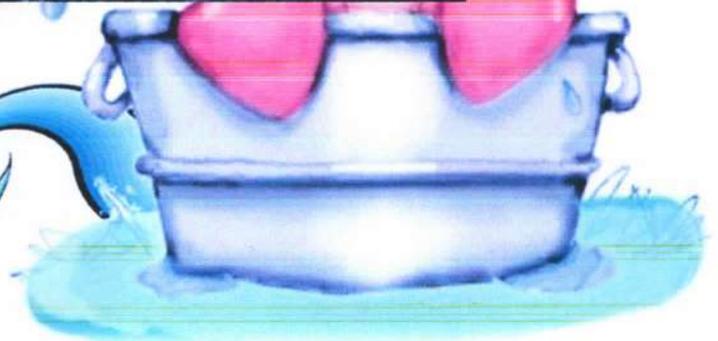
Dirección: Pedro de Valdivia Del-91 y Av. De la Prensa (sector Base Aérea) Teléfono: 2290327
09822901106/0895414331

E-mail: brighamschool@gmail.com / www.iceaonyc.com





**FOTOS PROCESO DE SOCIALIZACIÓN E IMPLEMENTACIÓN
CERTIFICACIÓN**





FICHA DE EVIDENCIA DE CONSTRUCCIÓN DE PRODUCCIONES TÉCNICAS

ANTECEDENTE

DOCENTE	MGS. Iveeth Simeón
OBJETIVO Implementar el rincón de aprendizaje denominado "rincón del agua" a través de la creación de un espacio lúdico exclusivo para este fin; donde la estrategia pedagógica permita mejorar la participación de los niños en la construcción de sus conocimientos mientras se divierten jugando.	Objetivo Específico: <ol style="list-style-type: none">1. Diagnosticar la situación actual de la estrategia pedagógica aplicada en el colegio aeronáutico Brigham Young School en los subniveles correspondientes.2. Fundamentar teóricamente la aplicabilidad de los rincones lúdicos como estrategia pedagógica adecuada y moderna para el aprendizaje en los niños del subnivel 1 y subnivel 2.3. Diseñar la propuesta para la implementación del rincón de aprendizaje "rincón del agua" en el establecimiento.4. Asesorar respecto a la importancia de contar con espacios lúdicos "rincones de aprendizaje" como estrategia pedagógica para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.
SINOPSIS	<p>Los rincones de aprendizaje constituyen una metodología – estrategia pedagógica de organización del aula que se utiliza en la actualidad con éxito en la etapa de educación infantil.</p> <p>Hasta los cinco años, el juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico.</p>



MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Botellas desechables• Troncos largos• Hilo nailón• Tapas de botellas• Techo eternit• Lavabo metálico• Llaves de agua• Tubería• Piscinas de plástico• Llantas• Limpia pipas• Rosetas• Regaderas desechables• Pinzas• Jabón líquido• Tablas circulares• Pelotas plásticas pequeñas• Bolitas de gel
Estudiantes involucrados	<ul style="list-style-type: none">• Arévalo lucía• Fuel Carmen• Jiménez Paola• Mejía Diana• Pantoja Noemí• Tasiguano Jessica• Vinueza Alexandra

PROCESO DE INVESTIGACIÓN QUE JUSTIFICA SU CREACIÓN

ANTECEDENTES:

Este proyecto presenta una estrategia pedagógica que permitirá involucrar y desenvolver en forma dinámica la interacción de los niños y niñas de 3 a 5 años en la construcción de su propio conocimiento. La estrategia pedagógica planteada en este proyecto refiere a los rincones de aprendizaje, propiamente al denominado "rincón del agua" cuya esencia e importancia radica en el aprendizaje del niño mientras trasciende jugando con uno de los elementos que el infante conoce desde que nace e interactúa diariamente, de allí que experimentará sensaciones y emociones jugando con agua mientras construye su conocimiento, aprende y descubre los objetivos de aprendizaje que el docente plantee dentro de este rincón de aprendizaje.



La educación inicial involucra el proceso enseñanza – aprendizaje en los menores de 3 a 5 años, esta educación se divide en subnivel 1 y subnivel 2 y de vital importancia y relevancia en el ser humano, puesto que constituye la base de la asimilación de conocimientos de los infantes.

En la edad de la educación inicial es en la que los pequeños trascienden experimentando sensaciones, nuevas emociones, desenvolvimiento en el entorno social fuera de casa, y por ello es menester que este bagaje de conocimientos que van a asimilar lo hagan de la manera espontánea, divertida e inocente que les caracteriza, dentro de la esencia misma de los niños.

El proceso de aprendizaje en los menores no puede ni debe ser lineal donde el docente es el único proveedor de enseñanzas; es imposible ver o pedir a un niño que permanezca quieto o sentado mientras se le pretende transmitir conocimiento.

El niño por su naturaleza necesita estar activo, jugar con su entorno para descubrir el alcance de sus sentidos, es importante interactuar con el medio en el que se encuentra para sentir el miedo y las emociones positivas y negativas de estar en un ambiente diferente al de casa; aquí comienza a forjarse gran parte de su personalidad y se va formando el niño “independiente” que será como una esponja absorbiendo todas las experiencias del inicio de su larga vida estudiantil.

PROBLEMA

La problemática respecto a la implementación de estrategias pedagógicas de actualidad en la educación inicial o preescolar a nivel de Sudamérica es cada día de mayor interés para las instituciones educativas, pues se ven en la necesidad de renovar sus metodologías a la par de la evolución del entorno donde se desarrollan los infantes, este entorno es fácil evidenciar ya que los niños y niñas a más temprana edad ya tienen acceso a la navegación de internet, conocen el uso de pantallas táctil en tablets, celulares, juegos on line, acceso a música y videos en YouTube, entre otros que se podrían citar.



JUSTIFICACIÓN

Los rincones de aprendizaje constituyen una metodología – estrategia pedagógica de organización del aula que se utiliza en la actualidad con éxito en la etapa de educación infantil. Hasta los cinco años, el juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico.

En el colegio aeronáutico Brigham Young School no se dispone de espacios lúdicos de aprendizaje por falta de asesoramiento respecto a estas actuales y beneficiosas estrategias metodológicas.

Lo antes mencionado, constituye relevante justificación del desarrollo del presente proyecto, puesto que toda mejora y actualización en la educación inicial en los menores ayudaran a sentar unas buenas bases académicas.

Con la implementación del proyecto en cuestión se beneficiarán los subniveles 1, subniveles 2 y las siguientes generaciones de menores, considerando la importancia teórica – práctica del juego como instrumento de aprendizaje que promueve el trabajo estimulante y flexible mientras los niños juegan y se divierten.

MARCO TEÓRICO

1. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Se denomina enseñanza aprendizaje al procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia (Enciclopedia Cubana, 2018).

En este proceso inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos, debiendo considerarse que no es posible lograr la optimización del proceso sin ninguno estos componentes.

1.1. Enseñanza

La enseñanza se considera el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales, en el cual existen la interacción de docentes y alumnos en un entorno educativo o espacios de interacción (espacios lúdicos). Se puede mencionar también que la enseñanza es un conjunto de métodos y principios que los maestros ponen en marcha para lograr que los alumnos aprendan (Ocampo, 2017)



1.2. Aprendizaje

Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.

2. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

"La metodología pedagógica en su significado más general es el discurso concerniente a los procedimientos, el camino que hay que recorrer, que lleva a cabo la educación para alcanzar objetivos". (Lapacho, 2016, p.24)

Metodologías son procedimientos que obedecen a algún criterio o principio ordenador de un curso de acciones. En cuanto al orden que se debe seguir en un proceso, es preferible usar el término método cuando se hace referencia a pautas, orientaciones, guías de la investigación o de la adquisición de conocimientos que estén bien definidos.

Se puede establecer una pertinente diferencia entre metodología y estrategia, esta es que; a diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar en el aprendizaje con los estudiantes. (Prezi, 2013)

El término de estrategia refiere un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje, pudiendo sintetizarse en que: son el sistema de actividades que permiten *flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes.*

3. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clases puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

Minerva (2007) afirma que "Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica". (p.24)



El juego es la actividad más importante de los niños. A través de él, desarrollan sus capacidades físicas y mentales. También desarrollan sus habilidades sociales y su autoestima. Es la herramienta básica de aprendizaje infantil. A partir de los 3 años, el juego comienza a ser simbólico, lo cual indica un avance cognitivo importante en el niño.

En toda la trascendencia de juegos como aprendizaje se evidencia que el juego libre y espontáneo ayuda al desarrollo de los menores y a partir de los 6 años, los niños aprenden a jugar atendiendo a reglas. (Alvear, 2012)

El juego constituye la mejor estrategia de enseñanza – aprendizaje en los niños; la explicación a esto la podemos encontrar en que cuando jugamos, es decir cuando disfrutamos realizando una actividad, nuestro cerebro aprende sin esfuerzo. Así que parece que el juego tiene el objetivo de hacer placentera la realización de determinadas actividades. El bebé, desde que nace, encuentra su forma de relación con el medio y las figuras de apego a través del juego.

El juego va evolucionando y a partir de los 3 años, ya que empieza a introducirse un cambio muy importante, que es la aparición del juego simbólico, el juego de roles, jugar a la escuelita, al doctor el superhéroe. El juego es el elemento básico de la imaginación creadora así mismo, el juego es una actividad a través de la cual se transmiten roles sociales y valores culturales que se interiorizan de forma inconsciente. Queda patente por todo lo anterior cuál *es la importancia del juego*, pero igual de importante es mantener un equilibrio entre el juego en solitario o acompañado.

4. RINCONES DE APRENDIZAJE

Hablar de rincones de aprendizaje es abordar una metodología pedagógica de organización del aula que se utiliza en la actualidad con éxito en la etapa de educación infantil. El rincón del agua, el rincón de los libros, de la música, son algunos de los espacios que sirven como instrumento de aprendizaje autónomo a través de actividades basadas en el juego. (Vázquez, 2010)

El juego se considera uno de los medios de aprendizaje más idóneo para los menores. Jugar a las casitas, a los médicos, a las tiendas, entre otras, son actividades que contribuyen a la formación de los pequeños en un entorno lúdico. El niño no pierde el tiempo cuando juega, ello le permite que aprenda de forma espontánea según sus necesidades.

Los rincones se pueden habilitar como complemento de la actividad escolar, de modo que los niños acudan a ellos en los ratos libres cuando terminan sus tareas académicas, o como espacios para trabajar contenidos curriculares específicos.



Los docentes deben estructurar los rincones del aula en función de las áreas de aprendizaje que quieran estimular. Cada rincón debe contar con su propio material, para que el niño pueda trabajar de forma independiente, sin necesidad de buscar ayuda en el maestro. No obstante, también se pueden crear rincones donde sea imprescindible la presencia del tutor, que trabaja con pequeños grupos en torno a una temática o actividad específica.

La literatura bibliografía pertinente de este tema manifiesta que la implementación de rincones de aprendizaje obliga a que el docente parvulario debe cambiar su concepto rígido/lineal de orden y desarrollo de clases, y confiar en que cada niño será capaz de realizar la actividad que libremente escogió. (Vázquez, 2010).

Con la aplicación de la metodología de los rincones se garantiza la espontaneidad, libertad y placer del juego. El contacto con lo nuevo y desconocido se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea. El juego es una actividad espontánea propia del niño y se convierte en la base sobre la que opera el aprendizaje.

Es una herramienta de comunicación a través de la cual el niño se interrelaciona en su ambiente mediante la observación, representación, diálogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración. (Calvillo, 2013, p.26)

5. TIPOS DE RINCONES DE APRENDIZAJE

Existen diferentes rincones de aprendizaje ya definidos, pero pueden generarse y construirse otros sectores conforme las necesidades de docentes, alumnos y los objetivos propios de la institución educativa. (Calvillo, 2013, p.38)

Rincón de pensamiento lógico En el rincón del pensamiento lógico el juego está presente en cada fase del desarrollo del ser humano. Aprender a través del juego es abrir la puerta hacia el descubrimiento y el conocimiento.

A este rincón también se le denomina de las operaciones lógico-matemáticas. Se le llama así porque, a través del contacto directo con los objetos y la modificación del mundo externo, el niño incorpora nociones de forma, tamaño, espacio, tiempo, clase y número.

Por medio de éste rincón, los niños manipulan objetos, mezclan sustancias, realizan comparaciones de cantidad, color, distancia y calculan el tiempo. También establecen relaciones de causalidad, realizan agrupaciones de acuerdo con características de forma, peso, sabor, entre otros. Todo lo anterior fundamenta la comprensión, asimilación y construcción de nociones lógicas y conceptos matemáticos que facilitan su relación con el medio.



6. RINCÓN DE MOTRICIDAD

El rincón de aprendizaje de motricidad busca dotar al niño de recursos para el desarrollo de habilidades y destrezas que lo encaminen hacia el manejo espacio temporal.

Esta unidad proporciona sugerencias de juego y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad general o global. Presenta los ejercicios con diferentes grados de dificultad. Las actividades y lugares requieren la participación proactiva del docente que conoce su medio y las particularidades de sus alumnos.

El rincón de motricidad permite a los niños el conocimiento de su cuerpo y la canalización de su energía. Así mismo, estimula el dominio de los elementos espaciales y temporales y el perfeccionamiento del control motor. La finalidad de éste rincón es proporcionar a los niños oportunidades para el desarrollo de habilidades, destrezas motoras gruesas y equilibrio corporal. Fomenta el control de movimientos, respuesta inmediata de precisión, rapidez motora, mayor y mejor expresión corporal. Es importante recordar que la motricidad tiene características eminentemente lúdicas. (Dicade, 2007)

7. RINCÓN DE CIENCIA Y EXPERIMENTACIÓN

Este rincón presenta una serie de propuestas accesibles y funcionales con las que la comunidad educativa y los niños se pondrán en contacto con los cambios, los fenómenos naturales y las relaciones del ser humano con su ambiente.

Las ciencias naturales estudian a los seres vivos y a su medio, explican las funciones, procesos, propiedades y composiciones de éstos. El aprendizaje de los mismos hace posible la comprensión y el compromiso con el ambiente. El rincón de ciencia y experimentación es un espacio para observar y explorar el ambiente inmediato, para tomar conciencia del mundo físico. Fomenta la investigación, a través del estímulo de la curiosidad innata y tendencia al juego del niño. Este rincón promueve el desarrollo de procesos de: Observación, descripción, clasificación, comparación, identificación, asociación, interpretación, comprobación, medición y valoración. (Reyes, 2006).

8. RINCÓN DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

En este rincón, se introduce al niño el lenguaje de la comunicación, expresión visual, desarrollo de la creatividad e imaginación, utilizando diferentes recursos y materiales apropiados para el caso.

La finalidad de este rincón es enriquecer en los niños el desarrollo de un lenguaje articulado y no articulado, con la intención de que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. Así mismo proporcionará a través de la utilización de diferentes materiales, el desarrollo de la expresión oral, el aumento de su vocabulario y el interés por la lectura y la literatura infantil al crear y reproducir los propios textos de lectura, además de utilizar el pensamiento creativo e imaginario.



Este aprendizaje no debe ser presionado, apresurado ni excesivo; sin embargo en ésta edad sí deben realizarse técnicas preparatorias para la escritura como pintar, dibujar, escribir, tocar y ejecutar.

9. RINCÓN DE ARTE

El rincón de arte es un espacio motivador que ofrece a los niños recursos que sirven para interpretar su mundo interno y externo. Es un espacio dedicado a la estimulación de recursos y de desarrollo personal y colectivo. Es un ambiente propicio para observar y manifestar los intereses, así como las necesidades de los niños en su relación con el medio.

La función de éste rincón es desarrollar destrezas de aprendizaje y motivar la creatividad a través de diversos estímulos; este rincón pone en contacto a los niños con nociones que facilitan la expresión y creación en áreas específicas. El rincón de arte puede dividirse en sub rincones, ya que por medio de éste se manifiestan sentimientos a través de elementos de las artes plásticas: Pintura, dibujo, modelado, música, danza, entre otros. (Dicade, 2007)

10. RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN

La dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas. Es una herramienta educativa de capacitación para el docente que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo. Desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación.

El rincón de dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. Este rincón sugiere actividades que motiven la expresividad de los niños.

En este rincón de aprendizaje, los niños encuentran el lugar y los materiales perfectos para representar situaciones de la vida diaria. (Reyes, 2006, p.55)

11. RINCÓN DEL AGUA

El rincón del agua brinda un espacio lúdico que involucra a los niños con el medio ambiente que los rodea, con uno de los elementos más abundantes que existe en el mundo "el agua".

El agua es el elemento con el que los niños interactúan diariamente desde las primeras horas de la mañana, al lavarse las manos, lavarse la cara, cepillarse los dientes y demás actividades diarias; es evidente la atracción de los niños hacia el agua cuando sienten el estímulo de la caída de agua en sus manos o cuando se divierten jugando en la tina del baño salpicando el agua hacia su cuerpo y ni que decir de la emoción que sienten los pequeños cuando disfrutan del agua en una piscina.



Por todo lo expuesto y las vivencias diarias es clara la incidencia del agua como una herramienta de juego para los niños, pero mejor aún la versatilidad del agua para ser usada como una estrategia de enseñanza aprendizaje en los niños y que permita conocer al agua en todos sus aspectos y de manera autónoma a partir de la experimentación.

El rincón del agua es un espacio donde se encuentran unos materiales específicos para desarrollar los lenguajes científico y matemático, donde los niños individualmente o en pequeño grupo, realizan diferentes actividades de aprendizaje relacionadas con el agua. (Todolí, 2015)

En el rincón, los niños van conociendo las características del agua a partir de la manipulación y la experimentación con los materiales. De este modo empiezan a discriminar, a abstraer, a generalizar y crear relaciones a partir de los datos extraídos de la realidad.

Los niños encuentran, en el rincón del agua, diferentes tipos de actividades: unas concretas y otras libres que les ayudarán a desarrollar aspectos lógicos, cualitativos, cuantitativos, especiales y científicos. Las actividades propuestas y la experimentación libre en el rincón permitirán a los niños investigar sobre la naturaleza del agua y otros líquidos.

El rincón del agua también se constituye como un espacio lúdico donde a más de enseñar y aprender conocimientos, se puede concebir la sensibilización de la importancia del cuidado "no desperdicio" del agua y del uso medido y cociente de este recurso vital para los seres vivos.

En el rincón del agua es primordial trabajar en lo que es el área motriz gruesa realizando diferentes ejercicios con el agua, desarrollando la orientación espacial y nociones a través de juegos, presentando diferentes materiales reciclables para llegar a experimentar con el agua, poniendo énfasis en su valor, conociendo cada una de sus facetas y así producir o una interacción entre él y su entorno y al mismo tiempo llegar a un aprendizaje significativo.

Es muy importante, dejar claro que se debe establecer reglas para el buen manejo y uso correcto del rincón, ya que todos somos agua y hay que cuidarla, aprovechando este punto siempre para finalizar el uso del espacio se puede proponer una actividad de conservación y bienestar ambiental como puede ser regar el agua usada en las plantas después de culminar la actividad.



2.1. Bases legales

El desarrollo e implementación de rincones de aprendizaje como el "rincón del agua" no presenta ningún impedimento legal y es completamente aplicable puesto que no constituye plagio e involucra desarrollo y diseño propio de las autoras del presente, con el apoyo y guía de la investigación bibliográfica respecto al tema. Adicional existe sustento legal de normativa que impulsan y garantizan la gestión educativa, tales como: Constitución Política de la República del Ecuador; Ley Orgánica de Educación Intercultural; Acuerdo Ministerial 0024-14 Normativa para la autorización de funcionamiento y prestación de servicios de educación inicial de los subniveles 1 y 2 en instituciones educativas públicas, particulares y fiscomisionales; Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial del Ministerio de Educación; y otras que promueven la proactividad y gestión en mejora de la educación de los menores.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN RESULTADOS

ENFOQUE

El enfoque del presente proyecto es cualitativo puesto que se explica como sucede la realidad interpretando las cualidades del fenómeno de implementar el rincón del agua y del juego como eje de aprendizaje.

En el rincón del agua se desarrolla el *método inductivo*, ya que partiendo desde el juego simple y espontaneo de los niños y niñas con el agua se puede descubrir sus propiedades, utilidades y sensibilizar en el uso adecuado del mismo.

DISEÑO

El diseño del presente se ordena en lo *experimental* ya que las autoras incidirán en el asesoramiento a las autoridades de la institución educativa para generar efectos en la aplicación de espacios lúdicos, iniciando con el rincón del agua.

En correspondencia al proyecto, el *tipo de investigación* que se realiza es *de campo* ya que la recolección de información y datos es directamente de la realidad donde ocurren los hechos.

En cuanto el *nivel de investigación* que refiere el proyecto, este es de carácter *descriptivo* porque se explican realidades de hechos en los subniveles 1 y subniveles2 de educación inicial de la institución.



Contextualización del ámbito de la investigación

La investigación se realiza en la Ciudad de Quito, en el sector norte de la capital en el Colegio Aeronáutico Brigham Young School.

La temática de la investigación son los denominados rincones de aprendizaje, propiamente el "rincón del agua", esta investigación abarca los niños y niñas de los subniveles 1 y subniveles 2 de la educación inicial de esta prestigiosa institución.

Esta investigación es posible gracias al apoyo y apertura de las autoridades de la institución educativa, como principales se cuenta con el contingente de las señoras rectora y vicerrectora académica.

Totalidad y muestra

Para obtener un muestreo de la cantidad de personas a quienes se debe aplicar el cuestionario de diagnóstico del presente proyecto, se aplicará el siguiente modelo matemático:

$$n = \frac{Z^2 pqN}{Ne^2 + Z^2 pq}$$

Dónde:

N=	33	Población
Z=	1.96 @ 95%	Nivel de confianza
p=	0.5	Probabilidad a favor
q=	0.5	Probabilidad en contra
e=	6%	Error de estimación
n=	?	Muestra

Reemplazando valores en la ecuación se obtiene lo siguiente:

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(33)}{33(0.06)^2 + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$
$$n = \frac{31.6932}{0.1188 + 0.9604}$$
$$n = 29.3673091179$$

Por lo tanto, la muestra para aplicar las encuestas será de **30 personas**.



Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

En alineación al enfoque cualitativo del proyecto, se utilizar la técnica de la encuesta con su respectivo instrumento, dicho cuestionario (anexo 1) será aplicado al personal docente de la institución, autoridades y padres de familia de los niños de los subniveles 1 y 2.

CONCLUSIONES

- La puesta en escena de la estrategia metodológica a través de sus actividades permite al estudiante trascender por una educación no solo cognitiva sino también crítica, afectiva y conductual puesto que sus actividades las realiza de una manera espontánea e inocente.
- Las estrategias metodológicas ponen al estudiante como eje principal del proceso y le brindan la oportunidad de: descubrir lo que necesita aprender, establecer y transitar en cada instante del proceso del conocimiento.
- El planteamiento del rincón del agua exhorta al estudiante a tener presente en todo momento el juego y la diversión como requisito previo de arranque para la nueva asimilación cognitiva
- La generación, implementación y aplicación de rincones de aprendizaje están claramente sustentadas en la literatura pedagógica consultada y son herramientas que potencializan el proceso enseñanza aprendizaje.