

## RINCÓN LÚDICO EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA ESCUELA VELASCO BENALCÁZAR DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO DURANTE EL AÑO 2022

### Playful corner in the creativity of boys and girls at the Velasco Benalcázar School of the San Isidro Parish during the year 2022

Lcda. María Magdalena Zambrano Moreira, <https://orcid.org/0000-0002-5949-6835>

Lcda. Mgs. Francisca Margarita Ávila Rosales \*, <https://orcid.org/0000-003-0055-0187>

Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, Ecuador

\*Autor para correspondencia. email [francisca.avila@pg.ulead.edu.ec](mailto:francisca.avila@pg.ulead.edu.ec)

**Para citar este artículo:** Zambrano Moreira, M. M. y Ávila Rosales, F. M. (2024). Rincón lúdico en la creatividad de los niños y niñas en la Escuela Velasco Benalcázar de la Parroquia San Isidro durante el año 2022. *Maestro y Sociedad*, (Número Especial Vinculación Sociedad y Educación), 250-259. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu>

#### RESUMEN

Los niños y niñas necesitan desarrollar las capacidades psicomotrices a través de un proceso continuo, para ello resultan necesarios los rincones lúdicos en las unidades educativas; de esa manera se estimula la parte lúdica como estrategia para el fomento del aprendizaje de manera progresiva, propiciando actividades participativas de todos los alumnos; por lo tanto, el entorno educativo en el cual se desenvuelven los educandos, exigen la incorporación de recursos apropiados para fortalecer su desarrollo integral, para determinar si el rincón lúdico incide en la creatividad de los niños/as en la escuela Velasco Benalcázar de la parroquia San Isidro año 2022. En cuanto a la metodología, el análisis y síntesis de la información bibliográfica permitió atender las variables del estudio y para el sustento a la investigación. Se hizo uso del método empírico con la aplicación de instrumentos directos a la fuente, el método deductivo-inductivo, bibliográfico fueron atizados, para analizar el aprendizaje de los estudiantes y además su capacidad de imaginación y creatividad en los alumnos. La población del presente trabajo de investigación está representada por la autoridad y los docentes, que son siete (7) y diecinueve estudiantes del tercero de básica de la Unidad Educativa Velasco Benalcázar. Dentro de los resultados obtenidos el 100% de los docentes están de acuerdo en la creación de rincones lúdicos en la unidad educativa, debiendo ser aplicados en el área de matemáticas. Además, los docentes confeccionan materiales lúdicos para el desarrollo de las actividades académicas de sus estudiantes, por lo tanto, son considerados prioridad los rincones lúdicos por parte de los docentes.

**Palabras clave:** Rincón Lúdico. Creatividad. Niños y niñas. Escuela.

#### ABSTRACT

Boys and girls need to develop psychomotor skills through a continuous process, for this, playful corners in educational units are necessary; In this way, the playful part is stimulated as a strategy for the promotion of learning progressively, promoting participatory activities of all students; therefore, the educational environment in which the students develop, requires the incorporation of appropriate resources to strengthen their integral development, to determine if the playful corner affects the creativity of the children in the Velasco Benalcázar school of the parish San Isidro year 2022. Regarding the methodology, the analysis and synthesis of the bibliographic information allowed to attend to the variables of the study and to support the research. Empirical method was used with the application of instruments direct to the source, the deductive-inductive, bibliographic method were fueled, to analyze the learning of the students and also their capacity for imagination and creativity in the students. The population of this research work is represented by the authority and the teachers, who are seven (7) and nineteen students of the third year of basic education of the Velasco Benalcázar Educational Unit. Within the results obtained, 100% of the teachers agree on the creation of playful corners in the educational unit, which must be applied in the area of mathematics. In addition, teachers make playful materials for the development of their students' academic activities, therefore, playful corners are considered a priority by teachers.

**Keywords:** Play corner, Creativity, Boys and Girls, School.

## INTRODUCCIÓN

En el contexto mundial, los docentes por ser los encargados del aula de clases deben proveer a los estudiantes de las herramientas indispensables para alcanzar con éxito los objetivos planteados en el área estudiantil, que los proveerá de herramientas valdezas para su vida. Son preparados para desarrollar las competencias productivas, innovadoras, que los lleve a ser creativos en función de los retos de la sociedad altamente demandante.

En este sentido, la creatividad, como forma “de pensar desde la perspectiva de López (2017), busca problemas para darles soluciones originales; trabaja sin descanso con la finalidad de alcanzar objetivos” (Rincón y Bittar, 2021). Cuando se hace referencia a la creatividad resulta necesario hacer una composición sobre su significado en función de su alcance; sobre los rasgos que la caracterizan; por último, aproximarse a la manera en que sucede el proceso creativo. “El aprendizaje es multifactorial y complejo, demanda la existencia de condiciones ambientales mínimas, especialmente porque el ambiente enseña por sí mismo” (Castro y Morales, 2015). Estos aspectos bien pueden corroborarse mediante observaciones en las aulas de clase, donde se evidencia las diferencias entre los salones donde hay rincones lúdicos, versus donde no existen.

La carencia “de los rincones lúdicos de aprendizaje es un problema en el desarrollo de los niños, dado que estos son técnicas y estrategias didácticas que se utilizan para crear un ambiente cooperativo y de interacción” (Moreira y Alcívar, 2022), para que los niños construyan sus propios conocimientos, habilidades y destrezas por medio del juego, de esa manera desarrollen su creatividad.

Medina, Velázquez, Alhuay y Aguirre, (2017) afirman que “la persona creativa puede desenvolverse amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto”. Al lograrlo están potenciando la formación de capacidades, valores morales, habilidades, respeto, convivencia democrática, tolerancia entre los pares desde las primeras etapas de su vida.

En ese contexto, pasa a constituirse que la educación es la herramienta ideal que, debido al encargo social, conlleva esa responsabilidad de formación integral para el ser humano que otorga sentido al potencial afectivo y cognitivo, además es fuente de motivación por ser instrumento de desarrollo del pensamiento analítico, creativo, se torna en expresión de los objetivos, que son una forma de entrenar el pensamiento activo, analítico, e indaga la creatividad de los estudiantes.

Los modelos pedagógicos actuales pasan un sinnúmero de dificultades que al final terminan afectando a los estudiantes, por cuanto se piden cambios por parte de la sociedad para formar personas con capacidad proactiva. Uno de esos cambios sería la estrategia basada en el juego, para promover escenarios de motivación e interés por parte del estudiante, lo cual se reflejaría en mejores rendimientos académicos, la intención es la búsqueda del disfrute por parte de los estudiantes en el aula de clases.

Para Porras (2022) “el juego en los niños es la fase inicial en la formación de las capacidades y consolidación en el desarrollo de estas; ayuda a que el infante comprenda de una mejor manera el contexto que lo rodea y así vaya reconociendo lo necesario para su aprendizaje futuro”. La manera de jugar varía siempre en función de la edad, obedeciendo a conducta en la evolución a nivel cognitivo por parte del niño a través de contextos lúdicos, en escenarios que promuevan la personalidad, así como la forma de entender el mundo.

De esa manera, la parte lúdica fomenta la capacidad imaginativa debido que manipulará y utilizará materiales, para así construir conceptos sobre el entorno que los rodea, así van adquiriendo aprendizajes significativos, hace posible su participación en clases. La educación “en la escuela mediante actividades lúdicas se constituye en una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad” (Ramírez, Díaz, Reyes y Cuenca, 2011). Viene a ser una forma de relacionarse con la vida a través de los espacios cotidianos en el aula, que les producirá goce, disfrute, distensión; algo propio de actividades imaginarias como es el juego, el humor, el arte entre otras actividades.

El disfrute de los rincones lúdicos, produce en los niños y niñas, juegos de una forma agradable para obtener mayor participación en las actividades curriculares y extracurriculares, debido a que jugando los niños aprenden, y van tomando conciencia de lo real con ayuda de los padres y docentes y de esa manera van perfeccionando

su razonamiento y juicios. No ponerlo en práctica equivaldría a privar de uno de los instrumentos más eficaces en los niños porque es fuente principal de su aprendizaje y desarrollo. Demuestran intereses, motivaciones, además permite descubrir las propiedades de los objetos, entre otros múltiples factores positivos

En Ecuador “la educación está en un proceso de cambio desde la educación inicial, por cuanto este tipo de educación es la que entrega las bases para el desarrollo del ser humano” (Hernández, Onofre y Gómez, 2021). El desarrollo infantil tiene que ser integral donde se contemplen todos los aspectos posibles (sociales, cognitivos físicos, psicomotrices, afectivos, por nombrar unos cuantos), es decir, debe tener enfoque holístico. Para garantizar enfoques integrales resulta necesario la promoción de oportunidades de aprendizaje, por medio del estímulo de la exploración en ambientes de juego.

En el estudio de los espacios educativos surge un concepto relacionado con la organización de áreas dedicadas a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de estrategias metodológicas basadas en los beneficios de las actividades lúdicas. De esta manera, los rincones lúdicos son reconocidos, a la luz de diversos autores, como “espacios debidamente organizados y equipados con el uso de material educativo, el mismo que permite al niño interactuar con su medio social y cultural, además de incrementar la capacidad de resolver problemas.” (Quizhpe, 2015)

Asimismo, Antuña (2011) refiere que se tratan de espacios físicos concebidos para que el niño y la niña desarrollen habilidades, destrezas y formen sus propios conocimientos a partir de las actividades lúdicas y la interacción libre, ofreciendo un ambiente con alternativas de acción individual y colectiva. Los rincones lúdicos en la educación alcanzan el desarrollo integral de las capacidades psicomotrices mediante un proceso continuo estimulado por la lúdica como estrategia para fomentar el aprendizaje de manera progresiva Moreira (2022) que dentro de la escuela el docente debe propiciar actividades participativas con criterios de desarrollo educativo y a la vez de la estimulación constante del aprendizaje.

La labor educativa se enmarca en un nivel que los niños para poder aplicar el nuevo conocimiento van a ser protagonistas del desarrollo de sus propias habilidades y destrezas. Los educandos en el nivel preescolar, se caracterizan por ser agentes activos de acción participativa, desenvolviéndose dinámicamente y activamente con sentido educativo. Los factores escolares que presenta la institución permiten fortalecer la metodología de acuerdo a un punto de vista aplicable al desarrollo del pensamiento, este estudio abarca acciones que indican la participación del docente en el verdadero proceso del aprendizaje de los niños.

Hay que destacar que en esta investigación se pone en juego la actividad lúdica como fuente estratégica para mantener el dinamismo mutuo entre los actores educativos para alcanzar niveles sistemáticos de aprendizaje. La metodología aplicada es crítica, reflexiva con sentido interpretativo, los referentes teóricos obtenidos de revistas electrónicas, y otros medios informáticos sirvieron estratégicamente en la construcción de esta investigación, indicando su importancia en la aplicación del aprendizaje significativo, que permite formar la personalidad del niño. La investigación se constituye como un aporte práctico hacia el desarrollo educativo del niño como ser activo del contexto educativo. (Aguirre Gallegos, 2018)

El aporte que brindan los rincones lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, evidencian la importancia de éstos en el desarrollo integral del niño, donde la creatividad, las destrezas motrices, las habilidades sociales, intelectuales y lingüísticas en los niños que utilizan esta clase de espacios, se maximizan. Su importancia radica en la forma de organización que permite en el alumnado el desarrollo de hábitos elementales cumplimiento de normas y ante todo el desarrollo de su autonomía. Las relaciones con el profesorado de educación infantil son esenciales a lo largo de toda esta etapa.

La legislación prevé como esencial la programación y planificación de este tipo de relaciones. Desde los planteamientos pedagógicos de esta etapa educativa, se propone avanzar hacia una educación compartida o conjunta entre el profesorado y la familia del alumno (Orozco Manzanares, 2018). Cuando se habla de rincones lúdicos, la metodología utilizada para la distribución de los espacios en función de establecer áreas de aprendizaje basadas en juegos resulta fundamental, ya que, ésta se reconoce como “la organización del espacio que permite el desarrollo de múltiples actividades en el aula, promoviendo el trabajo, tanto individual como colectivo (Ribes, 2011).

En este orden de ideas, se presenta como imprescindible considerar las bases fundamentales que permitan que los niños obtengan un aprendizaje de manera significativa. Por consiguiente, la interrelación entre el ambiente y los alumnos mediante la observación, representación, diálogo, experimentación, conocimiento, análisis, y valoración, convierten una actividad de aprendizaje en diversión y descubrimiento. El objetivo fundamental de la metodología de rincones de aprendizaje es brindar a los niños y a las niñas, experiencias

nuevas de aprendizaje que permita la estimulación de las diferentes áreas como: comunicación y lenguaje, destrezas de aprendizaje, educación física, expresión artística y conocimiento del mundo social y natural, y lograr así la formación de competencias básicas para la vida diaria.

Así mismo, existen objetivos en la metodología de rincones de aprendizaje entre los cuales se indican los siguientes: ofrecer oportunidades de desarrollo en las diferentes áreas de aprendizaje social, emocional, intelectual físico y cultural y favorecer las actividades creadoras y generadoras que garantizan el desarrollo integral en el niño y la niña para promover la participación activa del niño y niña y reconocerlos como los protagonistas del proceso educativo, y fortalecer el aprendizaje de acuerdo con el propio ritmo y conocimientos de los estudiantes, desarrollando en ellos la afectividad y el interés de acuerdo con las necesidades, y poder guiar a los niño y niña hacia la toma de decisiones y desarrollo y descubrimiento de soluciones. Baekley y Cross (2017). Se sugiere que se brinde a los niños y niñas el espacio en un horario de treinta minutos de la agenda diaria como actividad libre, para que según sus intereses elijan el rincón de aprendizaje que más le guste.

En cuanto a la función de los materiales: El material ayuda en el potencial del desarrollo de los sentidos, es auto correctivo, diseñado y elaborado para que el niño pueda usarlo y comprobar su aprendizaje. Puede saber si ha cometido un error sin necesidad que la maestra se lo haga notar. Están agrupados por dificultad y el niño puede acceder al material, según el ritmo de aprendizaje. En este orden de ideas, los materiales deben dividirse de la siguiente manera: Materiales para la vida práctica. Materiales para la educación de los sentidos materiales para el aprendizaje del lenguaje oral, lectura, escritura.

### **Ventajas de los rincones de aprendizaje a favor de los niños**

Las ventajas que “deben llevarse a cabo en los rincones de aprendizaje dentro el aula indica que con la aplicación de la metodología de los rincones se garantiza la espontaneidad, libertad y placer del juego (Huarachi, 2022). El contacto con lo nuevo y desconocido se lleva a cabo a través de la interacción libre y espontánea. El juego es una actividad espontánea propia del niño y se convierte en la base sobre la que opera el aprendizaje.

Los rincones lúdicos son herramientas de comunicación a través de la cual el niño se interrelaciona en su ambiente mediante la observación, representación, dialogo, experimentación, conocimiento, análisis y valoración. Con los rincones de aprendizaje se descubre una de las técnicas en las cuales el docente organiza a los niños en grupos reducidos y aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a compartir conocimientos. Los rincones también potencian su iniciativa y el sentido de la responsabilidad, ya que planifica las actividades de manera que cada niño pase a lo largo de un período de tiempo por semana o quincena por todos los diferentes rincones de trabajo. Es positivo que haya más de un docente en el aula de modo que cada uno se encargue de atender unos rincones concretos. Trabajar por rincones permite al docente dedicar una atención más personalizada a cada niño y a la vez planifica actividades de aprendizaje y trabajo en: Juego, diversión y descubrimiento adaptados a sus conocimientos previos.

Al analizar la creatividad aparecen dimensiones interesantes del proceso educativo, se los reconoce como uno de los elementos cognitivos que el ser humano posee, definida como esa capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas de convivencia (Marina, 2013). Asimismo, la creatividad se presenta como aquella facultad que tienen las personas para producir nuevas ideas ante posibles conflictos. Basada en una idea abstracta y no concreta, la creatividad puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Supone trabajar con ideas preexistentes para ser transformadas en algo innovador. En este sentido, Drevdhl citado por (Bassat, 2014), define la creatividad como “la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo que, esencialmente, pueden considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”. (p. 38). Igualmente, este autor hace referencia a la relación que existe entre ésta y la imaginación, como un binomio perfecto que implica la formación de combinaciones de informaciones ya conocidas y que da paso a lo que se reconoce como personalidad creativa.

Debido a su incidencia en el proceso de descubrimiento de los niños, la creatividad es un rasgo esencial de la persona que, desde el punto de vista cognitivo se reconoce como una de las conductas humanas más complejas debido a que se define como un “constructo multidimensional” (Pérez, 2014). En este orden de ideas, la creatividad se ha relacionado durante décadas con la educación debido a los beneficios que aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Romero citado por (Pérez, 2014) afirma que la creatividad y la educación se relacionan por cuanto en el contexto educativo elabora estrategias para desarrollar la creatividad de los alumnos “fomentando una dinámica más creativa y propiciando la creación de contextos que faciliten la creatividad y con ella la inteligencia”. (p. 256).

De esta manera, resulta evidente las ventajas que ofrece la creatividad sobre los espacios educativos ya que fomenta la inteligencia y la manera en que se desarrolla e interactúa los niños en la sociedad. Para desarrollar una adecuada motricidad es necesario la combinación adecuada de coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. Por lo que debe integrar al sistema nervioso, órganos de los sentidos e incluso los músculos. “La motricidad es la destreza que tiene una persona sobre el control y la capacidad de ejercer sobre su cuerpo. Por este motivo es tan importante estimular el aprendizaje de esta en los niños de temprana edad”. (Franco, 2016).

La motricidad se manifiesta por primera vez a través de los juegos, los estímulos se van haciendo más complejos con las experiencias que generan los movimientos cada vez más coordinados. El ritmo de su evolución varía de un niño a otro, cada niño lleva su propio ritmo y desarrollo, a la vez dos tipos de motricidad fina y gruesa. Las habilidades sociales se desarrollan según la forma en cómo piensa una persona, considerando también el ámbito en donde se desarrolle ya que también toma en cuenta la cultura y las tradiciones de su pueblo. Pero el resultado de combinar todo esto se da en la personalidad, la cual se forma en la infancia.

En el desarrollo de la infancia se aprende a pensar, sentir y actuar ante cada una de las situaciones que se presenten en la vida, por lo general son guiadas por los padres durante la etapa de crecimiento, el cual se refuerza con el aprendizaje y formación escolar. “Es el comportamiento que se genera ante la situación de integración social, es decir es aquella que se da cuando nos relacionamos con personas, a través de las conductas adecuadas para conseguir un objetivo cuando se genera una situación.” (Jara, 2015).

Habilidades Intelectuales implican que las personas sean poseedoras de los conocimientos y de los saberes, las primeras ideas se consiguen a través de la sensación, la percepción y la representación, las cuales crean las bases para desarrollar la imaginación y los conocimientos sólidos de la esfera cognitiva. En tal sentido, la motivación, los intereses, los sentimientos y el entorno que lo rodea, influyen de manera directa en la realización de actividades, así como también la manera de plantear y la solución de problemas.

Al trabajar con niños, es preciso realizar actividades que consideren aspectos motivacionales y afectivos ya que, de esta forma tanto en el hogar como en el estudio, se despertará la curiosidad y el deseo de solucionar pequeños problemas y tareas relacionándolas con sus pensamientos. “El desarrollo intelectual se fundamenta en el proceso de percepción y pensamiento, además hay que tener en cuenta la interrelación con el resto de las áreas motoras, sociales y lingüísticas, mismas que no pueden separarse de los procesos cognitivos como atención, intuición, imitación, memoria entre otros.” (Castro, 2015).

Las habilidades lingüísticas, conocidas también como habilidades comunicativas, se hace referencia a la habilidad que tiene el individuo para escuchar, hablar, leer y escribir correctamente. Bien pareciera ser situaciones normales y sencillas, sin embargo, resultan determinantes en la etapa preescolar, debido a que lo que el niño aprende y cómo lo aprende influirán en su desarrollo tanto académico como personal durante el resto de su crecimiento, además se define como “la capacidad de utilizar el lenguaje apropiadamente en las diferentes situaciones que se atraviesan en el día a día.” (Díaz, 2017).

En este sentido, los 4 elementos básicos que integran las habilidades lingüísticas que se deben manejar en la vida depende del rol que se desempeñe y el canal que use en donde el proceso de comunicación se cumple a través de un emisor y receptor que emiten un mensaje, bien sea oral o escrito. En el caso del lenguaje, éste resulta ser uno de los más importantes en el desarrollo de estas habilidades.

- Escuchar: Se trata de una habilidad que consiste no solo en escuchar lo que el emisor indica sino tratar de entender sus sentimientos, ideas y pensamientos, lo cual se lograra al ponerse en el lugar de la otra persona.
- Hablar: Integra el conjunto de sonidos específicos y organizados que dan un significado a las cosas. Además, podemos combinar palabras de muchas formas para expresar nuestras ideas, la cual se genera a través del oído por medio de la escucha de los sonidos y personas que nos rodean.
- Leer: Es una de las claves para un buen aprendizaje, ya que desarrolla la capacidad de observación, atención, análisis, espíritu crítico, reflexión y dialogo. A demás se puede satisfacer la curiosidad, estimular los temas de interés y generar un ámbito de crítica constructiva.
- Escribir: Es un sistema grafico de representación de un lenguaje, por medio de signos trazados y se expresan ideas mediante símbolos y desarrolla la capacidad para expresar y comunicar y lo cual cambian los símbolos de acuerdo con la cultura.

Para desarrollar todas estas destrezas y habilidades en los niños es necesario que a través de actividades, aprendizaje y motivación se integre a la formación académica de los niños, espacios cómodos que inviten al desarrollo de sus destrezas con la ayuda de objetos y materiales que puedan desplegar su creatividad e imaginación. Cuando se planifica una estrategia se consideran una serie de elementos que intervienen en la ejecución del proyecto. La importancia de establecer metodologías claras aporta ventajas y garantiza el éxito de lo planificado ya que, éstas definen lo que se va a hacer y cómo se va a hacer.

En el caso de la implementación de los rincones lúdicos en el aula de clase, es importante hacer referencia a la metodología de Heinrich Pestalozzi que distingue un acercamiento a los rincones de actividad, empezando por desarrollar otra perspectiva, creando la oportunidad de construir sus aprendizajes con libertad y en un entorno natural en el que no se limita su desarrollo solo al aula, sino también al compartir con la naturaleza y aprender de ella. Pestalozzi citado por (Aravena, 2009) afirma que: “se debe partir de lo sencillo a lo complejo, basándose en lo que el niño o la niña conocen, es decir, su entorno inmediato natural y cultural, enfatizando en la formación no solo mental sino integral. La afectividad representa un rol muy importante para Pestalozzi, puesto que esto es la fuerza motivadora de nuestras acciones.” (p. 45)

En este orden de ideas, la metodología que plantea es la de desarrollar un ambiente preparado para los niños y niñas de educación inicial; “el mismo debe ser amplio, agradable y acogedor; con materiales y muebles al alcance de los estudiantes buscando así satisfacer sus necesidades” (Montessori, 2015). Del mismo modo “el planteamiento del trabajo por rincones responde la necesidad de establecer estrategias organizativas, a fin de responder las diferencias de interés y ritmos de aprendizaje de cada niño o niña”, de los cuales son espacios delimitados de la clase donde los niños y niñas, individualmente y en pequeños grupos realizan diversas actividades de aprendizaje (Torres, 2022).

En consecuencia, los denominados ambientes de aprendizaje pueden ser de gran ayuda durante el proceso educativo, ya que permiten la relación del niño con su medio social y cultural siendo el camino por el cual el niño descubre conocimientos lúdicamente. Por tal motivo, el uso de rincones lúdicos permite en el niño su desarrollo integral, a través del juego como medio de adquisición de aprendizajes, por medio de la manipulación y exploración de objetos, se busca de esta manera la formación de estructuras cognitivas. Es así como también manifiesta la importancia y el rol de la maestra durante el proceso educativo; la docente debe ser mediadora de aprendizajes, buscando de esta manera la estimulación de nuevos conocimientos con la utilización de espacios, materiales, juegos y juguetes educativos.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

En cuanto al enfoque de la investigación este fue cualitativo; el método fue descriptivo, además se hizo uso del método deductivo-inductivo, así como el método bibliográfico que permitió revisar los documentos virtuales de revistas indexadas tanto nacionales e internacionales; mientras que el instrumento utilizado a la población identificado fue la encuesta.

El análisis y síntesis de la información bibliográfica permitirá atender las variables del estudio y para el sustento a la investigación. Para el trabajo se hizo uso del método empírico con la aplicación de instrumentos directos a la fuente, para analizar el aprendizaje de los estudiantes y además su capacidad de imaginación y creatividad en los alumnos. Mientras que la población del presente trabajo de investigación está representada por la autoridad y los docentes, que son siete (7) y diecinueve estudiantes del tercero de básica de la Unidad Educativa Velasco Benalcázar. El método de muestreo empleado para la aplicación de campo de la encuesta es el método de muestreo probabilístico aleatorio simple, por cuanto “la representatividad de una muestra, permite extrapolar y por ende generalizar los resultados observados en ésta, a la población accesible (conjunto de sujetos que pertenecen a la población blanco, que están disponibles para la investigación)” (Otzen y Manterola, 2017).

A ello se suma que, la ficha de observación a los estudiantes al visitar la unidad educativa permitirá tener una visión más clara de las necesidades que se cubrirán con la propuesta de implementación. En cuanto a la entrevista, se le realizó a la directora de la unidad educativa, con la finalidad de saber por qué no se han implementado estos espacios.

## RESULTADOS

Con base en la metodología utilizada se obtuvieron los siguientes resultados:

### Pregunta 1. ¿En cuál de las siguientes áreas aplicaría usted rincones lúdicos de aprendizajes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemáticas	7	100%
lengua y Literatura	0	0 %
Ciencias Naturales	0	0%
Otras	0	0%
Total	7	100%

En la pregunta 1 realizada a los docentes ¿En cuál de las siguientes áreas aplicaría usted rincones lúdicos de aprendizajes? Los 7 docente respondieron que las matemáticas por la cual se demuestra que las misma tiene relación con todas las áreas por lo tanto se debe fortalecer los rincones lúdicos en el proceso de aprendizajes. El aprendizaje de las matemáticas es algo de mucha importancia en la vida de los estudiantes, esa es la función educativa que tiene el aprendizaje porque es una herramienta didáctica para la acción formativa. Los alumnos se ven enfrentados a retos y demandas por parte de la sociedad. Las matemáticas no solo ayudan a las operaciones básicas, también en el álgebra, geometría, estadística, por nombrar unos cuantos.

### Pregunta 2. ¿Cree usted que son importantes los rincones lúdicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100%
No	0	0 %
A veces	0	0%
Total	7	100%

En la pregunta 2 realizada a los docentes ¿Cree usted que son importantes los rincones lúdicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes? Los 7 respondieron que si son muy importantes los rincones lúdicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes. La importancia de los rincones lúdicos de aprendizaje permite hacer uso de técnicas y estrategias didácticas que permiten la creación de ambientes cooperativos, interactivos, donde los niños construyen sus conocimientos, adquieren habilidades, desarrollan destrezas y capacidades a través del juego, con el consecuente progreso de la creatividad.

### Pregunta 3. ¿Desarrolla usted actividades para fortalecer la creatividad en los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100 %
No	0	0 %
A veces	0	0 %
Total	7	100 %

En la Pregunta 3 realizada a los docentes ¿Desarrolla usted actividades para fortalecer la creatividad en los estudiantes? Los 7 docentes respondieron que si desarrollan las actividades y fortalecen la creatividad a los educandos. El desarrollo de actividades fortalece la creatividad en los estudiantes, de esa manera se logra que los estudiantes busquen soluciones por sí mismos, se realiza retroalimentación para el correcto uso de los juegos, se enseña a intercambia roles, hay motivación para que sean inventores. De igual manera, hay potenciación de los talentos individuales, se aprovecha la tecnología.

### Pregunta 4. ¿Considera usted que se debe motivar a los estudiantes a ser creativos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	100 %
No	0	0 %
A veces	0	0 %
Total	7	100 %

En la pregunta 4 realizada a los docentes ¿Considera usted que se debe motivar a los estudiantes a ser creativos? Los 7 docentes respondieron mucho se ha tratado sobre la creatividad de los estudiantes, debido que

a través de esa capacidad pueden los estudiantes dar rienda suelta a su imaginación, para ello resulta de mucha importancia potenciar esa habilidad en el aula de clases. De esa manera se fomenta su capacidad de adaptación, pueden responder a través de resolución de problemas, ofreciendo respuestas y soluciones creativas.

## DISCUSIÓN

Albornoz (2019) hace notar que “el juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño, además proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones”, de igual manera ayuda a formar vínculos de amistad con los compañeros de clases, amigos y familiares. Asimismo, en el contexto de las actividades lúdicas facilitan el desarrollo del pensamiento creativo, debido que permite relacionarse con la diversidad de situaciones que los niños van tendrán a su alcance. En ese contexto, la creatividad viene a convertirse en un componente esencial del pensamiento, resulta de suma importancia en la adaptación social y personal del niño. La intención gira en torno a que en centros educativos se fomente la cultura creativa, creando las condiciones necesarias escolares capaces de afectar el desarrollo de actividades lúdicas.

Alcedo y Chacón (2011) afirman que “el juego tiene un potencial educativo como experiencia de aprendizaje, en el cual los niños y niñas actúan en forma simbólica-integral mediante actividades que giran en torno al desarrollo del saber, el hacer, el ser, el convivir”, aspectos que contribuyen a construir y tener una visión holística, a tener enfoques sustentados en múltiples aristas. Situaciones que ayudan a elevar esa visión de diversidad, tolerancia y respeto hacia quienes los rodean. Esto es debido al intercambio de ideas, roles y posiciones que adoptan por la dinámica propia de la educación. En la escuela se debe fortalecer e incorporar la práctica lúdica, para el desarrollo integral de los estudiantes, aprender apoyado en los juegos, favorece su motivación hacia el aprendizaje, y propicia además la creación de ambientes de diversión, algo más adecuado para el aprendizaje y desarrollo de actitudes positivas.

Las estrategias lúdicas vienen a “representar una serie de procesos activos donde intervienen la participación, la dinámica, la interpretación, para ayudar en un aprendizaje con la finalidad de hacerlo significativo” (Chimbo, 2022). Esto contribuye a potencializar en los estudiantes sus capacidades, enfatizando en la motivación a estudiar en un entorno agradable. Los procesos de enseñanza aprendizaje permite el mejoramiento de la atención, motivación y concentración asertiva, se fortalece entonces la adquisición de experiencias nuevas, de tal forma que los estudiantes puedan vivenciar y adquirir experiencias que permita interactuar en el contexto donde se desenvuelven.

Marín (2014) afirma que “el juego no es solo un divertimento, es una técnica y puede llegar a ser una estrategia educativa si así lo queremos. Jugar es una actitud vital”. Los juegos sientan las bases para que se pueda llevar a cabo el desarrollo de conocimientos, así como de competencias emocionales y sociales claves para su vida. Así los niños aprenden a crear vínculos con sus pares, sin dejar de nombrar la interacción con todas las personas que los rodean. Aprender a compartir, resolver conflictos, contribuye a aumentar su capacidad de autoafirmación como seres inteligentes. Queda claro que el juego y el aprendizaje siempre irán de la mano, por cuanto inducen a los estudiantes al aumento de competencias que permitirán poder defenderse a lo largo de su vida.

Mientras que Pérez (2010) sostiene que “la estrategia lúdico-creativa es una forma ideal para procesos de formación, de intercambio y construcción de conocimiento en contexto”. Este tipo de estrategia resulta básica para el proceso de reflexión, no solo en los espacios educativos, también sociales y laborales. De tal manera que la construcción del conocimiento sea a través de la acción, en el contacto humano, sumado a la parte teórica. Con ese tipo de estrategias coadyuvan a preparar a los estudiantes a manejarse de manera reflexiva.

Fernández y Balonas (2021) afirman que “la creatividad se atribuye a un individuo y se asocia con algo tangible, como una pintura, una escultura, un soneto o una invención. El producto es posible verlo y estudiarlo”. Se aprecia que los citados autores dan mucha importancia a la creatividad, y tienen razón por cuanto es algo muy valorada en la actualidad. De esa manera encuentran soluciones ante situaciones complejas presentadas a lo largo de su vida. Desde pequeños se enseña a emplear las neuronas a través de actividades donde es necesario uso de estrategias de razonamiento, argumentaciones, todos alineados perfectamente a la resolución de problemas.

Para Sánchez y Morales (2017) “la creatividad es un aspecto fundamental en la educación orientada por estrategias artísticas y literarias que posibiliten el fortalecimiento de habilidades como la expresión, imaginación y el pensamiento divergente”. La presencia de la parte lúdica es algo exigido por parte de la sociedad con la finalidad motiva a ser creativos a los estudiantes. Algo que debe ser motivo de estudio y reflexión por parte



de los investigadores docentes para el mejoramiento constante de su actividad profesional, que terminará redundando en beneficio de los estudiantes, sus representantes, así como de toda la sociedad en general.

## CONCLUSIONES

La metodología aplicada y de los resultados obtenidos en la investigación permitieron conocer en la escuela, que las actividades lúdicas son creadoras y generadoras de aprendizajes y garantizan, un desarrollo integral en el niño y la niña. Además, los resultados evidenciaron la importancia del desarrollo de la creatividad e imaginación, de los niños y niñas, genera la participación activa para la adquisición de conocimientos y sean los protagonistas del proceso educativo. Los rincones lúdicos son muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, ya que se deben preparar ambientes matemáticos, música lengua y literatura ciencias naturales y otros. De acuerdo al aporte que hace Albornoz (2019), hace notar que “el juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño, además proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones”, de igual manera ayuda a formar vínculos de amistad con los compañeros de clases, amigos y familiares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguirre Gallegos, E. P. (2018). utmach. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12112>
2. Alba, N. & Porlán, R. (2020). Docentes universitarios: Una formación centrada en la práctica. Morata.
3. Antuña R. (2011). Obtenido de Antuña R., D. (2011). El juego infantil y su metodología. Bogota: MAD, S.L (España).
4. Araya-Moya, S., Rodríguez, A., Badilla, N. & Marchena, K. (2022). El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria. Revista Educación, XLVI(1), 1-16. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>
5. Barkley, E. y Cross, K. (2007). Técnicas de Aprendizaje Colaborativo. Madrid
6. Bassat L., M. (2014). La creatividad. Madrid: Penguin Ramdon House.
7. Castro M., T. M. (15 de diciembre de 2015). Rincones de juego-trabajo y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial II del centro de desarrollo infantil bilingüe “ Carita de Angel”. Loja.
8. Cedeño-Escobar, M., & Viguera-Moreno, J. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. Dominio de las Ciencias, VI(3), 878-897. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1323>
9. Chong-Baque, P., & Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Dominio de las Ciencias, VI(3), 56-77. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
10. Domínguez, R. F., & Palomares, R. A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. Contextos Educativos Revista de Educación Universidad de la Rioja(26), 261-275. doi:<https://doi.org/10.18172/con.4727>.
11. Equipo de Enseñanza y Aprendizaje, Cambridge International. (2019). Cambridge Assessment International Education. <https://www.cambridgeinternational.org/Images/579618-active-learning-spanish-.pdf>
12. Franco R. (2016). Obtenido de Franco R., M. Q. (20 de octubre de 2016). Lingüística y su incidencia en el aprendizaje creativo de los niños y niñas de inicial 1, CIBV “Jardín de los Ríos”. Quevedo, Ecuador.
13. Galvéz, M. d., Cáceres, C., & Esteban, N. (2021). Estrategias de adaptación metodológica y tecnológica ante la pandemia del COVID-19 en la universidad. Dykinson.
14. Huarachi, M. (2022). Rincones de aprendizaje. Uso de tics educación parvularia. <https://edrinconesdeaprendizaje.blogspot.com/>
15. Jara M., A (2015). Rincones lúdicos de aprendizaje en las áreas básicas para los estudiantes de tercer grado de la escuela de educación básica “Sixto Chang Cansing”. La Libertad, Ecuador.
16. Loor, M., & Vélez, C. (2021). El Aula Invertida y su Aplicación para el Aprendizaje Significativo en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa “Victoria de Junín” de la Parroquia la Unión del Cantón Santa Ana. Portoviejo: Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1899>
17. Maliza, W., Veloz, Á., & Tisalema, M. (2019). El aula invertida como método social de enseñanza en los institutos tecnológicos de la Provincia de Bolívar. Revista Ciencia e Investigación, IV(Extra 1), 119-129. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3594046>

18. Marina J., A. (2013). El aprendizaje de la creatividad. Editorial Planeta S.A.
19. Méndez-Alonzo, R. (2018). El aprendizaje activo: una herramienta estratégica para incrementar la calidad de la educación en las licenciaturas y posgrados mexicanos. *Revista Eduscientia de la ciencia educativa*, I(1), 120-128. <http://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/19>
20. Merla, A., & Yáñez, C. (2016). El aula invertida como estrategia para la mejora del rendimiento académico. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, VIII(16), 68-78. <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/57108/50653>
21. Moreira, M. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso". *Revista Polo del Conocimiento*. Obtenido de <https://bit.ly/3Alla3M>
22. Orosz, A., Ortega, D., Monzón, M., & Sarango, F. (Septiembre de 2008). Observatorio de la Educación- UNAE. Obtenido de El aprendizaje activo para las clases de inglés como lengua extranjera: <http://201.159.222.12:8080/bitstream/56000/451/3/cuadernos%20de%20P.E.%203.pdf>
23. Orozco Manzanares, F. A. (3 de Julio de 2018). Pensamiento Crítico y Sorprendizaje Significativo. Obtenido de <https://orozco-aprendizaje-significativo.blogspot.com/2018/07/la-importancia-de-los-rincones-de.html>
24. Pérez G., D. J. (2014). Educación y jóvenes en tiempos de cambio. Uned.
25. Quizhpe Ll., N. (2015). Analisis de los rincones de aprendizaje en el desarrollo de las operaciones logicas del pensamiento matemático de niños y niñas de la Unidad Educativa Particular Comunitaria Aliñambi periodo 2014-2015.
26. Restrepo, R., & Waks, L. (Agosto de 2018). Un aprendizaje activo para el aula: Una síntesis de fundamentos y técnicas. Observatorio UNAE. <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>
27. Ribes A., M. D. (2011). El juego infantil y su metodología. En M. D. Ribes Antuña, *El juego infantil y su metodología* (48-65). Eduforma.
28. Rivera, F. (2019). *Aula invertida: Un modelo como alternativa de docencia en ingeniería* (Primera ed.). Universitaria Abya-Yala.
29. Ruiz, H. (2020). *¿Cómo aprendemos?: Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Grao.
30. Sánchez-Rivas, E., Sánchez-Rodríguez, J., & Ruiz-Palmero, J. (2019). Percepción del alumnado universitario respecto al aula invertida. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, XI(23), 151-168. doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m11-23.paur>
31. Sanz, R., & López, E. (2021). Aprendizajes educativos como consecuencia de la pandemia COVID-19. ¿Qué papel debe jugar la escuela en el nuevo escenario mundial? *Revista Complutense de Educación*, XXXIII(2), 215-223. doi:<https://dx.doi.org/10.5209/rced.73928>
32. Torres, M. (2022). Organización y funciones de rincones en educación infantil. <https://bit.ly/3pZ0b18>
33. Ventosilla, D., Santa, H., Ostos, F., & Flores, A. (2021). Aula invertida como herramienta para el logro de aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología Educativa*, IX(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1043>
34. Zainuddin, Z. & Halili, S. (Abril de 2016). Investigación de aula invertida y tendencias de diferentes campos de estudio. *Revista internacional de investigación en aprendizaje abierto y distribuido*, XVII(3), 313-340. doi:<https://doi.org/>

### **Conflicto de intereses**

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

### **Declaración de responsabilidad de autoría**

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

María Magdalena Zambrano Moreira y Francisca Margarita Ávila Rosales: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.