



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN**

**TEMA:**

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

**AUTOR:**

**Tacury Paladines, Maite Domenica**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TUTOR:**

**Plúas Albán, Verónica Katuskas**

**Guayaquil, Ecuador**

**16 de septiembre del 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Tacury Paladines, Maite Doménica**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

**TUTORA**

f. \_\_\_\_\_  
**Plúas Albán, Verónica Katuskas**

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**Blakman Briones, Yadiria Alexandra**

**Guayaquil, a los 16 del mes de septiembre del año 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Tacury Paladines, Maite Doménica**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 16 del mes de septiembre del año 2022**

**LA AUTORA**

*Maite Tacury*

f. \_\_\_\_\_  
**Tacury Paladines, Maite Doménica**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN

## AUTORIZACIÓN

Yo, **Tacury Paladines, Maite Doménica**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA:

Maite Tacury

f. \_\_\_\_\_  
Tacury Paladines, Maite Domenica




UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

## REPORTE URKUND

Nombre del estudiante: Maite Tacury

Fecha del reporte: 31 de agosto de 2022

Título: Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica

	
<b>Document Information</b>	
Analyzed document	CAPÍTULO 1-5 Maite Tacury.docx (D143445671)
Submitted	8/31/2022 5:42:00 PM
Submitted by	
Submitter email	maite.tacury@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	rina.vasquez01.ucsg@analysis.urkund.com



---

Verónica Katuskas Plúas Albán

tutora



---

Maite Domenica Tacury Paladines

tutorado



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

(OPONENTE)



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**CALIFICACIÓN**

10  
Luisa María  
100

---

TUTORA

## ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	XIII
Abstract.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	2
CAPÍTULO 1 .....	4
Planteamiento del problema .....	4
Justificación.....	7
Preguntas de investigación.....	8
Pregunta Principal.....	8
Preguntas Secundarias .....	8
Objetivos.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos:.....	9
CAPÍTULO 2 .....	10
Metodología .....	10
Técnicas e Instrumentos de investigación.....	11
Entrevista.....	11
Encuesta .....	12
CAPÍTULO 3 .....	14
Rincones de trabajo .....	14
Proceso de enseñanza-aprendizaje .....	18
Educación Cultural y Artística .....	22
CAPÍTULO 4 .....	26
Análisis de los resultados obtenidos en la investigación.....	26
Encuesta aplicada a docentes del subnivel de elemental .....	26



<b>Entrevistas aplicadas a docentes del Área de ECA del Nivel Elemental, coordinadora académica, directora y personal del DECE.....</b>	<b>34</b>
<b>Ficha de observación aplicada a una clase de 3ro EGB .....</b>	<b>38</b>
<b>CAPÍTULO 5 .....</b>	<b>41</b>
<b>Contextualización.....</b>	<b>41</b>
<b>Metodología de intervención de la propuesta.....</b>	<b>41</b>
<b>Actividades .....</b>	<b>46</b>
<b>Materiales y recursos.....</b>	<b>54</b>
<b>Evaluación de la propuesta .....</b>	<b>55</b>
<b>Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>59</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>.....</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>61</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>62</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>67</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	<b>44</b>
<b>Tabla 2</b> .....	<b>45</b>
<b>Tabla 3</b> .....	<b>45</b>
<b>Tabla 4</b> .....	<b>47</b>
<b>Tabla 5</b> .....	<b>48</b>
<b>Tabla 6</b> .....	<b>50</b>
<b>Tabla 7</b> .....	<b>52</b>
<b>Tabla 8</b> .....	<b>55</b>
<b>Tabla 9</b> .....	<b>56</b>
<b>Tabla 10</b> .....	<b>57</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 .....	5
Figura 2 .....	19
Figura 3 .....	26
Figura 4 .....	27
Figura 5 .....	28
Figura 6 .....	29
Figura 7 .....	30
Figura 8 .....	31
Figura 9 .....	32
Figura 10 .....	33

## RESUMEN

La presente propuesta metodológica, tiene como objetivo implementar un programa de rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística en 3ro EGB, con el fin de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en el retorno a la modalidad presencial. Está dirigida a los estudiantes de 3ro EGB, pues se tiende a no implementar metodologías activas que estimulen el aprendizaje mediante el juego, en dicho nivel. Se espera que los docentes puedan aprovechar todo el potencial creativo e innovador del programa, que permitirá a los estudiantes reforzar las destrezas del primer bloque curricular que establece el Ministerio de Educación del Ecuador mediante los cuatro rincones de trabajo que la presente propuesta metodológica plantea. Los cuales les permitirán a los estudiantes, de la Escuela Básica Particular Universidad Católica, aprender a través de la experimentación y el descubrimiento por medio de los sentidos de manera significativa. Es importante mencionar que la presente propuesta metodológica, puede ser adaptada fácilmente por los docentes que estén interesados en implementar los rincones de trabajo en sus clases siempre y cuando los adapten según los objetivos y destrezas del nivel correspondiente.

***Palabras clave:** rincones de trabajo, aprendizaje significativo, proceso de enseñanza-aprendizaje, Educación Cultural y Artística, creatividad, innovación*

## **Abstract**

This methodological proposal aims to implement a program of learning centers in the area of Cultural and Artistic Education in 3<sup>rd</sup> grade, in order to innovate the teaching-learning process of students, in the return to the face-to-face modality. It is focused to students of 3<sup>rd</sup> grade, as there is a tendency not to implement active methodologies that stimulate learning through play, at that level. It is hoped that teachers will be able to harness the full creative and innovative potential of the programme that will allow students to reinforce the skills of the first curricular thread established by the Ministry of Education of Ecuador through the four learning centers that this methodological proposal proposes. Which will allow students, from the Universidad Católica School, to learn through experimentation and discover through the senses in a meaningful way. It is important to mention that this methodological proposal, can be easily adapted by teachers who are interested in implementing learning centers in their classes as long as they adapt them according to the objectives and skills of the corresponding level.

**Key words:** corners of work, meaningful learning, teaching-learning process, Cultural and Artistic Education, creativity, innovation

# INTRODUCCIÓN

La metodología de los rincones de trabajo, solemos ubicarlos en el nivel de Inicial donde desde temprana edad, los niños asumen diferentes roles y por medio de ellos aprenden de manera lúdica. Pasando los años, los estudiantes dejan de aprender bajo esta metodología y comienzan a implementar metodologías más tradicionales. Se suele pensar que los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, ya no necesitan aprender mediante el juego. Sin embargo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) no comparte esta postura y de hecho comentó que el aprendizaje mediante el juego, en los estudiantes de 6 a 8 años

Sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego, pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. (p. 6)

Debido a lo que se mencionó anteriormente, mi tema elegido para el presente trabajo de titulación, busca contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, mediante el juego. Apostando así a nuevos enfoques educativos que innoven y mejoren el proceso educativo. Creando espacios donde el estudiante aprenda, pero de manera lúdica, significativa y entretenida.

Es importante mencionar también la relevancia del retorno a la modalidad presencial luego de la pandemia Covid-19. La cual trajo una serie de ventajas y desventajas a los alumnos. Sin embargo, una de las desventajas que se reprodujo en los estudiantes es que no pudieron alcanzar a desarrollar por completo todas las destrezas requeridas del nivel. Por lo tanto, la unificación del juego, mediante la metodología de rincones de trabajo, con el regreso a clases

será útil para reforzar las destrezas desarrolladas bajo la modalidad virtual, pero de manera más significativa bajo la modalidad presencial.

El presente trabajo de titulación, no busca descartar las ventajas o beneficios que nos brindó la educación virtual, ya que, sí las tuvo y más bien, se enfoca en que los alumnos de Tercero de Educación General Básica aprendan y refuercen de manera significativa las destrezas del primer bloque curricular, mediante la manipulación y el descubrimiento a través del arte, el juego, el cuerpo. Lo cual no ocurrió bajo la modalidad virtual, debido a la falta de socialización e intercambios entre alumnos y docentes, a causa de las circunstancias conocidas a nivel mundial y local.

## **CAPÍTULO 1**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del problema**

La aparición del Covid-19, afectó drásticamente a todos los sectores del aparato productivo del País y el sector educativo, no fue la excepción, porque las instituciones tuvieron que cerrar sus puertas de manera presencial y abrirlas de manera virtual. Sin embargo, el tiempo pasó y ahora nos encontramos en una etapa de transición que implica que volvamos a la modalidad presencial, para adaptarnos a la nueva realidad y detectar las falencias que generó en los estudiantes, la virtualidad.

Alrededor del mundo se han hecho un sin número de investigaciones, tanto nacionales como internacionales, en busca de las secuelas de la educación virtual. Una de ellas, es que los estudiantes actualmente presentan vacíos académicos y que al estar conectados por tanto tiempo, se han visto poco estimuladas determinadas habilidades y competencias, que es imperioso volverlas a retomar, es así como Vives (2020, párr. 7) menciona que es probable que la pandemia provoque que los estudiantes no logren aprender los contenidos ni desarrollar las competencias de acuerdo a sus niveles.

Así mismo, el Fondo de las Naciones Unidas para los Niños [UNICEF] (2021, párr. 4) menciona que “En Ecuador, 6 de cada 10 estudiantes afirman que están aprendiendo menos desde el inicio de la emergencia”. Es decir, con lo citado, se puede apreciar que la pandemia provocó que los estudiantes y la familia, sientan que no lograron adquirir los conocimientos esperados.

Otra secuela que surgió debido a la pandemia, es que los estudiantes ya no están interesados y motivados en querer aprender de la misma manera en la que aprendieron hasta el 2019, porque no lo podemos negar, a pesar de todos los cambios significativos que ha tenido



la educación, todavía persiste el modelo de la educación tradicional - vertical y de alguna manera, en la modalidad virtual, los estudiantes tenían un rol pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las redes sociales se hizo viral la siguiente fotografía que una madre de Arizona (Estados Unidos) posteó:

### **Figura 1**

#### *Aburrimiento en clases virtuales*



*Nota.* La imagen muestra a un niño que se encuentra aburrido en sus clases en línea. Nos demuestra uno de los grandes desafíos de la educación tanto virtual como presencial. Obtenido de Díaz, 2020.

Díaz (2020, párr. 3) en referencia a la imagen del niño aburrido en sus clases en línea, menciona que fue capturada cuando el niño de 5 años estaba en su tercera clase virtual. La foto es un claro ejemplo del desinterés y falta de motivación, que algunos o muchos estudiantes pasaron durante la modalidad virtual. El estudiante de la imagen, muestra que se encuentra aburrido, desmotivado y cansado de su clase y es por eso que él se encuentra rendido sobre la silla, mientras que la computadora sigue aún prendida y conectada a la clase. Esta imagen, genera algunos interrogantes: ¿el maestro de la clase, notó la situación?, ¿qué acciones tomaron

la familia, frente al hecho? ¿cuántos niños más tal vez, vivieron la misma situación a lo largo de las clases con el sistema virtual?

Es importante mencionar que los niños aprenden experimentando y tocando con su cuerpo y con todos sus sentidos. Bajo la modalidad virtual, los estudiantes no fueron capaces de tener dichas experiencias. Por lo tanto, es necesario que ahora, se usen metodologías activas en la modalidad presencial, en especial en el Área de Educación Cultural y Artística, que tiene como fin fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes. Dando la opción de que los alumnos aprendan acercándose, explorando y apreciando los objetos que los rodean, así como también planteen soluciones reales a su entorno.

Debido a las secuelas que provocó la pandemia a nivel educativo es que nacen algunas preguntas ¿Cómo se puede innovar dentro de un aula de Tercero de Educación General Básica? Y es a partir de esa interrogante, que nace esta propuesta metodológica enfocada hacia los rincones de aprendizaje. Los cuales Castro (2013, p.19) define como espacios donde los niños aprenden y desarrollan habilidades mediante el juego.

Todas las instituciones educativas emplean los rincones de aprendizaje, pero solo son implementados en el Nivel Inicial. Y es ahí, cuando surgen otras interrogantes ¿Por qué existe ese divorcio entre el Nivel Inicial y la Básica Elemental? ¿Quizás, se considera, que los niños más grandes, no ameritan vivir estas experiencias lúdicas y artísticas? ¿Acaso, se cree, que los niños de Básica Elemental, sólo pueden aprender a través de la formalidad de los procesos académicos establecidos?

Linaza (s.f.) menciona que “la actividad lúdica se le considera una actividad indispensable para el desarrollo personal. Se la recomienda como actividad placentera y formativa. El juego desempeña un papel importante en el desarrollo humano, durante la infancia y la adolescencia” (p. 4).

Machado (2022, párr. 10) entrevistó a la Ministra de Educación, María Brown, con respecto a cómo deberían ser las aulas. Y mencionó que “las aulas tienen que ser espacios abiertos, no siempre bajo la misma estructura que se asemeja a un sistema carcelario”. Es decir, el aula tradicional se debe transformar e innovar, pero siempre tomando en cuenta los contenidos y lineamientos del currículo y las características evolutivas de los grupos de trabajo.

### **Justificación**

El presente Trabajo de Titulación, surge a causa del cambio que está sucediendo actualmente en la educación debido a la pandemia Covid-19, específicamente con el retorno a las clases presenciales en las instituciones educativas. Durante la pandemia los estudiantes manejaron conceptos acordes a lo que el currículo establece de acuerdo al nivel de cada alumno. Sin embargo, dichos conceptos se recibieron de manera pasiva, donde el estudiante debido a la crisis sanitaria que enfrentamos en aquel entonces, era la única forma de recibirla, pero en sí, los niños no fueron capaces de observar, investigar, interactuar, manipular y socializar dichos conceptos brindados en la educación online.

El presente trabajo, no pretende negar las bondades que nos trajo la tecnología en la educación durante la pandemia. Sin embargo, la pandemia Covid-19 nos enseñó que la educación debe cambiar, se debe innovar. Volver a la presencialidad, no puede ser bajo las mismas propuestas vividas hasta el 2019, sino que deben darse cambios que beneficien a los estudiantes, a las propuestas educativas y a la vinculación de los alumnos con el conocimiento, siendo co - partícipes activamente del mismo.

Con el fin de que los alumnos asuman un rol mucho más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se realiza la propuesta metodológica de implementar rincones de trabajo para el área de Educación Cultural y Artística. Sin embargo, es importante mencionar que también se los puede implementar en otras áreas. Por el motivo que estos permitirán a los

estudiantes observar, interactuar, manipular y socializar los conceptos establecidos en el currículo, pero de una manera más activa. Los cuales fortalecerán los procesos educativos de la institución.

Hacer uso de los rincones de aprendizaje implica que se dejen de usar metodologías tradicionales en el aula y comenzar a implementar metodologías activas, que promuevan la autonomía, creatividad y el aprendizaje significativo en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, mediante el juego.

Luelmo (2018) define las metodologías activas como “una enseñanza centrada en el estudiante, en su capacitación en competencias tanto específicas, de una determinada disciplina, como transversales”. Esto quiere decir que el alumno asume el rol de protagonista donde deberá participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya sea hablando, leyendo o reflexionando sobre los conceptos establecidos en el currículo.

### **Preguntas de investigación**

#### ***Pregunta Principal***

- ¿Cómo integrar rincones de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica para facilitar el reingreso a clases presenciales en el área de Educación Cultural y Artística?

#### ***Preguntas Secundarias***

- ¿Cuáles son las secuelas académicas que la pandemia Covid-19 provocó a los estudiantes de Tercero de Educación General Básica?
- ¿Cuál es el alcance de innovación de la aplicación de rincones de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica?

- ¿Cómo se puede proponer que los estudiantes de Tercero de Educación General Básica asuman un rol más activo en el área de Educación Cultural y Artística bajo la metodología de rincones de trabajo en la modalidad presencial?

## **Objetivos**

### ***Objetivo General:***

- Proponer la implementación de la metodología de rincones de trabajo para los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Educación Cultural y Artística, en el retorno a la modalidad presencial.

### ***Objetivos Específicos:***

- Identificar las secuelas académicas que la educación online causó a los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, con el fin de comprender las necesidades actuales de los niños.
- Identificar el alcance de la innovación de la aplicación de rincones de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica.
- Proponer la metodología de rincones de trabajo para que los estudiantes de Tercero de Educación General Básica adquieran un rol más activo en el área de Educación Cultural y Artística bajo la modalidad presencial.

## CAPÍTULO 2

### METODOLOGÍA

#### **Tipo y diseño de Investigación**

Para el desarrollo del presente Trabajo de Titulación, se utilizará la metodología mixta. Pole (2009) menciona que este tipo de metodología implica recolectar y analizar los datos cuantitativos y cualitativos que aparezcan en la investigación. Además, resalta el hecho de que al combinar ambos enfoques (cuantitativo y cualitativo), estos se complementan. Permitiendo así el descubrimiento de diferentes aspectos de las preguntas de investigación las cuales se van a responder, gracias al uso de esta metodología, de manera explicativa y confirmativa. Para finalizar también menciona que la metodología mixta permite que existan inferencias mucho más sólidas por el motivo que los datos son percibidos y observados bajo múltiples puntos de vista.

Emplear la metodología mixta en el presente Trabajo de Titulación, permitirá recolectar datos cuantitativos y cualitativos. Es decir, se utilizarán diferentes instrumentos y técnicas, que nos brindarán mayor información de lo que sucede en el nivel elemental. Este tipo de metodología, permitirá que el análisis final del trabajo sea más completo. Por el motivo que podremos conocer la perspectiva y la realidad de cada uno de los implicados. Tales como los estudiantes, maestros, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del Departamento de Consejería Estudiantil.

Delgado et al. (2018, pp. 30-31) afirma que las fortalezas de la investigación mixta son:

- Las palabras, las imágenes y la narrativa se pueden utilizar para entender a los números.
- Los números se pueden utilizar para agregar precisión para entender a las imágenes y la narrativa.
- Se puede responder a una gama más amplia de preguntas.

- Un investigador puede utilizar las fortalezas de un método para superar las debilidades del otro método.
- La convergencia de conclusiones puede ayudar a corroborar los resultados.
- La conjunción de técnicas cualitativas y cuantitativas en conjunto producen un conocimiento más completo.

### **Técnicas e Instrumentos de investigación**

Artiles et al. (s.f.). menciona que la” técnica propone las normas para ordenar las etapas del proceso de investigación; proporciona instrumentos de recolección, clasificación, medición, correlación y análisis de datos”. A continuación, se especifica cada técnica e instrumento seleccionado.

#### **Entrevista**

García et al. (s.f.) define la entrevista como

La técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. (p. 6)

La elaboración de la entrevista, se realizará con 6 preguntas concretas que permitirán conocer los intereses y conocimientos referentes a los rincones de aprendizaje tanto de maestros, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE.

Es importante señalar que la entrevista posibilita la interacción. Al seleccionar esta técnica el presente Trabajo de Titulación se enriquecerá. Por el motivo que la entrevista puede llegar a generar nuevas hipótesis e información sobre la problemática que otras técnicas tanto cuantitativas como cualitativas no son capaces de brindar.

## **Encuesta**

Centro de Investigaciones Sociológicas (s.f.) define la encuesta como:

Una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

Para el desarrollo de este trabajo se elaborará una encuesta estructurada de 8 preguntas específicas que permitan recolectar información sobre la importancia del uso de rincones de aprendizaje, creatividad, aprendizaje mediante el juego e innovación en el Nivel Elemental.

La encuesta está dirigida a los profesores de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica, con el fin de recabar información que nos permitirá tener conclusiones y a la vez elaborar las respectivas recomendaciones productivas acerca de la problemática que se vive en el Nivel Elemental.

Emplear la técnica de las encuestas en el presente Trabajo de Titulación es fundamental. Por el motivo que al aplicarlas podremos identificar las causas de la problemática sin ningún problema. Además, se podrá organizar las distintas opiniones de los profesores de Tercero de Educación General Básica. Lo cual permitirá desarrollar un análisis profundo y objetivo de los datos. Para finalizar se seleccionó las encuestas debido a que estas son escalables. Es decir, gracias a la tecnología distribuir las encuestas a los profesores de la Escuela Básica Particular Universidad Católica, sería mucho más fácil y accesible, por el motivo que podrán compartir su opinión tan solo haciendo clic en el link que se proporciona.



## **Observación-Lista de Cotejo**

Fabbri (s.f.) define la observación como un “método por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (p. 2).

El instrumento que se va a emplear para aplicar la técnica de observación es la lista de cotejo. La cual Romo (2015, p. 2) define como “un instrumento de verificación útil para la evaluación a través de la observación”. La lista de cotejo que se elaborará, se aplicará en una clase de 3ro EGB en la Escuela Básica Particular Universidad Católica. Con el fin de evaluar en qué medida los docentes de Tercero de Educación General Básica innovan y hacen uso del juego en sus clases.

Con esta lista de cotejo podremos corroborar la problemática que se relató en el capítulo anterior. La cual surge de la propia experiencia como practicante de la carrera de Educación y la propia experiencia laboral, externa a la universidad. De esta manera, este instrumento, junto con los otros dos, hará posible la triangulación de los datos. Que más adelante permitirán elaborar las respectivas conclusiones y recomendaciones de la investigación.

## CAPÍTULO 3

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación, se realizará una revisión de los temas principales que se abordan en esta propuesta, como son: Rincones de trabajo, Proceso de enseñanza-aprendizaje y Educación Cultural y Artística. Esta revisión tiene la finalidad de comprender en qué consisten los rincones de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y qué aspectos abarca el área de Educación Cultural y Artística, conceptualizaciones claves en el desarrollo del presente trabajo de Titulación.

#### **Rincones de trabajo**

Álvarez (2018) menciona que la metodología basada en rincones fue estudiada en un inicio por un sin número de psicólogos y educadores del siglo XX. Tales como: John Dewey, María Montessori, etc. Los cuales definieron a los rincones como “espacios delimitados en la clase donde el niño, ya sea de forma individual o en grupo, va a realizar diferentes actividades de aprendizaje”.

Por otro lado, Parra (2013, p. 29) define a los rincones de trabajo como “espacios físicos del ambiente, organizados para que los niños y las niñas desarrollen habilidades y destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego libre y espontáneo”. Es decir, son espacios que estimulan y fortalecen habilidades, conductas y conocimientos por medio de la actividad lúdica. El aprendizaje bajo estos espacios permite al niño aprender explorando, lo cual en previos capítulos del presente trabajo de Titulación se mencionó su relevancia, por el motivo que el niño, en primera instancia aprende tocando y explorando con su cuerpo, posteriormente ese aprendizaje en enfoca en experimentar, manipular y recrear roles mediante el juego, que es

fundamental para que el aprendizaje logre ser significativo en los niños, ya sea de manera individual o grupal.

Domínguez (2020, pp. 8-9) reflexionó sobre las ventajas de implementar los rincones de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en los alumnos. Y llegó a la conclusión de que los rincones de trabajo ayudan a los alumnos a seguir adquiriendo nuevos conocimientos. Es decir, fomenta el deseo de seguir aprendiendo a pesar de los errores que como alumnos pueden llegar a tener en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los cuales en esta metodología los valoran, consideran fundamental los errores por el motivo que así el estudiante se incentiva en seguir intentándolo hasta lograrlo. Ya que aprende mediante el juego, más no de manera memorística que implica al alumno aprender las cosas por temor a las consecuencias que puede llegar a tener si no logra adquirir los objetivos esperados de la educación tradicional.

Domínguez (2020, p. 8) también comenta que existen otras ventajas en relación al empleo de los rincones de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante. Tales como “autonomía, motricidad, lenguaje y conocimiento matemático, además de enfrentar los problemas y buscar la solución más adecuada”. Es decir, hacer uso de los rincones de aprendizaje en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, por la edad evolutiva en la que están, promoverá que ellos sean autónomos, permitiendo que sean capaces de identificar problemáticas de su entorno y encuentren la solución más adecuada, desarrollando su creatividad, estimulando su pensamiento divergente, para enfrentar dicha problemática. Al mismo tiempo, permitirá que los alumnos cuenten con una muy buena motricidad fina y gruesa, así como también, lograrán adquirir una buena relación con quienes los rodean, es decir su interrelación será más positiva, productiva y proactiva, porque al trabajar con sus pares, se respeta la diversidad de estilos, formas y personalidad, por lo cual se considera, que serán capaces de expresar de manera asertiva sus pensamientos, emociones o ideas lo cual es fundamental hoy en día.

Cajas (2021, p. 22) menciona que las principales características que debemos considerar si deseamos implementar los rincones de aprendizaje de manera eficaz son:

- Delimitar con claridad el espacio, actividades y materiales que se vaya a ocupar.
- Los diferentes rincones deben ser atractivos.
- Debe favorecer la autonomía.
- Debe desarrollar la creatividad.
- Se debe dar contenido suficiente a cada rincón.
- Debe permitir la interrelación y la actividad en grupo.
- Que sea fácilmente evaluable.
- El número de niños y niñas por rincón debe ser de 5 a 6 como máximo.

Es decir, los alumnos que aprenden bajo esta metodología serán capaces de reconocer y poder aplicar lo aprendido mediante el juego fuera del aula, alcanzando así un aprendizaje significativo. Sin embargo, es de suma importancia reconocer cuál es el rol de los docentes dentro de esta metodología. Los docentes según lo mencionado por Cajas, deben tener claro cómo implementarán los rincones de trabajo y qué materiales necesitarán. Ya que estos deben de ser llamativos, diversos, para los alumnos, ya que, si no son atractivos, novedosos, estimulantes y diferentes, para ellos no tendrán interés alguno en querer aprender.

Es de suma importancia que el docente componga esos rincones de trabajo con un contenido de calidad. El profesor deberá plantearse una serie de preguntas al querer implementar los rincones de trabajo en el aula: ¿Qué rincones de trabajo usará? ¿Cómo los implementara? ¿Cómo se distribuirá a los alumnos? Es decir, cuántos alumnos serán permitidos en cada rincón. ¿Qué materiales necesita? ¿Qué objetivo y destreza del currículo desarrolla cada rincón de acuerdo a lo que el currículo del área menciona? ¿Cómo evaluaré que los alumnos alcancen dichos objetivos y destrezas?

Así lo afirma Ramos (2019) que menciona que

Nuestra función como maestros/as no recae únicamente en transmitir contenidos a los niños comprendiéndolos como tablas rasas, sino en poner a su disposición actividades y experiencias que les ayuden a aprender, prestando atención siempre a sus necesidades, intereses y motivaciones.

El profesor/a será el responsable del correcto funcionamiento de los rincones. Para que estos funcionen, deben haber sido planificados y estructurados de manera adecuada para utilizarlos con el mayor aprovechamiento posible. (p. 20)

Hohmann y Weikart (1999, p. 215) resaltan la importancia de seguir un orden al momento de trabajar con las metodologías activas. Mencionan que para trabajar con el aprendizaje activo de manera satisfactoria con los estudiantes es necesario seguir un proceso. Los cuales ellos los definieron como periodos de planeación, trabajo y recuerdo.

- Planeación: Cada niño manifiesta, con gestos o palabras, un plan de acción.
- Periodo de trabajo: Los niños llevan a cabo sus planes iniciales y otras actividades de iniciativa propia, trabajando o jugando solos o en colaboración. Los adultos interactúan con los niños para apoyar sus actividades. Al final del periodo de trabajo, los niños guardan los materiales.
- Periodo de recuerdo. Los niños reflexionan, comparten y conversan acerca de sus experiencias en el periodo de trabajo.

Los docentes, que deseen implementar en las aulas las metodologías activas, deberán tener en cuenta estos periodos. Es decir, el presente trabajo de titulación que se basa en la implementación de los rincones de trabajo en los estudiantes de Tercero de Educación General Básica en el área de Educación Cultural y Artística, deberá cumplir con los periodos anteriormente mencionados. Con el fin de que los estudiantes logren adquirir un aprendizaje

significativo en sus vidas y no se quede solamente en el aula, sino también que lo puedan poner en práctica en su día a día. Al momento que el docente se propone a cumplir con los periodos de planeación, trabajo y recuerdo, asegura que el estudiante tendrá la libertad de seleccionar y aplicar un plan de acción que posteriormente será reflexionado.

Es decir, el estudiante de Tercero de Educación General Básica, será capaz de elegir qué rincón de trabajo desea trabajar, de acuerdo a sus gustos y preferencias (Periodo de Planeación). En dicho rincón de trabajo que el estudiante seleccionó, podrá aprender mediante el juego de manera individual o grupal donde el docente asumirá un papel de guía, apoyando a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Periodo de Trabajo). Para luego reunirse de manera conjunta y poder compartir y analizar las experiencias que cada uno de los estudiantes tuvieron en los distintos rincones de trabajo en el aula (Periodo de Recuerdo).

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

Alvarado et al. (2018) concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje

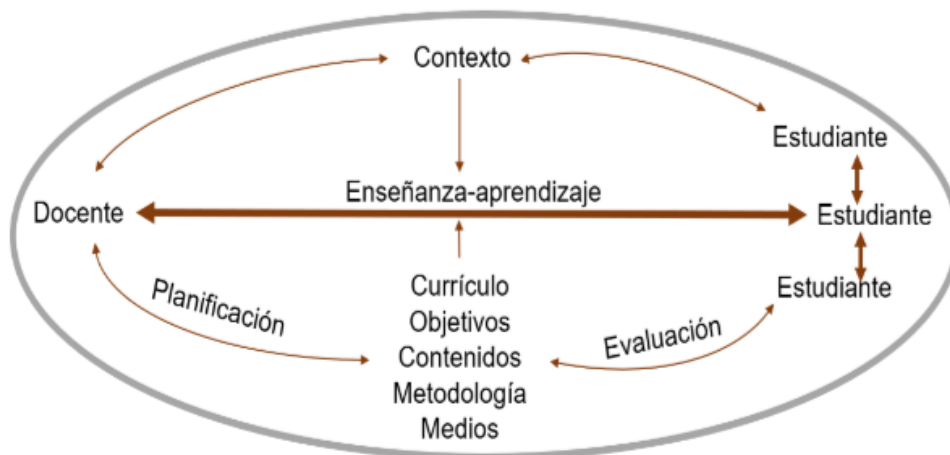
Como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida. (p. 611)

Es decir, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno asume un rol activo donde se espera que construya sus conocimientos mediante experiencias. Las cuales deberá reflexionar y analizar bajo la guía del docente con sus compañeros de clase. El docente en cambio, asume un rol pasivo a comparación del alumno, pues cumplirá la función de facilitador o regulador del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos.

Osorio et al. (2021) menciona que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene ocho elementos. Los cuales son: Metodología, Objetivos, Medios (recursos), Planificación, Evaluación, Protagonistas (docentes y estudiantes), Contexto y Contenidos, competencias y el currículo. Es importante señalar que cada uno de estos elementos están relacionados interdependientemente. Para que ocurra de manera satisfactoria el proceso de enseñanza-aprendizaje se necesita que el docente comprenda que cada uno de estos elementos deben estar definidos.

**Figura 2**

*Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje*



*Nota.* La imagen muestra la relación interdependiente de cada uno de los elementos que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tomado de *Elementos del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo* (p. 7), por Osorio et al. (2021), <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Es importante que cada uno de los elementos vayan de la mano, por el motivo que solo así se logrará alcanzar a la enseñanza que actualmente se promueve. Cuéllar et al. (2018) menciona que

La enseñanza actual presupone al estudiante como buscador activo de su conocimiento, capaz de desarrollar su independencia cognoscitiva, movilizar los procesos lógicos del

pensamiento y aplicar sus conocimientos en todo proceso educativo asociado con una adecuada comunicación y motivación hacia los estudiantes. (p. 91)

Este es el tipo de enseñanza que busca promover este trabajo de Titulación, por el motivo que conlleva al estudiante a aprender, pero de manera significativa, es decir, que el aprendizaje perdure a pesar del transcurso del tiempo y además de una manera divertida y colaborativa. El estudiante, mediante esta propuesta metodológica será capaz de aprender de manera activa, dinámica y significativa el área de Educación Cultural y Artística, lo cual le permitirá conocer más sobre su cultura, logrará identificarse, valorar y conocer más del contexto en el que vive.

Hernández (2019) menciona que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los alumnos pueden aprender mediante cuatro estímulos: verbales, vocales, físicos y ambientales. A continuación, se explica en qué consisten cada uno.

Estímulos verbales: Las palabras que utiliza el emisor en el proceso de comunicación, es decir a lo que dice literalmente, las palabras verdaderamente pronunciadas.

Estímulos vocales: Forma en que se pronuncian las palabras utilizadas, es decir, la velocidad con la que se dicen, el volumen, la entonación que se utiliza, etc. No cabe duda de que el estado en el que nos encontramos desde una perspectiva emocional cuando hablamos va a condicionar ostensiblemente el modo en que emitimos las palabras durante nuestra comunicación. Así, cuando estamos enfadados tendemos a subir la voz y a aumentar la velocidad, por el contrario, cuando estamos tranquilos tendemos a utilizar un tono más pausado, reposado y monocorde.

Estímulos físicos: Nos referimos a aquello que conocemos como el lenguaje corporal, que incluye los gestos, los movimientos y la expresión facial. Si no somos sensibles a este tipo de estímulos, estaremos perdiendo gran parte de la información que nos traslada, incluso de un modo inconsciente, nuestro interlocutor.



Estímulos situacionales – ambientales: hacen referencia tanto al contexto en el que se produce la comunicación como al aspecto del que habla. Esto último nos va a transmitir información del emisor, como, por ejemplo, su estatus dentro de la organización educativa. Por el contrario, la situación nos va a aportar información sobre el entorno en que se da la comunicación, los recursos físicos, cómo se distribuyen estos, etc. (pp. 136-137)

Es fundamental que los docentes brinden estos cuatro estímulos a sus alumnos, porque así lograrán que el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes sea satisfactorio. Con respecto al presente trabajo de titulación, es necesario que el docente de 3ro EGB del área de Educación Cultural y Artística conozca de qué manera comunicarse con sus alumnos, es decir, el docente debe saber qué términos o conceptos puede usar de acuerdo al grado con el que está trabajando, así como también debe de saber en qué momentos o circunstancias, el tono debe de variar. Sin embargo, las palabras que comunique el docente no son lo único relevante, también debe saber que gestos pueden beneficiar aún más a los estudiantes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para que el proceso de enseñanza-aprendizaje, se dé de manera correcta es necesario que el docente tome en cuenta todos los estímulos anteriormente mencionados, ya que solo así, el estudiante estará motivado, entusiasmado en seguir aprendiendo. El docente de 3ro EGB o de cualquier nivel, debe de ser consciente del rol fundamental que tiene la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, en el momento que el estudiante se encuentra motivado, el rendimiento académico mejora notablemente y le permite buscar nuevos desafíos y retos. Así lo menciona Rivas (2019) que señala “que las personas con un nivel alto de motivación al logro presentan características que favorecen un rendimiento académico exitoso”. Además, menciona que las características son:

- Se diseñan metas a largo plazo.
- Se plantean las metas como herramientas para alcanzar el éxito.
- Son persistentes y creadores.
- Realizan el proceso de meta cognición sobre su propio desempeño.
- Analizan sus resultados de manera positiva.
- Asumen responsabilidad de sus propios actos.
- Presentan las tareas buscando la excelencia.

Los docentes del área de Educación Cultural y Artística de Tercero de Educación General Básica, deben ser sujetos competentes y comprometidos en querer enseñar a los estudiantes. El docente debe de ser capaz de adaptar sus metodologías, si observa, que la que está aplicando no está funcionando con su alumnado, debe de ser capaz de innovar y fomentar la creatividad en los alumnos mediante una serie de estímulos, que harán posible que el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes sea altamente significativo.

### **Educación Cultural y Artística**

El Ministerio de Educación del Ecuador (2019) menciona que

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. (p. 46)

Es decir, el área se caracteriza por promover el arte y la cultura, lo cual permite que el estudiante en esta área, logre construir su identidad y de quienes lo rodean, como también podrá conocer más acerca de su entorno. Por medio de esta área, el estudiante podrá ser capaz de reconocer cómo cada cultura se manifiesta, aprenderá a respetar las diferencias de cada uno de los individuos.

Así mismo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2019, p. 50) mencionó que “La Educación Cultural y Artística no solo ofrece una idea de la diversidad del mundo, por la forma de acercamiento, exploración y apreciación que requiere, sino también una actitud vital de contemplación, expresión y comunicación”.

Se tiende a pensar que, en el área de Educación Cultural y Artística, el arte y la cultura son lo mismo. Sin embargo, es necesario mencionar que no es así, por el motivo que el arte depende de la cultura. Así lo afirma Monterroza et al. (2019) que menciona que “El arte depende de la cultura, puesto que la cultura aporta los elementos de inspiración para desarrollarlo, elementos que se identifican con la filosofía, creencias religiosas y entorno de desarrollo de la comunidad”.

Es decir, la cultura influye en el arte. Sin la cultura los estudiantes no serían capaces de expresar sus pensamientos o emociones. El arte es fundamental para las personas, por lo que promueve la creatividad e imaginación en los alumnos. Con respecto al presente trabajo de titulación el estudiante de Tercero de Educación General Básica, desarrollará la creatividad y el pensamiento creativo y analítico a través de la manipulación con el cuerpo, de elementos diversos, que pueden tener funciones varias. Por medio de los rincones de trabajo, permitirán al alumno ir construyendo su propio aprendizaje mediante la experiencia. Emplear los rincones de trabajo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de Tercero de Educación General Básica en el área de Educación Cultural y Artística logrará que estos aprendan de la cultura y el arte de manera lúdica, creativa y significativa. Los cuales fortalecerán dos tipos de pensamiento muy relevantes en el desarrollo de la persona: Pensamiento Crítico y Pensamiento Creativo.

Vintimilla (2019) menciona que

La Educación Artística se encarga de desarrollar y acercar al individuo a nuevas formas de expresión. El arte puede integrar varios saberes y posee la capacidad de transmitir

y materializar ideas y conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo. Así, la educación en este campo puede ser un eje funcional para desarrollar el aprendizaje del niño aplicado a cualquier materia o tema dentro del aula. El desarrollo de este potencial, dependerá de la habilidad y preparación del profesor y de su capacidad para estar atento a las necesidades del grupo de trabajo. (p.5)

Es importante resaltar el rol que tienen los docentes de esta área, ya que estos deben de conocerla para ser capaces de transmitir los saberes a los alumnos materializando las ideas y conocimientos que el estudiante ha ido adquiriendo a lo largo de su vida. Pues, si el docente no sabe los conocimientos teóricos del área, no será capaz de planificar una clase innovadora y significativa para los estudiantes.

El presente trabajo de Titulación, busca que los estudiantes sean creativos, innovadores y agentes activos en el área de Educación Cultural y Artística, ya que, desde mi experiencia, considero que es un área, no tan relevante para muchas instituciones educativas y sus colegas, a comparación del resto de áreas. Sin embargo, es primordial ya que genera, que el estudiante pueda identificarse como persona y comprenderá que forma parte de una comunidad con características propias y qué mejor manera, que aprender todo eso, mediante los rincones de trabajo, ya que permitirá a los estudiantes, aprender sobre la cultura y el arte, pero de manera dinámica, activa, creativa y lúdica bajo la mediación y acompañamiento de los docentes.

El área de Educación Cultural y Artística, como mencioné anteriormente es un área que no todos los que hacemos educación, la asumen como relevante, sin embargo, es necesario precisar, que es un área fundamental en el desarrollo de los estudiantes, de forma cognitiva, expresiva, emocional y creativa. La Unidad Educativa Salesiana Cardenal Spellman (s.f.) menciona que el área:

Constituye uno de los ejes fundamentales de la formación integral del estudiante por su importancia en el desarrollo de la sensibilidad y de la capacidad creativa, así como del rescate de los valores que forman parte de su identidad cultural.

Esto quiere decir que los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, al aplicar la metodología de juego trabajo, lograrán ser seres sensibles, creativos, tolerantes, respetuosos, organizados y conciliadores, entre otros valores y de una manera innovadora. Ya que es un área, que se la subestimado y desvalorado, dando prioridad a materias del tronco común, sin embargo, es fundamental que se innove, que se hagan propuestas diferentes, dentro de esta área pues es en esta donde los estudiantes forman su identidad y otros aspectos más.

Es mediante esta área donde los estudiantes de Tercero de Educación General Básica conocerán sobre su cultura y la de su entorno inmediato. Por lo tanto, debe estar en constante cambio o innovación por parte del docente para que así el estudiante se sienta aún más motivado en querer aprender. Recordemos que es fundamental que el docente otorgue estímulos diversos a los alumnos para que estos se motiven a aprender y qué mejor forma de innovar esta increíble área con los rincones de trabajo, que fomenta aún más los valores, creatividad, imaginación, trabajo en equipo, organización e integración en los estudiantes.

## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN

- **Encuesta aplicada a docentes del subnivel de elemental**

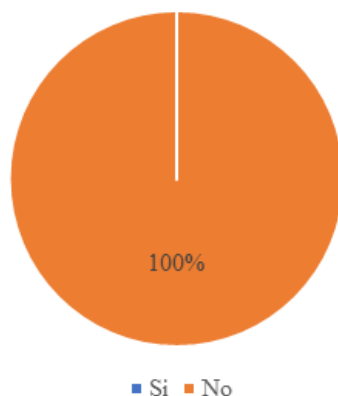
La encuesta elaborada se aplicó a 6 docentes del subnivel elemental que imparten la asignatura de ECA tanto en 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica. Con el objetivo de recoger información sobre la importancia del uso de rincones de aprendizaje, creatividad, aprendizaje mediante el juego e innovación en el área de Educación Cultural y Artística (ECA). De los encuestados todas son mujeres que pertenecen a la Escuela Básica Particular Universidad Católica. A continuación, se procede al análisis de las preguntas formuladas.

#### 1. ¿Recibió formación durante su carrera universitaria en didáctica de ECA?

##### *Figura 3*

*Pregunta sobre formación en didáctica de ECA a docentes encuestados*

¿Recibió formación durante su carrera universitaria en didáctica de ECA?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a si los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica de la institución educativa recibieron una formación durante su carrera universitaria en didáctica de ECA. Elaboración propia.

El 100% de los docentes encuestados indican que no recibieron formación durante su carrera universitaria en didáctica de ECA. Lo cual me hace reflexionar en ¿Cómo los docentes imparten la materia si no han recibido una formación específica del área?

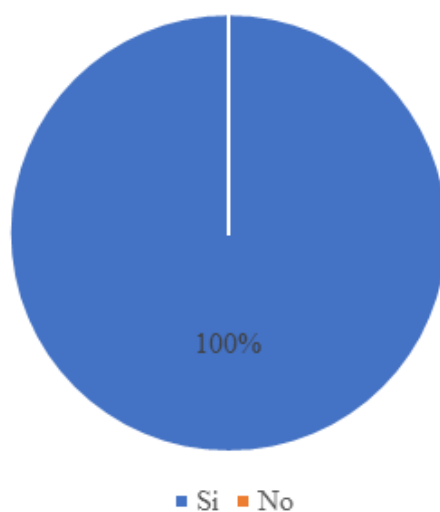
Esta es una cifra que sorprende y evidencia la falta de importancia que hay hacia esta área a comparación de las demás. Es necesario que los docentes reciban una formación universitaria en didáctica de ECA pues tienen que conocer y saber cómo sacarle el mejor provecho al área para que se logre un aprendizaje significativo en los estudiantes.

## 2. ¿Usted trabaja con el currículo de ECA dispuesto por el Mineduc?

### *Figura 4*

*Pregunta sobre el plan de estudios a los docentes encuestados*

¿Usted trabaja con el currículo de ECA dispuesto por el Mineduc?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a que plan de estudios los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica de la institución educativa usan en el área de Educación Cultural y Artística. Elaboración propia.

El 100 % de los docentes encuestados del subnivel elemental trabajan con el currículo de ECA dispuesto por el Mineduc. Es decir, al planificar sus clases tienen presentes las destrezas y objetivos de cada grado de acuerdo a lo que el Currículo del Ministerio de Educación de Ecuador establece. Sin embargo, esto me hace plantearme una serie de

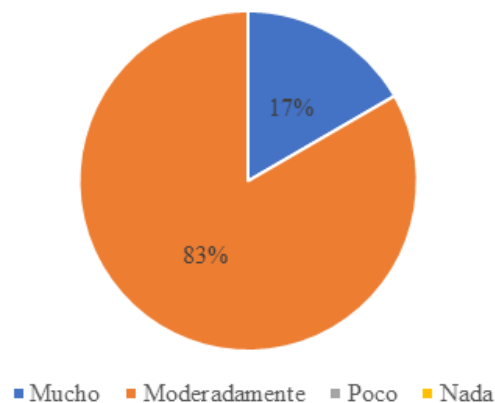
inquietudes ¿Si no recibieron una formación didáctica del área como sabemos si están aplicando correctamente el plan de estudios? ¿Será que las actividades propuestas por ellos realmente están siendo significativas para los alumnos? Por el motivo que una cosa es cumplir lo dispuesto por el Ministerio de Educación. Sin embargo, hay que tener en cuenta la calidad con lo que lo están cumpliendo con sus alumnos.

### 3. ¿En qué medida usted promueve la creatividad en sus estudiantes?

**Figura 5**

*Pregunta sobre el desarrollo de la creatividad a los docentes encuestados*

¿En qué medida usted promueve la creatividad en sus estudiantes?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a la cantidad en la que los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica de la institución educativa promueven la creatividad en sus estudiantes. Elaboración propia.

El 83% de los docentes encuestados promueven la creatividad en sus estudiantes de una manera moderada. Mientras que el resto de las profesoras encuestadas (17%) mencionan que promueven la creatividad de sus estudiantes mucho. Es decir, buscan desarrollar la creatividad de sus alumnos en múltiples ocasiones. Lo cual me hace reflexionar y cuestionar ¿Qué



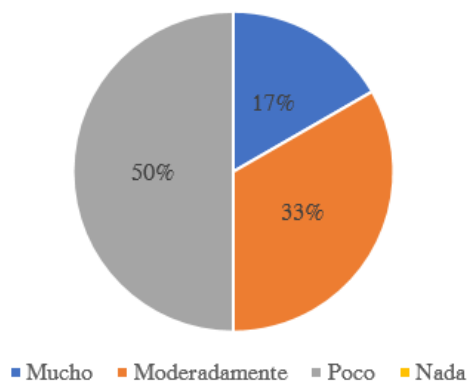
actividades para ellos realmente promueven la creatividad en sus estudiantes? ¿Será que en realidad están promoviendo la creatividad, o solo son palabras?

**4. ¿En qué medida usted promueve el aprendizaje mediante el juego con sus estudiantes?**

**Figura 6**

*Pregunta sobre el desarrollo del aprendizaje mediante el juego*

¿En qué medida usted promueve el aprendizaje mediante el juego con sus estudiantes?



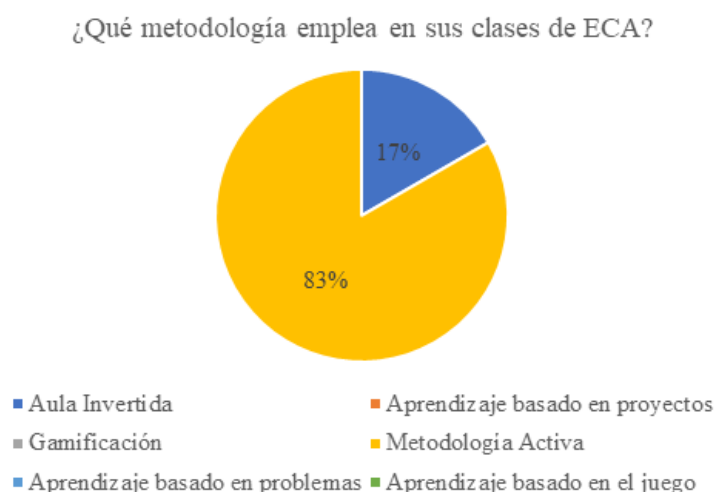
*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a que medida los docentes encuestados promueven el aprendizaje mediante el juego en sus estudiantes. Elaboración propia.

En relación a la cantidad de docentes encuestados en relación en qué medida promueven el aprendizaje mediante el juego con sus estudiantes, nos encontramos con una variación de cifras. El 50% de los encuestados considera que lo hace pocas veces, luego está un 33% que lo hace moderadamente y por último un 17% que lo hace muchas veces. Estas cifras nos demuestran la falta de actividades lúdicas que estimulan y motivan a aprender en el área de ECA de una manera distinta y llamativa a los estudiantes del subnivel de elemental.

## 5. ¿Qué metodología emplea en sus clases de ECA?

**Figura 7**

*Pregunta sobre la metodología empleada a los docentes encuestados*



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a qué metodología los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica de la institución educativa usan en el área de Educación Cultural y Artística. Elaboración propia.

El 83% de los docentes encuestados hace uso de la metodología activa en sus clases de ECA, mientras que el resto de docentes que representa el 17% hace uso de la metodología del Aula Invertida. Bravo y Viguera (2021) menciona que "Las metodologías activas son los diferentes métodos, estrategias y técnicas que utilizan los docentes, para fomentar el aprendizaje significativo y la participación eficaz de los estudiantes, pueden ser utilizadas en diferentes áreas, en la educación formal e informal". Mientras que la Universidad Politécnica de Madrid (2020) define el Aula Invertida como una "modalidad de aprendizaje y docencia semipresencial que reorganiza las actividades y los tiempos dedicados a las materias, tanto dentro como fuera del aula".

Los datos obtenidos demuestran que las profesoras están a favor de un aprendizaje activo. Donde el estudiante deja a un lado lo pasivo y forma parte y construye su aprendizaje bajo la guía del docente. Tal y como lo promueven estas dos metodologías seleccionadas por las docentes.

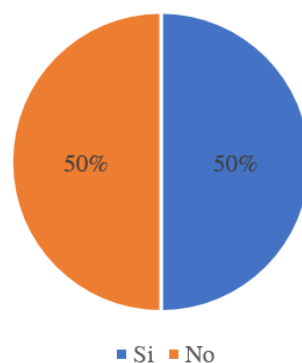
Las docentes encuestadas, con esta selección validan mi punto de vista expuesto en capítulos anteriores en los cuales mencioné que el aprendizaje debe de ser más activo, lúdico e innovador. Es decir, es momento de dejar a un lado las metodologías tradicionales, por el motivo que los estudiantes de hoy en día, son distintos a los de antes. Por ende, su forma de aprender también debe de cambiar.

**6. ¿Dispone de libertad, por parte de la institución y sus directivos, para proponer diferentes actividades en el área de ECA?**

**Figura 8**

*Pregunta sobre libertad para proponer diferentes actividades a los docentes encuestados*

¿Dispone de libertad, por parte de la institución y sus directivos, para proponer diferentes actividades en el área de ECA?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a si los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica de la institución disponen de libertad, por parte de la institución y sus directivos, para promover nuevas actividades en el área de Educación Cultural y Artística. Elaboración propia.

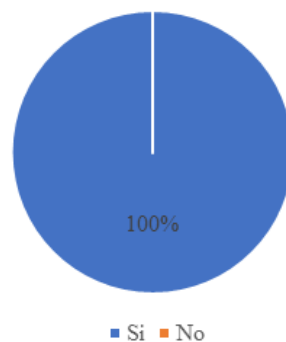
Frente a esta interrogante las docentes encuestadas muestran que no todas sienten que cuentan con una libertad total, por parte de la institución y sus directivos, en proponer diferentes actividades en el área de Educación Cultural y Artística. Pues, un 50% de los profesionales encuestados consideran que si cuentan con esa libertad. Sin embargo, también está el resto que representa el otro 50% que considera que no cuentan con esa libertad que los motive a generar propuestas diferentes e innovadoras. Inclusive sienten que cuentan con una limitación en cuanto a modificar lo ya establecido en la institución educativa. Es necesario y fundamental que los docentes sin importar el área que imparta cuenten con esa libertad, por el motivo que así sus clases no se vuelven monótonas y aburridas. Sino más bien entretenidas que despiertan el interés y curiosidad del alumnado.

**7. ¿Le gustaría contar con un programa de rincones de trabajo que estimulen la creatividad y la innovación en el área de Educación Cultural y Artística?**

**Figura 9**

*Pregunta sobre programa de rincones de trabajo a docentes encuestados*

¿Le gustaría contar con un programa de rincones de trabajo que estimulen la creatividad y la innovación en el área de Educación Cultural y Artística?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas al grado de interés de los docentes de 2do, 3ro y 4to de Educación General Básica ante un programa de rincones de trabajo que estimulen la creatividad y la innovación en el área de Educación Cultural y Artística. Elaboración propia.

Al 100% de las docentes encuestadas les gustaría contar con un programa de rincones de trabajo que tiene como fin promover la creatividad y la innovación en el área de Educación Cultural y Artística. Es decir, las docentes encuestadas, no se resisten ante el cambio de metodología en el área de ECA por el motivo que conocen y saben que beneficios esta metodología trae tanto a los estudiantes y docentes.

**8. ¿Considera usted, que aplicar un programa de rincones de trabajo en el nivel o grado que usted se desempeña es?**

**Figura 10**

*Pregunta aplicada a los docentes encuestados sobre su opinión frente al programa de rincones de trabajo*

¿Considera usted, que aplicar un programa de rincones de trabajo en el nivel o grado que usted desempeña es?



*Nota.* La figura muestra las cifras relacionadas a la valoración docente frente a la aplicación del programa de rincones de trabajo en el nivel o grado que desempeñan. Elaboración propia.

El 100% de las docentes encuestadas, considera muy valioso hacer uso o aplicar un programa de rincones de trabajo en el grado en que desempeñan. Sin embargo, hay que priorizar la opinión de las de Tercero de Educación General Básica, por el motivo que ellas son las principales beneficiadas en el presente trabajo de titulación. Es de mucho agrado tener en cuenta sus opiniones, por el motivo que incentivan y validan el porqué de mi propuesta metodológica que mencioné anteriormente en capítulos previos, al presente. Sin embargo, es

importante mencionar que también el programa puede aplicarse a 2do y 4to de Educación General Básica, con sus respectivas adaptaciones de acuerdo a sus objetivos y destrezas de cada nivel. Por ende, es bueno saber que a ellos también les interesaría un programa como el que presentamos en el presente trabajo de titulación para que en un futuro se presente uno para ellos.

- **Entrevistas aplicadas a docentes del Área de ECA del Nivel Elemental, coordinadora académica, directora y personal del DECE**

Se entrevistó a tres profesoras del área de ECA del Nivel Elemental, de las cuales, una de ellas, es la jefa del área de ECA. También se entrevistó al personal del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución que cuenta con un coordinador, psicóloga, terapeuta del lenguaje y psicopedagoga. Y finalmente, se entrevistó a la directora de la escuela en conjunto de la Coordinadora académica. En la entrevista se formularon seis preguntas relevantes para el tema de esta propuesta metodológica, las cuales a continuación serán analizadas.

### **Pregunta 1**

#### **¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?**

Los profesionales entrevistados coinciden en conocer sobre qué consiste la metodología de juego y tratan de ponerla en práctica en cada uno de sus campos educativos. Comentaron que lo aplican en la anticipación mediante adivinanzas-mímicas, inventando historias, canciones, etc. Que permiten al alumno aprender de manera lúdica y significativa los conceptos. Es decir, a través del juego los estudiantes desarrollan habilidades vitales para su desarrollo de una manera novedosa y entretenida.

Rescatan la importancia de la experimentación y el descubrimiento por medio de los sentidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, resaltan la importancia de la selección de estos juegos. Pues deben tener claro qué destreza u objetivo desarrollará en el alumno. Por lo que no se puede plantear cualquier juego, sino uno que cumpla con las necesidades del alumnado acorde a su edad, gustos y tema de la clase.

## **Pregunta 2**

**¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?**

Los profesionales entrevistados, están de acuerdo en que el juego es muy importante en la formación del ser humano. Porque mediante el juego a las personas se les hace mucho más fácil comprender y recordar los conceptos. Pues se presentan los contenidos de una manera divertida que motiva al estudiante de todas las edades a aprender. Recordemos que entre más divertida sea la actividad más concentrado e interesado estará el alumno en desarrollar la actividad.

También comparten la idea de que las personas aprenden más jugando, lo cual valida mi postura frente a la problemática de porque solo se emplean los rincones de trabajo en el Nivel Inicial cuando los otros niveles también podrían emplearlos, pero con adaptaciones acorde a la edad y contenidos de cada grado. Los profesionales comparten la idea de que el juego le otorga un rol activo a los alumnos. Pues, los convierte en los protagonistas del aprendizaje, desarrollando en ellos la imaginación, creatividad, pensamiento lógico, pensamiento abstracto, juego de roles y aprendizaje significativo.

### **Pregunta 3**

#### **¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?**

Los profesionales entrevistados consideran que hay un sin número de beneficios que brinda el juego en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, algunos de los más relevantes es que desarrolla alumnos seguros, críticos, reflexivos, creativos, participativos, capaces de negociar y resolver conflictos con habilidades sociales que le permiten establecer un vínculo con sus pares y adultos.

Resaltan el hecho que permite que tanto docentes como alumnos salgan de la rutina y pongan en práctica sus conocimientos de una manera más divertida. Que promueve un aprendizaje significativo, que le va a servir al estudiante para toda la vida. Recordemos que entre más divertido y colaborativo, más significativo se vuelve el aprendizaje.

### **Pregunta 4**

#### **¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?**

Los profesionales entrevistados, comparten la idea que el arte y la cultura si se pueden estimular mediante el juego. Consideran que el juego, es una excelente herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, e implementarlos en el aula, es necesario. Pues permiten que el estudiante estimule la creatividad de las personas, lo cual está relacionado con el arte. Por otro lado, está que los alumnos pueden conocer sobre su pueblo mediante una manera más lúdica, tal cual lo ofrecen los juegos. Consideran que los estudiantes de ahora no son iguales a los de antes. Por lo tanto, la forma de enseñanza debe de cambiar y ser más dinámica. Es por eso que integrar el juego en las clases hará que el alumno se sienta motivado e interesado debido a los estímulos que da el juego sobre la cultura de su pueblo y arte.



## **Pregunta 5**

**¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?**

En relación con esta pregunta nos topamos con varias opiniones. Pues, algunos consideran que, si se les enseña sobre arte y cultura de manera lúdica, pero al mismo tiempo otros creen que no lo hacen y consideran que sería muy interesante usar el juego dentro del salón de clases para enseñar el arte y la cultura de una manera más lúdica a los alumnos. Consideran que incluir el juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje depende de cada maestro y la habilidad de cada uno de ellos en integrar el juego al proceso en sí. Reconocieron que algunos docentes, en la institución educativa, siguen enseñando pero de una manera tradicional, donde se dedica a transmitir conocimientos y los alumnos a escuchar lo que dice el maestro. Y con el fin de evaluar sus conocimientos el estudiante termina realizando una actividad del texto de manera individual o grupal.

Sin embargo, algo que me llama mucho la atención de algunos de los profesionales entrevistados es que justifican el hecho que la escuela si les enseña a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica, debido al cumplimiento de un Festival que lo realizan, una vez al año en la institución, lo cual me lleva a cuestionarme ¿realmente los estudiantes en la institución educativa están aprendiendo de manera lúdica? ¿Un festival realizado una vez al año es suficiente? O, ¿se deberían incluir más actividades que promuevan el aprendizaje de la cultura y arte de una manera más lúdica?

## **Pregunta 6**

**¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?**

Los profesionales entrevistados, sí conocen acerca de los rincones de trabajo debido a que los implementan solo que en el Nivel de Inicial. Sin embargo, a lo largo de la entrevista y en el diálogo que mantuvimos, comparten mi idea de integrarlos en otros niveles tal y como se propone en esta propuesta metodológica, que busca implementarlos en Tercero de Educación General Básica. Debido a que esto les permitirá ser mucho más autónomos, sociales y creativos. Comparten la idea que el área de Educación Cultural y Artística, se adaptaría muy bien a los rincones de trabajo, por el motivo que estos pueden explotar bastante el arte y la cultura, pero de una manera mucho más lúdica, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

- **Ficha de observación aplicada a una clase de 3ro EGB**

La ficha de observación se aplicó en una clase del área de Educación Cultural y Artística en el nivel de Tercero de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica. El objetivo de este instrumento fue recoger información con el fin de conocer en qué medida los docentes de Tercero de Educación General Básica innovan y hacen uso del juego en sus clases. A continuación, se analizarán los datos obtenidos de acuerdo a los aspectos establecidos.

Para empezar, en la anticipación la docente empezó la clase con un juego motivador, que en este caso la docente hizo uso de las adivinanzas. Los estudiantes poco a poco fueron descubriendo a qué parte del cuerpo hacía referencia la docente. Lo cual hizo que la clase

durante un tiempo fuera entretenida para los alumnos. Sin embargo, el tiempo transcurrió y a los estudiantes se les fue el interés de seguir haciendo esa actividad. La maestra logró captar otra vez la atención de los alumnos, cuando hizo que cada uno de ellos se vaya tocando su cuerpo y al mismo tiempo iba mencionando las partes del cuerpo que estaban tocando. Lo cual, nos resalta la importancia del aprendizaje mediante el cuerpo de manera significativa en el alumnado.

Con relación a la presentación del tema, la maestra no lo explicó de manera innovadora. Sino más bien solo lo escribió en la pizarra junto al objetivo de la clase. Con el fin de que posteriormente ella misma lo lea y comenzar la clase. Lo cual no permite que el estudiante desarrolle su creatividad y razonamiento lógico. La clase hubiera sido más enriquecedora, si los mismos estudiantes hubieran descubierto el tema por su propia cuenta.

Con respecto a la construcción, la clase consistió en que la docente puso en la pizarra una lámina de los huesos del cuerpo humano e iba mencionando cada uno de sus nombres. Lo cual promueve más el aprendizaje memorístico en los estudiantes que la creatividad. Impidiendo así que la clase logre ser dinámica, por el motivo que el estudiante simplemente tenía que escuchar cómo se llamaba cada hueso y observar donde la maestra decía que estaba ubicado. Hubiera sido mucho más enriquecedor la clase si la maestra hubiera empleado un juego con el fin de ir presentando cada uno de los huesos y su ubicación. Pues, el aprendizaje se podía dar de forma mucho más significativa para los alumnos. Debido a la falta de motivación, se fueron presentando una serie de dificultades en el transcurso de la clase. Provocando que en un momento la docente decidiera parar su clase, pues los estudiantes estaban conversando mucho y no le estaban prestando atención. Con el fin de llamar su atención nuevamente les fue preguntando a cada alumno que estaba distraído, con el propósito de capturar nuevamente su atención. Lo cual no funcionó por mucho tiempo, pues nuevamente se volvieron a distraer. Dejando en evidencia que este estilo de enseñanza-aprendizaje, no está

funcionando de manera satisfactoria con los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, pues no están fomentando en los alumnos la creatividad, innovación, razonamiento.

Finalmente, en la consolidación no se evaluó de manera innovadora a los alumnos, pues la docente concluyó su clase con una hoja impresa que contenía una imagen de los huesos humanos. La actividad, no logró captar la atención o el interés nuevamente de los alumnos ya que era la misma actividad de la Construcción. La única diferencia es que ahora ellos tenían que ir escribiendo los nombres que la docente mencionaba. Lo cual me permitió observar que al finalizar los estudiantes no se sintieron satisfechos con las actividades que realizaron. De hecho, pude evidenciar en múltiples ocasiones que les hubiera gustado aprender más sobre los huesos humanos. Por el motivo que le comunicaron a la docente que deseaban conocer más huesos, a lo que la docente se negó y les explico que no podía ya que ellos iban a aprender eso en años posteriores.

La observación realizada en el salón de Tercero de Educación General Básica permite evidenciar la falta de actividades que promuevan la creatividad, razonamiento, autonomía, etc. La metodología aplicada en la clase no es llamativa para los estudiantes. Por ende, sería muy interesante cómo los estudiantes de 3ro hubieran reaccionado si aprendían sobre algunos huesos del cuerpo humano, pero de una manera mucho más lúdica, innovadora y significativa como lo permite el uso de rincones de trabajo en el aula. Con lo observado, puedo afirmar, que falta ingenio, creatividad y ganas de buscar nuevas y divertidas formas de aprender lo establecido.

## **CAPÍTULO 5**

### **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

#### **Contextualización**

La presente propuesta metodológica se realizará en la Escuela Básica Particular Universidad Católica. Ubicada en el Centro Comunal Sauces 5, Mz. 1983, Solar 23; pertenece al distrito zonal número 8, parroquia Tarqui y es dirigida por la Mgs. María Luisa Cabrera. Los beneficiarios directos de esta propuesta son los estudiantes de los dos paralelos de Tercero de Educación General Básica de la institución educativa, los cuales desarrollarán su creatividad por medio de la implementación del programa de rincones de trabajo, lo que permitirá innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por otro lado, los beneficiarios indirectos de la presente propuesta metodológica son las dos docentes de Tercero de Educación General Básica, pues podrán emplear este programa en su práctica docente en el área de Educación Cultural y Artística. Vale recalcar, que, aunque la propuesta está dirigida para los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, el programa muy bien podría adaptarse también a los otros dos niveles de Educación Básica Elemental, con sus respectivas adaptaciones acorde a sus edades y destrezas por alcanzar.

#### **Metodología de intervención de la propuesta**

La presente propuesta metodológica, tiene como base la metodología basada en rincones. La cual el Ministerio de Educación (2020, p. 9) menciona que consiste en brindarle un espacio a los alumnos para que estos tomen iniciativa y saquen a la luz sus gustos e intereses. Mientras que el docente asume un rol de facilitador en el desarrollo de la imaginación, creatividad, resolución de problemas y relacionar los contenidos trabajados, pero de forma lúdica, motivadora, lo que permitirá que los maestros, descubran de mejor manera, los gustos e intereses de cada uno de sus estudiantes, así como también cómo funcionan en grupo, con las

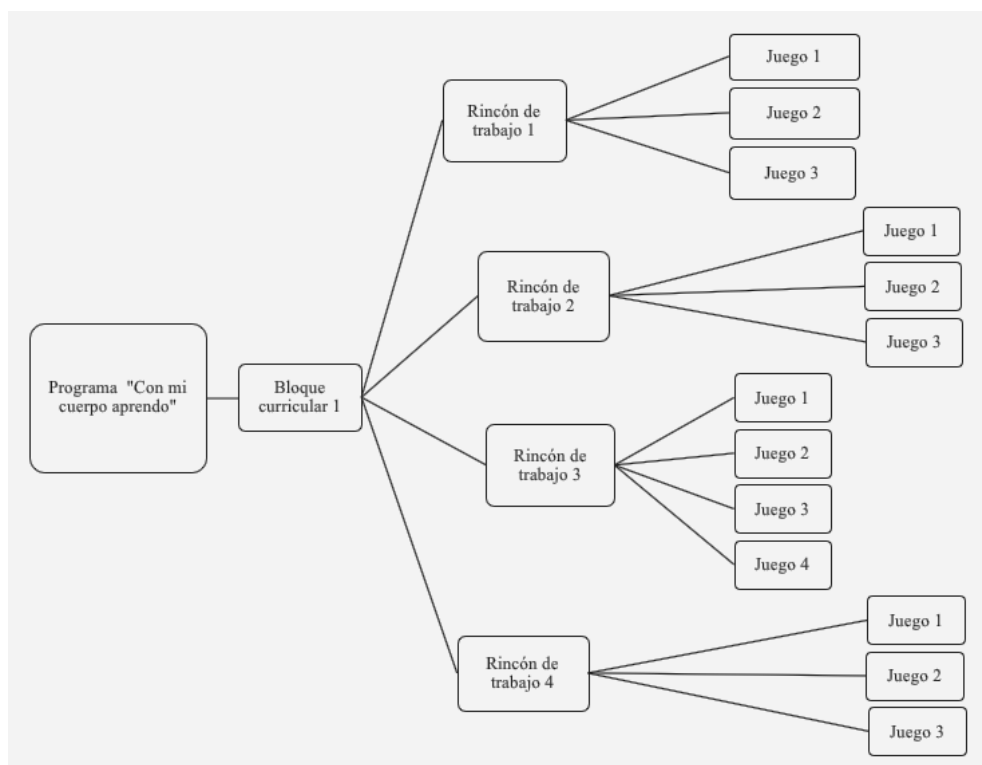
reglas de trabajo, su independencia y la capacidad para gestionar sus emociones. Con la metodología seleccionada tal y como mencionamos en el capítulo 3, lograremos que los alumnos de Tercero de Educación General Básica sean autónomos y capaces de enfrentar problemas, los cuales propiciará a que sean capaces de buscar la mejor solución, es decir ayudamos a desarrollar, su pensamiento divergente.

Se ha seleccionado desarrollar un programa por el motivo que estos organizan a través de distintas actividades, que en este caso son los rincones de trabajo, un proyecto. Lo cual hará posible alcanzar el objetivo del presente trabajo de titulación: Proponer la implementación de la metodología de rincones de trabajo para los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Educación Cultural y Artística, en el retorno a la modalidad presencial. Por el motivo que ofrece varios beneficios para el salón de clases. Así lo menciona el artículo *Ventajas de programar un proyecto educativo para todo el año* (2020) "Organiza los contenidos de todo el curso, Permite generar un hilo conductor, Nos ayuda a detectar NEE, Conecta al alumnado con la vida real y Contenidos siempre actualizados".

El programa de rincones de trabajo, se titula "Con mi cuerpo aprendo" y está dividido en cuatro rincones de trabajo para el bloque curricular 1 titulado "El yo: la identidad". Cada uno de los rincones contendrá entre tres a cuatro juegos lúdicos e innovadores que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Educación General Básica.

**Figura 11**

*Programa de rincones de trabajo "Con mi cuerpo aprendo"*



*Nota.* El gráfico muestra cómo está dividido el programa de la presente propuesta metodológica. Elaboración propia.

La idea del programa de rincones de trabajo es que las docentes de la Escuela Básica Particular Universidad Católica, que imparten la asignatura de ECA puedan complementar sus planificaciones con el presente trabajo. Por el motivo que el aprendizaje, logrará ser más significativo en los alumnos si estos tienen la oportunidad de explorar y descubrir mediante sus sentidos los conceptos teóricos impartidos en clase.

Es importante mencionar que el programa solo abarca el primer bloque curricular, por el motivo que el presente trabajo de titulación está enfocado en el periodo del retorno a clases bajo la modalidad presencial. Por ende, es necesario reforzar los contenidos desde el inicio. Sin embargo, no se descarta la posibilidad de los rincones de trabajo para el resto de bloques

curriculares del área de Educación Cultural y Artística. Los docentes de la institución educativa los pueden adaptar de acuerdo a las destrezas y objetivos que presentan los otros dos bloques curriculares.

### **Tabla 1**

*Bloque propuesto en el currículo y en el programa "Aprendo con mi cuerpo"*

Currículo de ECA	Programa "Aprendo con mi cuerpo"
El yo: la identidad	Los sentidos

*Nota.* Esta tabla muestra la adaptación que el presente trabajo de titulación tiene en relación a la presentación del primer bloque curricular a los alumnos. Elaboración propia.

Realizar la adaptación en relación al nombre del bloque curricular propuesto en el currículo, hará que el estudiante se interese en conocer sobre este, porque pensarán que es algo nuevo. Sin embargo, serán desarrolladas las mismas destrezas, pero de una manera distinta, mediante el juego y la experimentación. Que como mencioné anteriormente, funcionará como aporte en la planificación regular de las docentes de Tercero de Educación General Básica, que dan la asignatura de ECA.

Una vez adaptado el bloque curricular, podemos dar paso a los rincones de trabajo, que la presente propuesta metodológica ofrece tanto a estudiantes y docentes de Tercero de Educación General Básica de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.

A continuación, se muestra cuáles son:



**Tabla 2***Rincones de trabajo propuestos en el programa "Aprendo con mi cuerpo"*

Bloques del programa	Rincones de trabajo
Los sentidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mini científico</li> <li>- Mini actor</li> <li>- Mini chef</li> <li>- Mini atletas</li> </ul>

*Nota.* Esta tabla muestra el nombre de cada uno de los rincones de trabajo que el presente trabajo de titulación propone en el programa "Aprendo con mi cuerpo". Elaboración propia.

En relación a la estructura que mantendrá el programa de rincones de trabajo, se propone una adaptación en las fases del proceso educativo que la institución educativa mantiene. Por el motivo que en la escuela trabajan con anticipación, construcción y consolidación. Sin embargo, la presente propuesta metodológica sigue otras fases explicadas anteriormente en el marco teórico del presente trabajo. Y luego de revisar el proceso que se ha llevado a cabo, pueden ser cambiados los Rincones de trabajo, por otros que también sean acordes al Currículo de ECA.

**Tabla 3***Adaptación de las fases del proceso educativo*

Fases de la institución educativa	Fases del programa "Aprendo con mi cuerpo"
Anticipación	Planeación
Construcción	Periodo de trabajo
Consolidación	Periodo de recuerdo

*Nota.* Esta tabla muestra las fases que el programa de rincones de trabajo ofrece a la institución educativa para innovar el proceso educativo de sus alumnos. Elaboración propia.

## **Actividades**

### **Bloque 1: Los sentidos**

**Objetivo del bloque:** Asumir distintos roles que nos permitan explorar nuestro alrededor haciendo uso de los sentidos.

**Sesiones:** El programa "Aprendo con mi cuerpo" no cuenta con una cantidad específica de sesiones. Por el motivo que depende del docente cómo distribuya a los alumnos por rincones y de las propias elecciones de los estudiantes. Es ideal, que todos los alumnos del salón formen parte de cada uno de los rincones donde tendrán que desarrollar cada uno de los juegos lúdicos que estos proponen, pero se respetará los gustos y preferencias, correspondientes a los estudiantes. El docente, puede llevar un registro personal, que se sugerirá más adelante, para que, al registrarlo, se deje constancia de la frecuencia con la que asiste a determinado espacio. Se insiste en que los niños roten por los diferentes espacios, pero se tendrá apertura para sus preferencias.

### **Planeación:**

La clase inicia con un saludo sentados en el piso del salón formando una U. Posteriormente la docente presentará los rincones de trabajo que hay en el salón y comentarán qué rincón les llama la atención para ir. Recordemos que en cada rincón solo podrán estar entre 5 a 6 estudiantes, tal y como mencionamos en el capítulo 3 de la presente propuesta metodológica. La maestra, debe registrar las elecciones de los niños, para hacer el seguimiento correspondiente.

- **Mini científico**

En este rincón de trabajo fortaleceremos la siguiente destreza:

- ECA.2.1.1. Experimentar con las posibilidades del color y del gesto espontáneo al plasmar la silueta del cuerpo, y las huellas de las manos y los pies sobre soportes diversos (papel, cartón, cartulina), de diferentes medidas, y sirviéndose de distintos materiales (pintura, arcilla, plantas, etc.).

La presente propuesta metodológica ofrece los siguientes juegos a las docentes de la institución educativa para que los usen. Sin embargo, es importante mencionar que se pueden añadir más si la docente lo considera, por el interés que se genera por parte de los estudiantes.

**Tabla 4**

*Juegos del rincón "Mini científicos"*

<b>Juego</b>	<b>Pasos a seguir</b>	<b>Materiales</b>
<b>Zip Zip</b>	1. - Introducir crema de afeitar dentro de la funda ziploc 2.- Coger un poco de t�mpera con una cuchara peque�a 3.- Colocar la pintura dentro de la funda ziploc 4.- Cerrar la funda ziploc y observar la silueta de las manos. Opcional: Colocar m�s de un color dentro de las fundas ziploc.	Crema de afeitar, t�mpera de varios colores, fundas ziploc y cucharas peque�as.
<b>El desaparecido</b>	1.- Colocar un poco de agua en el vaso pl�stico 2.- Cortar un cuadrado en la servilleta 3.- Pintar el cuadrado con marcador 4.- Introducir el cuadrado en el agua y observar el experimento,	Vasos pl�sticos transparentes, agua, servilleta y marcadores punta gruesa de varios colores.
<b>Splash</b>	1.- Colocar un poco de leche en la	Leche, lavacaras

	lavacara pequeña 2.- Colocar gotas de varios colores de colorante alimenticio en la lavacara 3.- Coger un poco de jabón con el hisopo 4.- Tocar el hisopo con la leche 5.- Observar el experimento y manipular con las manos.	pequeñas, jabón para manos, hisopos y colorante alimenticio de varios colores
--	---	---

*Nota.* Esta tabla muestra los pasos a seguir y materiales de los juegos del rincón "Mini científicos". Elaboración propia.

- **Mini actor**

En este rincón de trabajo fortaleceremos la siguiente destreza:

- ECA.2.1.9. Explorar, a través de los sentidos, las cualidades y posibilidades de los materiales orgánicos e inorgánicos, y utilizarlos para la creación de producciones plásticas, títeres, objetos sonoros, etc

La presente propuesta metodológica ofrece a los docentes de 3ro EGB, que imparten la asignatura de ECA los siguientes juegos. Tal y como mencionamos en el rincón de "Mini científicos" las docentes pueden añadir más juegos si así lo consideran correcto.

**Tabla 5**

*Juegos del rincón "Mini actor"*

<b>Juego</b>	<b>Pasos a seguir</b>	<b>Materiales</b>
<b>Bajo el mar</b>	Para realizar este juego los estudiantes debieron elaborar con anterioridad los títeres de los animales marinos. Para luego poder jugar con ellos creando una historia en el rincón.  <b>-Ballena</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintar una huevera de color azul</li> <li>2. Pegar ojos saltones a la ballena</li> <li>3. Pegar papel crepe que represente el agua</li> </ol>	Pinceles, ojos saltarines, huevera de cartón, papel crepe de varios colores, goma y tempera de color azul, amarillo y rojo.

	<p>saliendo por la cabeza de la ballena.</p> <p><b>-Pez</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintar la huevera de color amarillo</li> <li>2. Pegar ojos saltones al pez</li> <li>3. Pegar papel crepe que represente las aletas del pez.</li> </ol> <p><b>-Cangrejo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintar la huevera de color rojo</li> <li>2. Pegar ojos saltones al cangrejo</li> <li>3. Pegar papel crepe que represente las patas del cangrejo.</li> </ol> <p>Luego, cantarán la canción “Debajo del mar” y asumirán roles con y sin elementos.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E3CMnKutzzg">https://www.youtube.com/watch?v=E3CMnKutzzg</a>  Leerán el cuento “En el fondo del mar” escrito por Alejandra Torigino  <a href="https://www.encuentos.com/cuentos-de-princesas-y-principes/en-el-fondo-del-mar/">https://www.encuentos.com/cuentos-de-princesas-y-principes/en-el-fondo-del-mar/</a>  Crearán sus propias historias, en base a los personajes seleccionados anteriormente.</p>	Teatrín y títeres
<b>Maracas</b>	<p>Para realizar este juego los estudiantes debieron elaborar con anticipación sus maracas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducir lentejas en la botella plástica</li> <li>2. Cerrar botella y pegar la tapa con el rollo de papel higiénico</li> <li>3. Decorar con cinta el rollo</li> </ol> <p>En este rincón los estudiantes jugarán con las maracas e imitarán el sonido de las canciones ecuatorianas reproducidas por la docente.</p>	<p>Botellas plásticas transparentes, lenteja, rollos de papel higiénico y cinta decorativa</p> <p>Parlante y computadora para reproducir las canciones ecuatorianas.</p>
<b>La granja</b>	<p>En este juego los estudiantes tendrán que interpretar a los pintores y deberán decorar o crear títeres de cada uno de los animales de la granja. Ellos podrán decidir si quieren construir un títere o solo decorar.</p> <p>Ejemplos de animales para decorar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pegar canguil en el cuerpo del pollito.</li> <li>2. Pegar retazos de fómix en el chanchito.</li> </ol>	<p>Para decorar. goma, molde de animales, papel crepe, retazos de cartulina o fómix, etc.</p> <p>Títere: palitos de helado, tijeras, goma, témpera de varios colores, ojos saltarines y paño lenci de varios colores</p>

*Nota.* Esta tabla muestra los pasos a seguir y materiales de los juegos del rincón "Mini actor".

Elaboración propia.

- **Mini chef**

En este rincón de trabajo fortaleceremos la siguiente destreza:

- ECA.2.1.4. Experimentar la percepción de olores, sonidos, sabores y texturas por medio de juegos sensoriales, en los que se adivine qué es lo que se saborea, se huele, se oye o se toca.

La presente propuesta metodológica ofrece a los docentes que imparten la asignatura de ECA en Tercero de Educación General Básica los siguientes juegos. Tal y como mencionamos en los anteriores rincones las docentes pueden añadir más juegos si así lo consideran correcto.

**Tabla 6**

*Juegos del rincón "Mini chef"*

<b>Juego</b>	<b>Pasos a seguir</b>	<b>Materiales</b>
<b>Las frutas</b>	1.- Aprenderse y bailar la canción el baile de la fruta <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FZldZAwZuo">https://www.youtube.com/watch?v=FZldZAwZuo</a> 2.- Recrear las imágenes de las tarjetas con las frutas de su elección. 3.- Ubicar las imágenes de las frutas, según su zona de cultivo. 4.- Elaboración de brochetas o ensalada de frutas acorde al gusto de cada alumno 5.- Conversar sobre la relación entre la alimentación y el cuerpo.	Parlante, tarjetas con imágenes de personas que ejercitan y no ejercitan, mandarina, kiwi, guineo y mora, naranja, frutillas, uvas, arándanos, piña, manzana, vasos plásticos y palos de chuzo.  Las imágenes se incrementarán según sus intereses y conocimientos.

<p><b>Panadero Keto</b></p>	<p>Se le presentará a los alumnos una serie de recetas de panes keto. Ellos podrán elegir el que más les guste y elaborarán la masa que se llevarán de recuerdo a sus casas para que puedan cocinarla con sus padres.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Pan Keto con harina de coco</li> <li>2.- Pan de lino</li> <li>3.- Pan Keto sin huevo</li> <li>4.- Panecillos Keto de queso ricotta</li> </ol>	<p>Pan Keto con harina de coco</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Harina de coco</li> <li>- Aceite de coco</li> <li>- Huevos</li> <li>- Polvo para hornear</li> <li>- Vinagre</li> <li>- Sal</li> </ul> <p>Pan de Lino</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Semillas de lino doradas</li> <li>- Psyllium</li> <li>- Agua caliente</li> <li>- Polvo para hornear</li> <li>- Vinagre de manzana</li> <li>- Sal</li> </ul> <p>Pan Keto sin huevo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Semillas de girasol o calabaza (o su mezcla)</li> <li>- Harina de coco y almendras</li> <li>- Semillas de lino molidas</li> <li>- Psyllium</li> <li>- Polvo para hornear</li> <li>- Sal</li> <li>- Aceite de oliva</li> <li>- Vinagre de manzana</li> <li>- Agua caliente</li> </ul> <p>Panecillos Keto de queso ricotta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricotta</li> <li>- Huevos</li> <li>- Polvo para hornear</li> <li>- Sal</li> <li>- Semillas de chia, calabaza, girasol y sésamo</li> <li>- Harina de almendras</li> <li>-Psyllium</li> </ul>
<p><b>Inspector nariz</b></p>	<p>Previamente la docente tuvo que haber hecho agujeros en las botellas de plástico</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Insertar los ingredientes en las botellas de plástico</li> <li>2.- Cerrar las botellas y comenzar a inspeccionar el</li> </ol>	<p>Botellas de plástico, orégano, eucalipto, jengibre, albahaca, cilantro, menta y perejil</p>

	olor de cada uno de los ingredientes. 3.- Descubrir y anotar que son.	
<b>Memory de las verduras</b>	Descubrir los pares de las verduras	Lavacar grandes, fideos cocidos y témpera de varios colores

*Nota.* Esta tabla muestra los pasos a seguir y materiales de los juegos del rincón "Mini chef".

Elaboración propia.

- **Mini atletas**

En este rincón de trabajo fortaleceremos la siguiente destreza:

- ECA.2.1.6. Explorar las posibilidades del cuerpo en movimiento en respuesta a estímulos diversos (recorridos, relatos, imágenes, piezas musicales, sonidos, etc.).

La presente propuesta metodológica ofrece los siguientes juegos a las docentes de la institución educativa para que los usen. Sin embargo, es importante mencionar que se pueden añadir más si la docente lo considera.

### **Tabla 7**

*Juegos del rincón "Mini atletas"*

<b>Juego</b>	<b>Pasos a seguir</b>	<b>Materiales</b>
<b>Punzando con mis manos</b>	Con la ayuda del punzón el estudiante deberá punzar los bordes de las imágenes referentes a los distintos deportes que existen y los materiales que cada uno de ellos requieren	Hojas A4 con imágenes, punzones y alfombrillas para punzar
<b>Cuento del atleta</b>	Cada estudiante podrá crear su propio cuento del atleta el cual lo podrá presentar en maquetas de papel. En este juego los estudiantes tendrán que	Hojas A4 blancas, goma, tijeras, lápices de colores y marcadores.



	seleccionar un valor y aplicarlo en el cuento. Con el propósito de concientizar sobre la importancia de una vida saludable.	
<b>Entre ligas</b>	Los estudiantes irán seleccionando diferentes tarjetas que mostrarán distintas figuras geométricas. Los estudiantes con la ayuda del cuerpo deberán recrear dichas figuras con las ligas deportivas. Ejemplo: rectángulo El estudiante deberá pisar con sus pies estirados la liga. Luego con los brazos deberá estirar lo restante de la liga y subir sus brazos formando así el rectángulo.	Ligas deportivas y tarjetas con figuras geométricas.

*Nota.* Esta tabla muestra los pasos a seguir y materiales de los juegos del rincón "Mini atletas".

Elaboración propia.

### **Periodo de trabajo:**

Como se mencionó en el capítulo 3 de la presente propuesta metodológica, este periodo hace referencia al momento en el que los alumnos de Tercero de Educación General Básica, se dividen y van a los rincones de trabajo de su elección. El docente asumirá un rol de guía y de observación, en el proceso educativo de los estudiantes. Aprovechará para interactuar con los estudiantes, conversar sobre sus acciones y ver sus producciones y logros. Al final de este periodo, los alumnos guardan los materiales de trabajo, utilizados, en sus respectivos lugares del aula.

### **Periodo de recuerdo:**

Este periodo tal y como se aludió en el capítulo 3, consiste en la reflexión por parte del estudiante de Tercero de Educación General Básica. Es decir, una vez que los alumnos hayan guardado los materiales de trabajo en sus respectivos lugares deberán volver a sentarse en "U", en el piso del salón y le irán compartiendo y conversando a la maestra, en orden respetando el

turno, sus experiencias en cada uno de los rincones que estuvieron. Con el fin que ellos mismos vayan descubriendo sus aprendizajes por medio de la actividad lúdica. La mediación y guía del maestro, será necesaria con aquellos, que les cueste más exteriorizar sus logros y trabajos.

### **Materiales y recursos**

Los materiales a utilizar durante el programa son de fácil acceso para las profesoras y los estudiantes, por lo que no suponen un gasto excesivo. Algunos materiales ya existen en la institución educativa y otros las docentes le pueden pedir a cada estudiante que traigan y al finalizar el programa vuelven a sus hogares. Por lo que son materiales que fácilmente las personas tenemos en casa.

Se puede dividir el grupo y que ciertos alumnos se encarguen de traer frutas, otros platos, vasos y cucharas de plástico, etc. Ya es decisión de la docente qué trae cada alumno así el gasto no es excesivo para los beneficiarios del programa que previamente mencionamos que eran los docentes del área de Educación Cultural y Artística y los alumnos de Tercero de Educación General Básica.

En cuanto a recursos, es necesario un espacio físico amplio que permita la correcta ubicación de los rincones de trabajo y para reflexionar en el periodo de recuerdo. Donde los alumnos no se sientan incómodos y puedan fortalecer las destrezas mencionadas previamente en la sección de actividades del presente capítulo de la propuesta metodológica de manera correcta. Y en cuanto al recurso humano está conformado por las docentes de la institución educativa de Tercero de Educación General Básica del área de Educación Cultural y Artística.

## Evaluación de la propuesta

Para la evaluación se proponen tres fichas de observación, dos para ser aplicada a los estudiantes y la otra a los docentes de Tercero de Educación General Básica en la asignatura de ECA durante las diferentes sesiones que se aplicarán en los rincones de trabajo. Una de las fichas que se deberán aplicar a los estudiantes es referente al seguimiento que la docente deberá hacer con respecto a la cantidad de veces que el estudiante seleccione un rincón de trabajo, la cual será individualizada. Es decir, cada estudiante tendrá su propia ficha la cual la docente cada día deberá de completar. Con el fin de poder saber qué rincón visita más e incentivar su elección hacia otros. A continuación, un ejemplo de la ficha:

**Tabla 8**

*Ejemplo ficha de seguimiento*

Nombre del estudiante:				
Fecha:				
<b>Mini Científico</b>	<b>Mini Actor</b>	<b>Mini Chef</b>	<b>Mini Atletas</b>	<b>Comentarios</b>
Fecha:				
<b>Mini Científico</b>	<b>Mini Actor</b>	<b>Mini Chef</b>	<b>Mini atletas</b>	<b>Comentarios</b>
Fecha:				
<b>Mini Científico</b>	<b>Mini Actor</b>	<b>Mini Chef</b>	<b>Mini Atletas</b>	<b>Comentarios</b>

*Nota.* Esta tabla muestra un ejemplo de la ficha de observación que la docente a cargo puede completar con el fin de llevar un registro de cada uno de los estudiantes de Tercero de

Educación General Básica. En la cual tendrá que marcar con una X qué rincón seleccionó el alumno y en los comentarios escribir alguna novedad frente a su visita. Elaboración propia

Las dos fichas restantes tienen como objetivo evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, en la del estudiante nos enfocaremos en sí los rincones de trabajo, facilitaron su comprensión de los conceptos. Mientras que en la del docente nos enfocaremos en el manejo del grupo, su estimulación a los estudiantes y su secuencia de acciones. A continuación, un ejemplo de cada una:

**Tabla 9**

*Ejemplo ficha de evaluación docente*

Aspectos a observar en el docente	Valoración			
	Mucho	Moderadamente	Poco	Nada
<b>Periodo de planeación</b>				
Docente demostró un manejo de grupo				
Docente, promueve el diálogo y la planificación.				
Al presentar los rincones de trabajo promueve la creatividad en los estudiantes				
Docente demuestra dominio en secuencia de acciones				
<b>Periodo de trabajo</b>				
Docente demostró un manejo de grupo				
Ante alguna inquietud por parte del estudiante, la docente promueve la imaginación para la búsqueda de soluciones ante problemas.				
Docente, demuestra dominio en secuencia de acciones				
Docente, asiste a los estudiantes que así lo requieran				

Docente, hace seguimiento a los procesos que los estudiantes vivencian en cada uno de los rincones de trabajo				
<b>Periodo de recuerdo</b>				
Docente, demostró un manejo de grupo				
Al compartir las experiencias la docente promueve la imaginación y creatividad en el alumno				
Docente, demuestra dominio en secuencia de acciones.				
Docente, escucha con atención los comentarios de sus estudiantes				

*Nota.* Esta tabla muestra el ejemplo de ficha de evaluación para los docentes de 3ro EGB del área de Educación Cultural y Artística. Elaboración propia.

**Tabla 10**

*Ejemplo ficha de evaluación estudiantil*

Aspectos a observar en el docente	Valoración			
	Mucho	Moderadamente	Poco	Nada
<b>Periodo de planeación</b>				
Interés en formar parte de algún rincón de trabajo				
Participación activa				
Atento a las explicaciones de la docente				
<b>Periodo de trabajo</b>				
Interés en los juegos				
Participación activa				
Sigue la secuencia de los juegos lúdicos propuestos				
Se involucra en las actividades				
Trabaja colaborativamente, cuando se lo requiere				
<b>Periodo de recuerdo</b>				

Participación activa				
Pudo escuchar con atención y respetar las opiniones de los compañeros				
Demostó interés en el rincón de trabajo seleccionado				
Registra cada periodo para constancia del proceso				

*Nota.* Esta tabla muestra el ejemplo de ficha de evaluación para los estudiantes de 3ro EGB.

Elaboración propia.

Las fichas de evaluación permitirán al docente hacer una retroalimentación de los rincones de trabajo y a partir de estas los docentes podrán ejecutar sus respectivas mejoras con el fin que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Educación General Básica mejore. Permitiendo así que los estudiantes logren cumplir con los objetivos y destrezas esperadas de dicho nivel en el área de Educación Cultural y Artística.

## **Conclusiones y recomendaciones**

A continuación, se exponen las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo de titulación.

- **Conclusiones**

El juego es una herramienta que facilita el aprendizaje en los estudiantes. Pues, permite aprender de una manera más lúdica e innovadora alcanzando así un aprendizaje significativo. Lamentablemente, el juego no es considerado en el proceso de enseñanza-aprendizaje con tanta relevancia pasando los años en el desarrollo de las personas. Es decir, a medida que el estudiante va creciendo menos aprendizajes mediante el juego recibe. En el Nivel de Inicial es muy común contar con espacios que estimulen el juego y la creatividad en los alumnos. Un claro ejemplo de ello son los rincones de trabajo. Sin embargo, en los otros niveles ya no existen y las escuelas tienden a emplear otro tipo de metodologías.

Los docentes hoy en día, no cuentan con actualización profesional, que los capacite en el aprendizaje mediante el juego, como también no cuentan con un conocimiento de cómo impartir algunas áreas del currículo. Tal es el caso del área de Educación Cultural y Artística. Tanto la encuesta y la observación áulica aplicada en el presente trabajo de titulación, comprobaron que el tipo de metodología que usa la institución educativa, no genera interés ni motivación en los estudiantes. Por ende, es necesario innovar y realizar cambios que eliminen la enseñanza tradicional que fomenta el aprendizaje memorístico, por una enseñanza activa que promueva la creatividad, resolución de problemas, etc. que fomenta el aprendizaje significativo en los alumnos.

Para que un aprendizaje logre ser significativo en la vida de los estudiantes, es necesario que este descubra, explore y experimente a través de los sentidos las cosas. Lamentablemente,

los estudiantes de básica elemental, media y superior, no cuentan con esa oportunidad en gran medida como los que están en inicial y preparatoria. Así lo evidenció el capítulo 4, de la presente propuesta metodológica.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, se facilita entre más lúdica y entretenida sea la clase, pues, las personas aprenden más mediante el uso del juego. Es necesario que el juego sea tomado en cuenta en todas las fases de una clase. Es decir, debe ser considerado en la anticipación, construcción y consolidación, más no solo en una de las tres fases. Lamentablemente, eso es lo que sucede hoy en día en las escuelas que solo incluyen el juego en la anticipación, con el fin de atraer al estudiante en la presentación del tema de la clase. Lo cual, funciona en cierta medida, pero luego en el resto de fases se presentan dificultades tal como el aburrimiento y desconcentración del alumnado.

A modo de cierre, se piensa que el área de Educación Cultural y Artística, no es tan relevante como las demás. Sin embargo, es un área que se presta para reforzar otros conocimientos de manera transversal. El presente trabajo de titulación, se enfocó en desarrollar actividades que estimulen el desarrollo de las destrezas del área de ECA, pero al mismo tiempo se fue conectando con otras áreas tales como matemática, lengua y literatura, etc. Lo cual hace más enriquecedor la presente propuesta metodológica. Gracias al presente trabajo los estudiantes de Tercero de Educación General Básica, podrán adquirir y reforzar esos conocimientos que adquirieron bajo la modalidad virtual, pero de una manera más significativa. Que implica gracias a la transversalidad fomentar las destrezas de otras áreas del Currículo.



- **Recomendaciones**

Partiendo de la investigación teórica realizada del presente Trabajo de Titulación y los resultados obtenidos de la aplicación de los tres instrumentos de investigación, se realizan las siguientes recomendaciones:

- Cambiar el tipo de metodología por una mucho más lúdica como lo es la metodología por rincones de trabajo. La cual promueve el aprendizaje significativo mediante el juego.
- Propiciar ambientes dentro del salón de clases que estimulen la creatividad, imaginación, resolución de conflictos, ruptura de rutinas, etc en los estudiantes de 3ro EGB.
- Reconocer el valor que merece recibir el área de Educación Cultural y Artística por parte de los directivos y docentes de la institución educativa; de esta manera se logrará cambiar la visión que las personas tienen ante el arte y la cultura.
- Capacitar a los docentes que imparten ECA sobre la didáctica del área, el aprendizaje mediante el uso de rincones de trabajo y el juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Proponer nuevas metodologías activas, para un proceso de enseñanza - aprendizaje, mucho más fructífero.
- Innovar áreas de trabajo, que sean más atractivas y novedosas.
- Incentivar al personal docente, a que realicen mini propuestas que puedan ser trabajar desde el nivel inicial hasta Educación General Básica, para la mejora académica de la Institución y por ende de todos los involucrados.



## REFERENCIAS

- Alvarado, Y., Barrera, A., Breijo, T. y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive*, 16(4), 610-623.  
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Alvarez, L. (2018). *Metodología Educativa V: Aprendizaje por rincones*.  
<https://www.kidsnclouds.es/metodologia-educativa-v-rincones-de-aprendizaje/>
- Artiles, L., Otero, J., Barrios, I. (s.f.). *Metodología de la Investigación*.  
<https://instituciones.sld.cu/ih/metodologia-de-la-investigacion/>
- Bravo, G. y Vigueras, J. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 6 (2), 464-482.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2272>
- Cajas, C. (2021). *Los rincones de trabajo como estrategia metodológica en los procesos de aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años* [Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24172>
- Castro, D. (2013). *Adecuación de rincones de aprendizaje para niños de 2 a 5 años del CNH "Estrellitas del Saber"* [Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad del Azuay].  
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/682/1/09494.pdf>

Centro de Investigaciones Sociológicas. (s.f.). *¿QUÉ ES UNA ENCUESTA?*.  
[https://www.cis.es/cis/opencms/ES/1\\_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta.html](https://www.cis.es/cis/opencms/ES/1_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta.html)

Cuéllar, J. y López, J. (2018). Propuesta de acciones educativas para una adecuada comunicación de enseñanza-aprendizaje en estudiantes adolescentes. *Revista de Educación*, (14), 89-99. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Delgado, K., Gadea, W., Vera, S. (2018). *Rompiendo barreras en la investigación*. Editorial Utmach.  
[http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La\\_utilizacion\\_de\\_una\\_metodologia\\_mixta.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2)

Díaz, S. (2020). *La foto de un niño aburrido durante sus clases online que nos muestra el gran reto de la educación virtual en tiempos de COVID*.  
<https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/foto-nino-aburrido-durante-sus-clases-online-que-nos-muestra-gran-reto-educacion-virtual-tiempos-covid>

Domínguez, L. (2020). *Analizar el uso de los rincones didácticos en el aprendizaje significativo de los niños de Educación Inicial 2* [Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación: Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas]. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2110>

Fabbri, M. (s.f.). *Las técnicas de investigación: la observación* [Archivo PDF].  
<http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*

[Archivo PDF]. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños. (2021). *Los niños no pueden seguir sin ir a la escuela, afirma UNICEF*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/los-ni%C3%B1os-no-pueden-seguir-sin-ir-la-escuela-afirma-unicef>

García, M., Martínez, C., Martín, N., Sánchez, L. (s.f.). *La Entrevista* [Archivo PDF]. [http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86\\_entrevistapdfcopy.pdf?fbclid=iwar2hiki8](http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf?fbclid=iwar2hiki8)

Hernández, R. (2019). La comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa. CAUCE. *Revista Internacional De Filología, Comunicación Y Sus Didácticas*, (41), 133-155. <https://revistascientificas.us.es/index.php/CAUCE/article/view/9244>

Hohmann, M. y Weikart, D. (1999). *La educación de los niños pequeños en acción: Manual para los profesionales de la educación infantil*. Trillas. <https://pdfcoffee.com/la-educacion-de-los-nios-pequeos-en-accion-4-pdf-free.html>

Linaza, J. (s.f.). *El juego en el desarrollo infantil* [Archivo PDF]. [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf)

Luelmo, M. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Encuentro*, 27, 4-21. <http://www3.uah.es/encuentrojournal/index.php/encuentro/article/view/2>

Machado, J. (2022). Ministra de Educación: Hay que eliminar las tareas ‘tradicionales’. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/ministra-brown-deberes-escuelas-colegios-clases/>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria: Subnivel Elemental [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Pasa la voz: rincones de juego trabajo ¿Estamos haciendo bien las cosas?* [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/03/Inicial-Pasa-la-Voz-Marzo-Abril.pdf>
- Monterroza, V., Buelvas, U. y Urango, J. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes. *Ciencia y Educación*, 3(2), 37-46. [10.22206/cyed.2019.v3i2](https://doi.org/10.22206/cyed.2019.v3i2)
- Osorio, L., Vidanovic, A. y Finol, M. (2022). Elementos del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001-011. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Parra, M. (2013). *Diseño y aplicación de un manual de rincones de trabajo para las maestras parvularias con la finalidad de ayudar al desarrollo de destrezas y habilidades a los niños y niñas de primer año de la escuela "Club Rotario" ubicada en el barrio Rumipamba en la parroquia Eloy Alfaro cantón Latacunga en el periodo 2009-2010* [Tesis, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1695>
- Pole, K. (2008). Diseño de metodologías mixtas Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. Reglones. *Revista arbitrada en Ciencias Sociales y Humanidades*, (60), 37-42. [https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/252/kathryn\\_pole.pdf](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/252/kathryn_pole.pdf)
- Ramos, A. (2019). *La importancia del trabajo por rincones de aprendizaje en el último curso de la Etapa de Educación Infantil: elección de los mismos y elaboración de materiales* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/41509>

- Rivas, Y. (2019). La importancia de la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Atlante*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/07/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>
- Romo, J. (2015). La lista de cotejo como herramienta para la lectura crítica de artículos de investigación publicados. *Rev Enferm*, 23(2), 109-113. <https://www.medigraphic.com/pdfs/enfermeriaimss/eim-2015/eim152h.pdf>
- Unidad Educativa Salesiana Cardenal Spellman (s.f.). *Educación Cultural y Artística*. <https://spellman.edu.ec/index.php/explore/2016-06-28-21-14-31/educacion-estetica>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2020). *Flipped Classroom (Aula invertida)*. [Archivo PDF]. <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/FlippedClassroom.pdf>
- Ventajas de programar un proyecto educativo para todo el año. (2020). <https://thinkoeducation.com/blog/programar-proyecto-educativo/>
- Vintimilla, M. (2019). La Educación Artística y sus problemas: consideraciones en torno al caso de Ecuador. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*, (6), 1-17. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/2850>
- Vives, J. (2020). Las consecuencias del coronavirus en la educación. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200521/481301440952/consecuencias-educacion-coronavirus.html>

## ANEXOS

### Anexo 1. Formato de Entrevista



#### Carrera de Educación

**Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE**

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador:

Nombre del entrevistado:

Título profesional:

Institución en la que labora:

Cargo:

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?
2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?
3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?
4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?
5. ¿Cree que en la escuela le enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?
6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

## Anexo 2. Entrevista No 1



### Carrera de Educación

#### **Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE**

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### **Datos Informativos**

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: Zoraida Moran

Título profesional: Educadora de Párvulos

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Maestra de 2do EGB de las materias Matemáticas, Ciencias Naturales y ECA

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

La metodología de juego de trabajo se refiere a que los niños planifiquen y organicen la actividad que ellos mismos desean realizar. Por ejemplo, estoy en una clase de ECA y tenemos que hacer un collage. Ellos eligen qué materiales quieren utilizar para hacer el collage, cómo lo van a realizar. Es decir, ellos planifican cómo hacerlo para luego realizarlo. Posteriormente deberán comentar y exponer porque lo eligieron y cómo les pareció la actividad.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

El juego es muy importante para los niños y es una excelente herramienta para la metodología del trabajo, porque los niños aprenden más jugando. Como maestra de matemáticas todos los ejercicios se los presento a los niños como un juego lo cual hace que se les haga mas divertido y fácil aprender.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Creatividad, resolución de problemas y habilidades sociales.



4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

El juego es una excelente herramienta dentro del proceso de aprendizaje sobre todo si uno lo quiere utilizar para que los niños conozcan acerca de la cultura de su pueblo. A ellos se les puede pedir imágenes que posteriormente presenten y realizar juegos a partir de las imágenes de manera grupal. Lo cual los motivará y ayudará a la adquisición de aprendizajes.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

No todos, eso ya depende del maestro que sepa utilizar esa herramienta que es el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Claro, en el área de Educación Cultural y Artística el rincón que más se le podría adaptar es el rincón de arte y el hogar. Por lo que ahí ellos elaboran manualidades y dramatizan. Todos los rincones en realidad se adaptan al área de Educación Cultural y Artística, sólo hay que saber cómo aplicarlos de manera correcta.

### Anexo 3. Entrevista No 2



#### Carrera de Educación

#### Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: Javier Campos

Título profesional: Psicólogo Clínico

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Coordinador del DECE y psicólogo responsable de los niveles de 6to a 10mo grado

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Obviamente es vital el juego en los niños pues es parte de su desarrollo. El juego es más que un mero entretenimiento es una plataforma donde los chicos pueden desarrollar habilidades vitales. Tales como convivencia, socializar, lenguaje, motricidad, etc. No implementó la metodología como tal porque mi objetivo no es algo pedagógico. Sin embargo, en mi labor procuramos brindar los beneficios del juego y los rincones en los niños a las coordinadoras y maestras.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

El juego es una plataforma muy beneficiosa porque permite a los chicos ser protagonistas del aprendizaje, porque tienen que hacer y reproducir de manera activa. Algunas veces se tiende a considerar el juego como una distracción por ejemplo los videojuegos. Pero existen videojuegos y aplicaciones educativas que promueven el aprendizaje de una manera mucho más dinámica.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Los estudiantes se vuelven protagonistas y asumen un rol más activo. Ya no solo reciben conocimientos como en una metodología tradicional sino más bien construyen su aprendizaje.

4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Claro que sí, el juego es una plataforma muy dinámica y se puede introducir de diversas formas. Y de hecho es necesario introducirlo porque los chicos de ahora no son iguales a los de antes. Por ende, la forma de enseñanza debe de variar y ser más dinámica mediante los estímulos que da el juego. Y para eso es necesario contar con un docente que se salga del esquema tradicional, lo cual es muy importante porque implica desaprender lo que nos enseñaron.

5. ¿Cree que en la escuela le enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

Sí, pero creería que falta por lo que es necesario seguir innovando y repensar muchas metodologías y elegir una mucho más concreta y dinámica.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Sí, se podría por lo que permiten al niño experimentar. El aprendizaje puede ser y debe ser vivencial. Por lo tanto, creería yo que colocar a los chicos en un escenario con las condiciones apropiadas donde ellos puedan palpar alguna realidad o conectar lo que se trabajó en clase con lo que se está desarrollando en ese momento obviamente va a ser algo mucho más significativo.

## Anexo 4. Entrevista No 3



### Carrera de Educación

#### **Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE**

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### **Datos Informativos**

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: María Luisa Cabrera

Título profesional: Licenciada en Ciencias de la Educación

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Directora

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Es uno de los métodos más utilizados en la educación. A través del juego con objetivos planteados con una visión de destrezas que lograr. Es una metodología que logra mucho aprendizaje en los estudiantes. Porque a través de la experimentación y los sentidos que plantea esta metodología el estudiante puede aprender de manera significativa. Un tipo de aprendizaje que lo llevará a elaborar su propio descubrimiento y aprendizaje.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

Considero y creo mucho en esta metodología del juego de trabajo porque para que el ser humano aprenda tiene que estar motivado. La motivación es un elemento importantísimo para que el ser humano se encamine a alcanzar metas y objetivos. A través de esta metodología, que antiguamente se pensaba que solo debía ser aplicada en los niños pequeños, yo comparto mucho la idea de que todo lo que es educación tiene que estructurarse y visualizarse con esta metodología del juego de trabajo. Un estudiante de básica debería de trabajar siempre

transversalmente con esa metodología, donde el alumno con alegría, motivación y entusiasmo se inclina hacia ver que es lo que él quiere descubrir o plantear.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Es una metodología que logra un aprendizaje significativo en los estudiantes. Se trabaja mucho la memoria a largo plazo que luego nos va a permitir como dice Ausubel enlazar otros conceptos que a lo largo del camino me van a permitir un verdadero aprendizaje que me va a servir para la vida.

4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Se dice antiguamente y algunos docentes los escucho que el arte lo dividen o visualizan como algo fragmentado, no dentro del proceso educativo. Hoy en día se ha descubierto y se plantea mucho que el arte debe de trabajarse transversalmente en el campo educativo. Porque el arte no es saber pintar, dibujar, etc. El arte es que a través de las diferentes técnicas o recursos el estudiante aprenda a ser creativo. Considero que el arte debe de estar incluido en todo proceso educativo porque es la estrategia lúdica que voy a trabajar con mis estudiantes.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

Yo creo que aunque el currículo diga otra cosa pienso que se aprende de manera fragmentada no de manera transversal como se debe de plantear el arte y la cultura. Desde todas las asignaturas debería trabajarse la cultura, arte, lúdico y creativo. Porque de esa manera voy a lograr un aprendizaje significativo. Pero yo considero que como institución nos falta mucho por lo fragmentado que está el currículo.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Nosotros en la básica trabajamos mediante los proyectos. Sin embargo, sería interesante innovar.

## Anexo 5. Entrevista No 4



### Carrera de Educación

#### Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: Ingrid Muzzio

Título profesional: Licenciada en Educación Básica

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Docente de 4to EGB

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Si, mediante el uso de material concreto que permita a los estudiantes manipular e identificar las partes provocando un aprendizaje significativo.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

Claro es importante el juego en el aprendizaje pues las personas van a relacionar el aprendizaje con el juego. Es decir, los chicos van a recordar todo gracias al juego de manera significativa.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Les ayuda a tener más seguridad y que sean chicos críticos, analíticos y participativos.

4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Sí, por el motivo que mediante el juego los estudiantes desarrollan bastante la creatividad y eso es importante. Tratar de explotar esas habilidades que tienen ahí escondidas como estudiantes.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

No, pienso que no hay ninguna hora en el horario que enseñe eso específicamente.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Sí, porque el área de ECA se presta para explotar bastante el arte y la cultura de una manera mucho más lúdica.

## Anexo 6 Entrevista No 5



### Carrera de Educación

#### Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: María de los Angeles Aguirre

Título profesional: Licenciada en Psicopedagogía

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Psicopedagoga

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Si la conozco. Cuando se trabaja con los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad si hemos aplicado la metodología del juego. Traslándome a diferentes espacios lúdicos, estos son rincones en donde se ha empleado material concreto afianzando las habilidades escolares.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

Sí, es muy importante el aprendizaje mediante el juego en la vida escolar. Ya que mediante él se logran desarrollar procesos cognitivos tales como la imaginación, creatividad, pensamiento lógico, pensamiento abstracto, juego de roles y aprendizaje significativo. El juego no puede estar aislado del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Los niños aprenden a forjar vínculos con sus pares o con adultos. Aprenden a compartir, negociar y resolver sus propios conflictos.



4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Si se puede estimular el arte y la cultura desde temprana edad a través del juego, porque así en el futuro contaremos con personas que desarrollen destrezas artísticas. Las cuales pueden ser reconocidas en nuestro medio público o social.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

Si se enseña incluso hace unos años en nuestra institución se organiza un festival artístico donde todos los estudiantes son los protagonistas de dicha presentación. En donde ellos se sienten muy bien desarrollando esas habilidades artísticas y dando a conocer tanto a ellos mismos como a sus padres lo bueno es conocer el arte.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Los rincones de trabajo son el rincón de agua, hogar, artístico, expresión corporal y lectura. Si es importante que los estudiantes visiten estos rincones porque así van a poder lograr, a medida que avance su edad cronológica con su edad cognitiva, madurar por completo todas sus habilidades y destrezas mediante los estímulos necesarios para seguir avanzando pasando los años. Los estudiantes de 3ro van a poder sentirse autónomos de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Anexo 7 Entrevista No 6



### Carrera de Educación

#### Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: Adriana Campozano

Título profesional: Psicóloga Clínica

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Psicóloga del DECE

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Sí, de hecho, las herramientas lúdicas son mis herramientas de trabajo con los estudiantes.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

Claro que sí pues el juego siembra las bases para el desarrollo del conocimiento.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

Aprenden a forjar vínculos, resolver conflictos y desarrollar competencias sociales.

4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Claro que sí se puede estimular pues a través del arte pueden expresar sus sentimientos.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

No se enseña de forma lúdica ya que aquí se enseña con el libro. Los niños mantienen una clase regular sentados en sus sillas con el texto en el pupitre mientras que la docente da la clase y luego desarrollan las actividades que están en el texto.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

En la institución no contamos rincones para 3ro EGB pero comparto la idea de integrar los rincones para fomentar el interés de los estudiantes mediante la innovación y cambio de las rutinas.

## Anexo 8 Entrevista No 7



### Carrera de Educación

#### Entrevista a docentes del área de ECA, directivos (director y coordinador del Nivel Elemental) y personal del DECE

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

#### Datos Informativos

Nombre del entrevistador: Maite Tacury

Nombre del entrevistado: Karina Alvarez

Título profesional: Tecnóloga Médica- en terapia de lenguaje

Institución en la que labora: Escuela Básica Particular Universidad Católica

Cargo: Terapeuta de Lenguaje

1. ¿Conoce la metodología del juego de trabajo? ¿Cómo la aplicaría en su espacio laboral?

Sí, yo la aplico mediante juegos como: adivinanzas-mímicas, inventar historias, idear historias mediante juguetes, etc.

2. ¿Considera importante el aprendizaje mediante el juego en la formación de los niños, niñas y adolescentes durante su vida académica? ¿Por qué?

Sí, porque permite el desarrollo del lenguaje, comprensión de conceptos y desarrollar la curiosidad.

3. ¿Qué beneficios cree que brinda el aprendizaje mediante el juego en los estudiantes?

El juego nos permite imaginar, explorar y representar distintas situaciones. Y de esta manera descubrir sus habilidades, expresando emociones y percepción del mundo que lo rodea.

4. ¿Se puede estimular el arte y la cultura mediante el juego? ¿Por qué?

Sí, de hecho, se puede estimular de manera más lúdica permitiendo así un aprendizaje mucho más significativo en el alumno.

5. ¿Cree que en la escuela les enseñan a los estudiantes sobre arte y cultura de manera lúdica?

Sí, pero podría mejorar e innovar.

6. ¿Cuáles son los rincones de trabajo? ¿Considera que emplear los rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística fomentará el interés sobre el arte y la cultura en los niños de 3ro EGB?

Son espacios donde los estudiantes desarrollan la creatividad y sus habilidades sociales. Sería muy interesante emplear rincones de trabajo en 3ro EGB por lo que en la institución tenemos esta metodología de trabajo, pero solo en los niños de Inicial.

## Anexo 9. Formato de Encuesta



### Carrera de Educación

**Encuesta a docentes de 3ro EGB del área de Educación Cultural y Artística para el trabajo de titulación: Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

Las preguntas de la siguiente encuesta tienen como objetivo recoger información sobre la importancia del uso de rincones de aprendizaje, creatividad, aprendizaje mediante el juego e innovación en el área de Educación Cultural y Artística (ECA). Está dirigida a docentes que imparten ECA de tercero EGB.

Muchas gracias por su colaboración.

#### Datos Informativos:

Sexo:

Título profesional:

Años de experiencia:

**1. ¿Recibió formación durante su carrera universitaria en didáctica de ECA?**

- Sí
- No

**2. ¿Usted trabaja con el currículo de ECA dispuesto por el Mineduc?**

- Sí
- No

En caso que trabaje con algún otro plan o programa por favor escríbalo:

---

**3. ¿En qué medida usted promueve la creatividad en sus estudiantes?**

- Mucho
- Moderadamente
- Poco
- Nada

**4. ¿En qué medida usted promueve el aprendizaje mediante el juego con sus estudiantes de 3ro EGB?**

- Mucho
- Moderadamente
- Poco
- Nada

**5. ¿Qué metodología emplea en sus clases de ECA de 3ro EGB?**

- Aula invertida
- Aprendizaje basado en proyectos
- Gamificación
- Metodología Activa
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en el juego

En caso que trabaje con otra metodología por favor escríbalo:

---

**6. ¿Dispone de libertad, por parte de la institución y sus directivos, para proponer diferentes actividades en el área de ECA?**

- Sí
- No

**7. ¿Le gustaría contar con un programa de rincones de trabajo que estimulen la creatividad y la innovación en el área de Educación Cultural y Artística?**

- Sí
- No

**8. ¿Considera usted, que aplicar un programa de rincones de trabajo en el nivel o grado que usted se desempeña es?**

- Muy valioso
- Valioso
- Poco valioso
- Nada valioso

## Anexo 10. Formato de Lista de Cotejo



### Carrera de Educación

#### Lista de cotejo de una clase del área de Educación Cultural y Artística

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

**Fecha:**

**Responsable:**

**Nivel observado:**

**Número de estudiantes:**

ASPECTOS A OBSERVAR	CRITERIOS		OBSERVACIONES
	Sí	No	
<b>1. Anticipación</b>			
El docente empieza la clase con algún juego motivador.			
El docente explica el tema de la clase de manera innovadora.			
El docente consigue captar la atención de los estudiantes desde el inicio.			
<b>2. Construcción</b>			
El desarrollo de la clase es dinámico			
Las actividades propuestas le permiten al estudiante desarrollar su creatividad.			



Los estudiantes muestran interés y participan en clase.			
El docente integra el juego en la construcción del aprendizaje.			
Los recursos utilizados son apropiados.			
Se presentan dificultades en el transcurso de la clase.			
<b>3. Consolidación</b>			
Se realiza alguna actividad lúdica como cierre del tema.			
Se evalúa a los estudiantes de manera innovadora.			
Al finalizar la clase los estudiantes se sienten satisfechos con las actividades realizadas.			

## Anexo 11. Lista de cotejo aplicada



### Carrera de Educación

#### Lista de cotejo de una clase del área de Educación Cultural y Artística

**Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica.**

**Fecha:** 26 de julio del 2022

**Responsable:** Ines Reinoso

**Nivel observado:** 3ro EGB

**Número de estudiantes:** 23

ASPECTOS A OBSERVAR	CRITERIOS		OBSERVACIONES
	Sí	No	
<b>1. Anticipación</b>			
El docente empieza la clase con algún juego motivador.	x		Comienza la clase con adivinanzas. Con el fin de que los alumnos reconozcan las partes del cuerpo humano.
El docente explica el tema de la clase de manera innovadora.		x	La maestra leyó en voz alta el tema y su objetivo solamente.
El docente consigue captar la atención de los estudiantes desde el inicio.		x	Al inicio no logró que los estudiantes le prestaran atención. Los estudiantes recién comenzaron a prestarle atención cuando comenzaron a implementar el cuerpo

			como medio de aprendizaje.
<b>2. Construcción</b>			
El desarrollo de la clase es dinámico		x	
Las actividades propuestas le permiten al estudiante desarrollar su creatividad.		x	Promueve el aprendizaje memorístico.
Los estudiantes muestran interés y participan en clase.	x		
El docente integra el juego en la construcción del aprendizaje.		x	
Los recursos utilizados son apropiados.	x		Cuerpo humano y lámina de los huesos del cuerpo humano
Se presentan dificultades en el transcurso de la clase.	x		La maestra tuvo que interrumpir un momento su clase debido a la poca atención que los alumnos le estaban poniendo.
<b>3. Consolidación</b>			
Se realiza alguna actividad lúdica como cierre del tema.		x	Finalizó la clase con una hoja impresa de los huesos del cuerpo humano.
Se evalúa a los estudiantes de manera innovadora.		x	
Al finalizar la clase los estudiantes se sienten satisfechos con las actividades realizadas.		x	Quisieran aprender más sobre los huesos en la oreja. Sin embargo, la docente resaltó el hecho que eso lo aprenderían luego en otro nivel.

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Tacury Paladines, Maite Domenica**, con C.C: # **0930262159** autora del trabajo de titulación: **Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **16 de septiembre de 2022**

f.   
\_\_\_\_\_

Nombre: **Tacury Paladines, Maite Tacury**

C.C: **0930262159**

<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>			
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN</b>			
<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Propuesta metodológica de implementación de un programa de rincones de trabajo, para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el retorno a la modalidad presencial, en el área de Educación Cultural y Artística de 3ro EGB de la Escuela Básica Particular Universidad Católica		
<b>AUTOR(ES)</b>	Maite Domenica, Tacury Paladines		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Verónica Katuskas, Plúas Albán		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
<b>CARRERA:</b>	Carrera de Educación		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	16 de septiembre de 2022	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	86 de páginas
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Educación Cultural y Artística, Educación Elemental, estimulación.		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	rincones de trabajo, aprendizaje significativo, proceso de enseñanza-aprendizaje, Educación Cultural y Artística, creatividad, innovación		
<b>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):</b>	<p>La presente propuesta metodológica, tiene como objetivo implementar un programa de rincones de trabajo en el área de Educación Cultural y Artística en 3ro EGB, con el fin de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en el retorno a la modalidad presencial. Está dirigida a los estudiantes de 3ro EGB, pues se tiende a no implementar metodologías activas que estimulen el aprendizaje mediante el juego, en dicho nivel. Se espera que los docentes puedan aprovechar todo el potencial creativo e innovador del programa, que permitirá a los estudiantes reforzar las destrezas del primer bloque curricular que establece el Ministerio de Educación del Ecuador mediante los cuatro rincones de trabajo que la presente propuesta metodológica plantea. Los cuales les permitirán a los estudiantes, de la Escuela Básica Particular Universidad Católica, aprender a través de la experimentación y el descubrimiento por medio de los sentidos de manera significativa. Es importante mencionar que la presente propuesta metodológica, puede ser adaptada fácilmente por los docentes que estén interesados en implementar los rincones de trabajo en sus clases siempre y cuando los adapten según los objetivos y destrezas del nivel correspondiente.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono: +593-4-0988762069</b>	<b>E-mail: maitetacury@hotmail.com</b>	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.</b>		
	<b>Teléfono: +593-4-0985853582</b>		
	<b>E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec</b>		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			