

Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas

Javier Rodríguez Torres

Profesor de Didáctica y Organización Escolar. UCLM. Toledo

Correo electrónico: javier.rtorres@uclm.es

RESUMEN

En la legislación vigente, tanto de ámbito nacional como autonómico, se define currículo como el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación. La introducción de las competencias básicas en la educación no universitaria, nos ha planteado como necesario, proponer su inclusión en un método pedagógico tan habitual en el ámbito de la Educación Infantil, los rincones de trabajo. Desde nuestra relación con distintos centros educativos y el desarrollo de este trabajo, comprobamos, al mismo tiempo, que por el carácter intrínsecamente globalizador de las competencias, no supone ninguna fractura con las prácticas habituales y métodos pedagógicos de Educación Infantil, sólo ser conscientes de que éstas forman parte de la propia globalización de la Etapa, es decir, propiciar el desarrollo integral de nuestros alumnos y alumnas del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE: competencias básicas, rincones de trabajo, globalización, metodología, educación infantil.

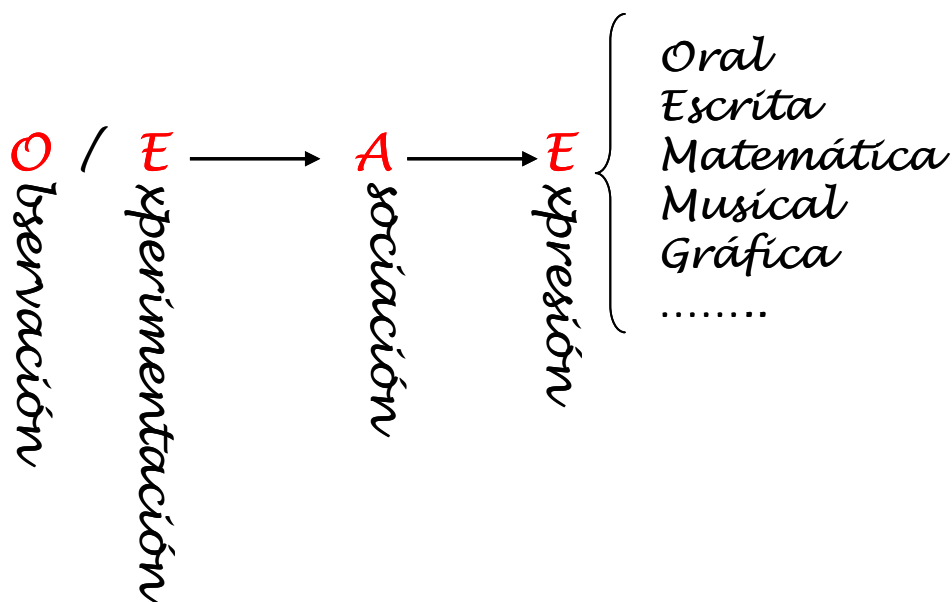
ABSTRACT:

In the current legislation, both national and regional, curriculum is defined as the set of objectives, competencies, content, teaching methods and assessment criteria. The introduction of basic competencies in non-university education, has presented us, as needed, to propose its inclusion in a teaching method so common in the field of early Primary education, the work by corners. Since our relationship with various educational institutions and the development of this work, we found, at the same time, that for the character inherently globalizing of the competencies, it makes no break with usual practice and teaching methods of Primary education. Just be aware that they are part of the proper globalization of the Stage, that is to say, the promotion of the integral development of our XXI century students.

KEYWORDS: basic competencies, corners of work, globalization, methodology, Primary education

1. Introducción

Cuando Doña M^a del Carmen López Lucas, nos introdujo en la pedagogía de Decroly y, de forma especial, el concepto de *globalización*, nunca pensé que determinado esquema realizado, con mano firme, en aquella pizarra de la Escuela Normal de Toledo, pudiese ser tan fundamental para entender mi profesión y la transcendencia en mi posterior proceso de formación pedagógica, sirva, pues, este trabajo, como reconocimiento, a una gran profesora a la que aún seguimos echando de menos.



Parto de aquí, para abordar la metodología de rincones de trabajo en el aula de Educación Infantil y su vigencia en la nueva 're-re-reforma' o, quizás no tanto, de lo que se ha venido en denominar competencias. Al hilo de esta reflexión, nos surgen dos cuestiones, que podría ser objeto de futuras reflexiones y trabajos de investigación en los centros: a) la metodología objeto de este trabajo se asocia, de forma prioritaria, a Educación Infantil; si se obtienen buenos resultados, si los alumnos y alumnas trabajan de forma motivada, ¿cuál sería la razón de su abandono en la Etapa Obligatoria? y b) la metodología es una de las decisiones que la actual legislación deja más abierta a las decisiones de los equipos docentes es, pues, necesaria la reflexión y evaluación conjunta, de ésta y otras, que se puedan estar utilizando en las aulas de nuestros centros educativos.

2. Los rincones de trabajo, aspectos significativos de una metodología cooperativa

La Educación Infantil se ha consolidado como Etapa prioritaria en nuestro sistema educativo, previo a la escolaridad obligatoria e indicador fundamental para la mejora de la calidad de todo el sistema escolar, en una sociedad del siglo XXI, cuyas notas características son la complejidad y la incertidumbre.

El currículum de Educación Infantil no se define por un método concreto. La LOE (2006) dice: (art. 14.6 Cap I: Educación Infantil) *“Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en experiencias, las actividades y el juego se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social”* En nuestra legislación más cercana, Decreto 67/2007, las orientaciones para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, quedan recogidos en el anexo III; sin embargo, nos expresa literalmente: *“no existe el método único y universal que pueda aplicarse con éxito a todos y todas situaciones sean cuales sean las intenciones educativas, los contenidos de enseñanzas, el alumnado y el propio profesorado ... pero es imprescindible alejarse de enfoques que conviertan la clase en un espacio uniforme y homogéneo organizado para dar respuesta al alumnado ‘tipo’”*

La importancia del juego libre o dirigido, el contacto con la naturaleza y el entorno más próximo, el uso de lenguajes y materiales multisensoriales que estimulen la creatividad, la necesidad de realizar aprendizajes significativos; son exponentes del modelo fröebeliano y que en la actualidad adquieren todo su significado, más si tenemos en cuenta las concreciones del currículum: competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

Los rincones de trabajo, opción metodológica a la que invitamos a emplear en conjunción con nuevas formas de organizar el currículum, tienen una dilatada tradición en la escuela (Laguía – Vidal, 2001) y es siempre actual. Desde la Escuela Nueva, se han ido haciendo aportaciones, entre las más destacadas corresponden a Dewey, Pestalozzi y Freinet.

Podríamos definir los rincones de trabajo como espacios delimitados y concretos, ubicados en las aulas o su entorno más próximo (aprovechamiento de pasillos, corredores,...), donde alumnos y alumnas trabajan de forma simultánea y alrededor de un único proyecto o unidad de programación. Estos espacios están diseñados de manera que se trabaja la zona de desarrollo próximo de cada alumno (Coloma, Jiménez y Sáez, 2007), mediante el planteamiento de materiales, actividades y retos que despiertan el interés y motivación de éstos. Por lo que un rincón de trabajo es:

- Un entorno de aprendizaje

- Fuente de motivación
- Escenario de diversidad de contenidos y tipo de actividades, enfocado a la exploración, experimentación, acción y expresión.

3. La organización de los rincones de trabajo

La organización del aula por rincones de trabajo es una estrategia pedagógica, que tiene como objetivo la participación activa del niño y niña en la construcción de sus conocimientos. Se fundamenta en la libertad de elección, en el descubrimiento y en la investigación.

De forma general, potencia la posibilidad de diferenciar ritmos y niveles de aprendizaje, estimular el trabajo autónomo, el asesoramiento y ayuda individual, el desarrollo de la cooperación entre iguales. Con respecto a los contenidos, cada rincón de trabajo debe diferenciarse de forma disciplinar, ya que lo que lo configura el propio concepto de rincón de trabajo y depende, en gran medida, de los materiales que se propongan en cada uno de ellos, de acuerdo con Laguía – Vidal, 2001, la propuesta de materiales debe ser:

- Tener el material necesario: ni demasiados objetos, que aturden y despistan a los niños, ni demasiado pocos, que limitan la actividad lúdica y son motivo de disputas.
- Ser asequible a los niños. Eso no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición.
- Favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos, etc, con las fotografías, símbolos y dibujos correspondientes.
- Conservar y reponer el material deteriorado.
- Valorar que el material sea estéticamente vistoso y agradable y que cumpla unas condiciones de seguridad

Con respecto a su puesta en práctica se pueden considerar dos bien delimitadas. (Gervilla Castillo, 1995)

- a) Como complemento de la actividad del aula, esto es, no modifica la organización, ni el horario y beneficia a los alumnos más rápidos y capaces en el aprendizaje.
- b) Como contenido específico, supone una organización horaria y mecanismos organizados por el docente, para que todos los niños y niñas puedan acceder a cada uno de los rincones de trabajo y sus propuestas.

4. Rincones de trabajo y competencias

Si definimos competencia como la forma en que una persona moviliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto determinado, la metodología de rincones de trabajo está ofreciendo de manera constante a los niños y niñas la posibilidad de abordar distintos escenarios, en los que éstos ha de enfrentarse a una situación cuasi real, que les plantea determinadas problemáticas y han de resolverlo con cierta autonomía empleando para ello todo su repertorio de conocimientos y destrezas. Queremos decir, haciendo lo que los maestros y maestras son expertos en hacer, se cumple la deseable transferencia y movilización de los conocimientos y habilidades aprendidas por nuestro alumnado y su aplicación en las situaciones problemáticas que se encuentran en su vida cotidiana.

De manera general, esta metodología resulta muy adecuada para trabajar competencias transversales, de manera especial:

- a) Aprender a aprender: los rincones de trabajo permiten que los contenidos se apliquen a distintas situaciones, facilitan tomar conciencia de los procesos necesarios para la resolución de las situaciones que se les plantean a los alumnos y discriminar qué son capaces de realizar por si mismo y cuándo solicitar ayuda.
- b) Autonomía e iniciativa personal: desarrollan la autonomía para desenvolverse en distintas situaciones, tomar decisiones e iniciativas con respecto a su trabajo y resolver situaciones mediante la creatividad (fomento del pensamiento divergente), en definitiva la innovación personal
- c) Emocional: favorece el conocimiento y control de sus propias emociones y a vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales
- d) Social y ciudadana: se fomenta el ejercicio de los derechos y deberes en el ámbito escolar, la práctica del conocimiento e interpretación de la realidad social y la puesta en práctica de valores democráticos.

Las competencias instrumentales (Comunicación Lingüística y Matemática) y específicas (Conocimiento y la interacción con el mundo físico y Cultural y Artística) se trabajan más pormenorizadamente en el desarrollo de cada uno de los rincones de trabajo y siempre teniendo como referente la unidad de programación pertinente. A continuación presentaremos una propuesta de organización de rincones de trabajo y diseño de actividades, donde se tiene en consideración todo lo anteriormente expuesto.

5. Nuestra propuesta

El objetivo de nuestra propuesta no es tanto explicar en qué consiste la metodología de rincones de trabajo en educación infantil, sino dar orientaciones a aquellos profesionales que trabajan en esta Etapa y estudiantes de Magisterio que tienen y tendrán, diversidad en las aulas y esta opción metodológica permite la distribución del aula en pequeños grupos y trabajo individual, que pueden realizar simultáneamente actividades diferentes, posibilitando un mayor ajuste de la respuesta educativa y permitir atender a las necesidades de todos y todas.

Para la utilización de esta propuesta se ha de contar con los siguientes requisitos:

- a) planificación de objetivos que nos proponemos conseguir
- b) organización contemplando diversas formas de agrupamientos (personalizado, pequeño grupo, gran grupo)
- c) la alternancia de intereses que permitirá la expresión libre de preferencias personales
- d) la evaluación y seguimiento de resultados

Las actividades aquí expuestas no pretenden ser una guía exhaustiva, sino más bien, algunas ideas que ayuden a la organización de los distintos rincones de trabajo. Estas actividades, están organizadas en torno a los respectivos rincones donde se podrán realizarán. Al comienzo de cada bloque de actividades, incluimos a grandes rasgos cuáles son los objetivos de cada rincón, competencias y subcompetencias que trabajarían, qué materiales se incluirían, sugerencias de intervención docente y unas posibles pautas de observación para la evaluación.

Las **claves** para interpretar las actividades son las siguientes:

- Tipo:
 - MTV: Motivación
 - ANL: Análisis
 - SINT: Síntesis
- Agrupamientos
 - INV: Individual
 - PG: Pequeño grupo
 - GG: Gran Grupo

6. Rincón de lenguaje y comunicación

Objetivos:

- Potenciar la intercomunicación entre niños/as
- Favorecer el proceso de maduración grafomotriz y lectoescritor

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Aprender de los errores
Habilidades para el diálogo y la cooperación
Iniciarse en tareas sencillas, actividades de juego y la convivencia en la vida cotidiana
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Habilidad para participar activamente en la vida del aula como forma de iniciarse en la participación ciudadana
Saber expresar las propias ideas en distintos contextos y escuchar las ajenas
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de lo que puede hacer por sí solo o con ayuda
Aplicar los conocimientos y capacidades adquiridas a diferentes contextos y situaciones cotidianas
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Utilizar habilidades lingüísticas y no lingüísticas para expresarse y comprender mensajes orales en diversas situaciones comunicativas
Utilización de textos para interpretar, representar y comprender la realidad
Interpretar el lenguaje escrito mediante sucesivas aproximaciones a los textos presentes en la vida social
Iniciarse en el conocimiento y uso progresivo de los elementos del lenguaje, su funcionamiento social y las normas que rigen el intercambio lingüístico
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
Habilidades para expresarse mediante diferentes códigos artísticos
Descubrir los elementos del lenguaje plástico a través de la experimentación con diferentes elementos, materiales y técnicas
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones
Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales

Materiales:

- De observación.
 - Libros de imágenes, libros elaborados por los alumnos, cuentos, frases, símbolos, pictogramas, poesías, fotografías, láminas de ejercicios labiales y faciales, diapositivas,...
- De sopro:
 - Papeles de distintos grosores y texturas, globos, pajitas para sorber y soplar, juegos para hacer pompas, vasos de plástico, kazús,....
- De manipulación y comunicación:

- Marionetas, guantes, barajas de nombres e imágenes, dominós, cajas de palabras y letras, caja con los nombres de los alumnos, bandeja de gelatina para reproducir imágenes o textos, viñetas y secuencias, frases con imágenes para asociar, material de lectoescritura,....
- Fungibles:
 - Cartulinas, papel continuo, punzones, lapiceros (de distintas clases: grasos, 8B, 2B,...), ceras, rotuladores, gomets (distintas figuras, formas y colores) , gomets con palabras, sílabas y letras impresas,....

Sugerencias de intervención:

- Crear situaciones que inciten al niño/a a expresarse verbalmente
- Utilizar un lenguaje correcto
- Intercambios verbales espontáneos y otros a través del contacto corporal
- Propiciar un medio enriquecido de lenguaje escrito

Evaluación (pautas de observación)

- Nivel de vocabulario
- Articulación
- Ritmo
- Habilidades de comprensión y expresión oral
- Madurez grafomotriz
- Producciones individuales y colectivas

Por su importancia para el desarrollo del Área de Lenguajes: Comunicación y Representación y para el desarrollo de contenidos de todas las áreas de Educación Infantil, exponemos primeramente una posible programación anual para el trabajo en la **ASAMBLEA**, otro de los pilares fundamentales de esta Etapa, junto con el trabajo de **CUENTOS**.

LA ASAMBLEA

OBJETIVO GENERAL DE LA ETAPA

- f) Desarrollar las habilidades comunicativas a través de distintos lenguajes, incluida la lengua extranjera, y formas de expresión a través del movimiento, el gesto y el ritmo

OBJETIVOS GENERALES ÁREA: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

1. Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, deseos e ideas y valorar su uso como herramienta de relación con los demás, de regulación de la convivencia y como instrumento de aprendizaje tanto en lengua propia como extranjera.
2. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.

CONTENIDOS

- BLOQUE 1: El lenguaje verbal

- Escuchar
- Hablar
- Conversar
- Acercamiento al placer de la lectura a través de la escucha y comprensión

PROPUESTA DE SECUENCIA DE CONTENIDOS

- Regulación del propio comportamiento en situaciones diarias: sentarse en la alfombra, atención, escucha y guardar turno
- Establecimiento de las normas de relación y convivencia entre todos
- Comprensión de las intenciones comunicativas de adultos y de otros niños en situaciones de la vida cotidiana- Distribución

<p>COMPETENCIAS SUBCOMPETENCIAS TRABAJADAS</p>	<p>Y</p>	<p>y organización de espacios y materiales entre ellos</p>
<p>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA COMUNICATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar de forma social y funcional los diferentes contextos comunicativos para expresar ideas, sentimientos, emociones, pensamientos, vivencias, opiniones • Dialogar para resolver conflictos • Escuchar, exponer, dialogar... • Utilizar habilidades lingüísticas y no lingüísticas para expresarse y comprender mensajes orales en diversas situaciones comunicativas 	<p>Y</p>	<p>- Observación y atención a manifestaciones y acontecimientos contados en el grupo</p> <p>- Participación motivadora de todos los niños y niñas</p> <p>- Manifestación progresiva de los sentimientos, emociones, vivencias y preferencias</p> <p>- Evocación y relato de hechos, cuentos, incidentes y acontecimientos de la vida cotidiana</p> <p>- Utilización de señales extralingüísticas (entonación, gesticulación) para atribuir y reforzar el significado de los mensajes que se reciben y se transmiten</p>
<p>COMPETENCIA CULTURAL ARTÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y apreciar el valor cultural de la literatura mediante la escucha, comprensión, recitado y dramatización de textos <p>AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demorar la necesidad de satisfacción inmediata • Habilidades para el diálogo y la cooperación 	<p>Y</p>	<p>- Acogida de materiales nuevos y ubicación en los espacios correspondientes</p> <p>- Planificación secuenciada de la acción para resolver una tarea sencilla y constatación de sus efectos</p> <p>- Distribución de las actividades en rincones, zonas y talleres</p> <p>- Regulación de la propia conducta en función de las peticiones y explicaciones de otros niños y adultos e influencia en la conducta de los demás (resolución de conflictos)</p>
<p>COMPETENCIA SOCIAL CIUDADANA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar el punto de vista diferente al propio. • Saber expresar las propias ideas en distintos contextos y escuchar las ajenas <p>APRENDER A APRENDER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomar conciencia de las capacidades que entran en juego en el aprendizaje: atención, concentración, memoria, comprensión, expresión lingüística • Aplicar los conocimientos y capacidades adquiridas a diferentes contextos y situaciones cotidianas 	<p>Y</p>	<p>- Observación y comentario sobre las cualidades, actitudes y acciones de los personajes de los cuentos</p> <p>- Utilización adecuada de frases sencillas de distinto tipo: afirmativas, negativas, interrogativas y admirativas</p> <p>- Utilización adecuada de variaciones morfológicas y términos que hacen referencia a género, número, lugar, tiempo, persona.</p> <p>- Pronunciación y estructura clara y correcta de las frases utilizadas</p>
<p>COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de la lengua para comprender los sucesos e interacciones con el mundo social y natural que nos rodea 	<p>Y</p>	<p>- Producción de textos orales sencillos: inventar historias, adivinanzas, poesías</p>

EL CUENTO

OBJETIVO GENERAL DE LA ETAPA

h) Descubrir el placer de la lectura a través de cuentos y relatos

OBJETIVOS GENERALES ÁREA: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

3. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute

4. Comprender y disfrutar escuchando, interpretando y leyendo textos literarios mostrando y actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos

CONTENIDOS

- BLOQUE 1: El lenguaje verbal

- Escuchar
- Leer: aproximación a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute
- Acercamiento al placer de la lectura a través de la escucha y la comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas
- Relato de historias a partir de sus propias vivencias, cuentos, imágenes,...
- Valoración, uso y disfrute de la biblioteca de aula

PROPUESTA DE SECUENCIA DE

CONTENIDOS

- Atención y comprensión de la narración o lectura del cuento realizada por el profesor/a
- Identificación de personajes y elementos del cuento
- Comprensión de las imágenes secuenciadas de la narración
- Representación de las situaciones descritas en el cuento
- Interpretación de canciones relativas al cuento
- Participación en el canto en grupo

COMPETENCIAS Y SUBCOMPETENCIAS TRABAJADAS	
AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL	- Comprensión y reproducción de adivinanzas y poesías relativas al cuento
• Regular las emociones y deseos	- Relato del cuento respetando la secuencia
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA	- Producción de imágenes secuenciadas que reflejan la narración
• Entender la pluralidad de la sociedad actual y su carácter evolutivo	- Producción de mensajes orales relativos a cada secuencia
• Conocer las aportaciones de otras culturas	- Utilización de símbolos gráficos para acompañar las imágenes secuenciadas
• Respetar el punto de vista diferente al propio	- Realización de danzas sencillas
APRENDER A APRENDER	- Utilización de diversas técnicas plásticas para la realización de murales relativos al cuento
• Fomentar la motivación, confianza en uno mismo y gusto por aprender	- Producción de símbolos gráficos de forma libre
• Iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de seguir aprendiendo de forma autónoma y eficaz	- Producción de sencillas grafías
• Aplicar los conocimientos y capacidades adquiridas a diferentes contextos y situaciones cotidianas	- Elaboración del cuento troquelado con las secuencias trabajadas
COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	- Atención e interés hacia los textos de tradición cultural
• Uso de la lengua para comprender los sucesos e interacciones con el mundo social y natural que nos rodea	- Uso de la Biblioteca de Aula
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	
• Escuchar, exponer, dialogar...	
• Utilización de textos para interpretar, representar y comprender la realidad	
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	
• Selección y utilización de la información en distintos soportes y con diferentes fines.	
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA	
• Reconocer y conocer las diferentes manifestaciones culturales: deportes, juegos tradicionales, actividades expresivas, danzas...	
• Comprender y apreciar el valor cultural de la literatura mediante la escucha, comprensión, recitado y dramatización de textos	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	G G
- Observar láminas, mapas y colorear otros en blanco	X	X		X	X	
- Realizar puzzles con referencia a los temas trabajados	X			X		
- Reconocer siluetas mediante la discriminación figura-fondo		X		X		
- Clasificar cuentos atendiendo a distintos criterios						
- Lectura de cuentos y comentarios posteriores		X		X		
- Buscar en revistas, periódicos, folletos imágenes, situaciones, objetos...	X	X	X	X		X
- Realización de láminas propias con distintos recortes		X				
- Partir de un nombre y/o acción y construir frases con los pictos. Luego expresarlas gráficamente			X			X
- Construir frases partiendo de diferentes escenas, láminas, situaciones...		X		X	X	
- Contar el número de palabras de una frases, recortando						

frases dadas, para posteriormente volver a construir		X		X	
- Ordenar frases dadas					
- Cambiar unas palabras por otras en frases dadas, dando lugar a frases nuevas y con sentido y coherencia			X	X	
- Reconocer palabras trabajadas: su propio nombre, el de algunos compañeros, palabras significativas trabajadas, artículos, conjunciones,..		X	X	X	X
- Realizar la topografía de distintas palabras y luego reproducirlas en el folio		X		X	
- Realizar variados ejercicios secuenciados de grafomotricidad		X		X	
		X		X	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Jugar con diferentes compañeros a las deducciones: “ <i>que pasaría si....</i> ”	X				X	
- Realizar secuencias de viñetas.	X	X		X		
- Expresar mediante distintas técnicas de expresión el contenido de viñetas trabajadas (collage, dibujo, pictoración...)		X			X	
- Inventar escenas secuenciadas		X	X	X		
- Inventar finales a cuentos conocidos y otros de los compañeros	X		X	X		
- Inventar cuentos cambiando personajes, escenas, situaciones,...	X	X		X		
- Asociar diferentes utensilios a escenas determinadas		X		X	X	
- Buscar el gazapo en cuentos orales			X			
- Buscar errores (disparates) a escenas presentadas.			X			
- Anticipar trabajos para el posterior acabado en el rincón del ordenador		X	X	X	X	
- Buscar informaciones y preguntas de otros compañeros en cuentos y en los libros			X	X	X	
- Realización de fichas de trabajo de lecto-escritura		X		X		
- “Escribir” cartas a amigos reales o imaginarios			X		X	

7. Rincón de experimentación e investigación

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de curiosidad del niño/a mediante la observación, la manipulación de elementos y materiales para facilitar su actitud “investigadora”

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Aprender de los errores
Reelaborar nuevos planteamientos de forma flexible y creativos
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Habilidad para participar activamente en la vida del aula como forma de iniciarse en la participación ciudadana
Habilidades para trabajar en equipo
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de lo que puede hacer por sí solo o con ayuda
Aplicar los conocimientos y capacidades adquiridas a diferentes contextos y situaciones cotidianas
COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO
Desenvolverse con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de salud y consumo para el bienestar propio y de los demás.
Percibir el espacio físico e interactuar en él
Moverse por el espacio y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.
Habilidades para un consumo racional
COMPETENCIA MATEMÁTICA
Establecer relaciones entre espacio-objeto-niños
Conocimiento y manejo de elementos matemáticos básicos (números, medidas, símbolos...)
Habilidad para interpretar y explicar de forma precisa datos, informaciones y argumentaciones adaptadas a la edad.
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Uso de la lengua para comprender los sucesos e interacciones con el mundo social y natural que nos rodea
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL
Búsqueda, selección, tratamiento y utilización de la información en distintos soportes y con diferentes fines
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
Habilidades para expresarse mediante diferentes códigos artísticos
Descubrir los elementos del lenguaje plástico a través de la experimentación con diferentes elementos, materiales y técnicas
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones
Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales

Materiales:

- Dependiendo del núcleo de trabajo que queramos desarrollar dotaremos el rincón de los materiales necesarios, siempre con criterios de:
 - Variedad

- Riqueza
- No peligrosidad

Algunos materiales fijos pueden ser: terrario, macetas de diferentes plantas, revistas para recortar imágenes, láminas,... Otros de los materiales pueden ser:

- Relacionados con animales y plantas
 - Maceteros: regaderas, herbolarios, semillas, acuarios, terrarios, mascota de la clase,....
- Sensoriales:
 - Cuadernos cromáticos, gafas de colores, texturas diversas, recipientes con distintos sabores, distintos aromas,...

Sugerencias de intervención

- Observación y cuidado del medio ambiente
- Planteamiento de actividades que impliquen el desarrollo de la capacidad sensorial
- Experiencias con elementos de la naturaleza.

Evaluación (pautas de observación)

- Nivel de interés por la exploración
- Habilidades adquiridas
- Nivel de responsabilidad

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Buscar en distintos materiales gráficos: animales, plantas, objetos,... para la formación de paisajes tipo collage	X	X		X	X	
- Realizar mediciones de los compañeros, aportando otras tomadas a otros niños y adultos, para su posterior ordenamiento de mayor a menor o al contrario.		X		X	X	
- Observar objetos aplicando los CCBB trabajados						
- Preparar distintos tipos de platos fríos: ensaladas de frutas, zumos,...	X		X		X	
- Realizar experiencias con la ayuda del adulto:						

<ul style="list-style-type: none"> • Soplar sobre un pañuelo limpio (el niño), idéntica acción la realizará el adulto pero con una bocanada de humo de un cigarrillo. • Observar lo que sucede a dos plantas una con buena luz y otra en una zona oscura • Mantenimiento de plantas • Separar una planta de dos idénticas y a una de ellas regarla con la misma frecuencia pero con la mitad de agua • Llenar cubos, barreños con agua, introduciendo después otros objetos llenos de agua más pequeños • Tomar su propia medida periódicamente y a lo largo de todo el curso. <p>- Diseñar objetos para su posterior construcción en otros rincones</p> <p>- Cuidar con responsabilidad a las mascotas de la clase</p>	X	X	X		X
	X	X	X		X
			X	X	
	X	X	X		X
	X	X	X		X
	X		X	X	
	X	X	X	X	X

8. Rincón de juego simbólico

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento creativo de niños/as
- Potenciar los procesos de socialización

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Fortalecer la autonomía para analizar, valorar y decidir desde la confianza en sí mismo y el respeto a las demás personas
Regular las emociones y deseos
Iniciarse en tareas sencillas, actividades de juego y la convivencia en la vida cotidiana
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Habilidades para conocerse y valorarse
Comprensión de la realidad social en la que se vive
Respetar a los demás para aprender a convivir.
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de sus propias capacidades y limitaciones
Curiosidad por plantearse preguntas sobre lo que nos rodea y la búsqueda de diferentes respuestas posibles
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Uso de la lengua para comprender los sucesos e interacciones con el mundo social y natural que nos rodea
Usar de forma social y funcional los diferentes contextos comunicativos para expresar ideas, sentimientos, emociones, pensamientos, vivencias, opiniones
Escuchar, exponer, dialogar
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones

Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales
--

Materiales:

Telas, papeles (diferentes colores, grosores, texturas, largos y anchos), materiales de desecho, barras de maquillaje, espejo, juguetes, casita, disfraces,...

Sugerencias de intervención:

- El profesor estimula y orienta
- El niño expresa libre y creativamente

Evaluación (pautas de observación)

- Creatividad
- Elección de materiales
- Utilización del material elegido
- Comunicación
- Nivel de actividad
- Expresión de sentimientos a través de distintos lenguajes

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Disfrazarse de diferentes personajes (razas, zonas climáticas, personajes históricos,...)	X			X		
- Representar distintos roles padre-madre, abuelo-abuela, niño-niña,...		X			X	
- Representar situaciones trabajadas en la Asamblea		X	X		X	X
- Preparar pequeñas escenas:						
• Personajes		X			X	
• Ropas						
• Escenario						
• Diálogos			X	X		X
y luego representar en Asamblea.		X			X	
- Dramatizar diferentes situaciones de acuerdo con los temas planteados						
- Representar cuentos conocidos y de los elaborados por los compañeros	X	X		X	X	
- Realización de mimos			X	X		
- Representar escenas utilizando las sombras					X	

9. Rincón de música:*Objetivos:*

- Potenciar el placer de producir y escuchar sonidos
- Crear un clima donde puedan vivir la música de forma activa y creativa

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Fortalecer la autonomía para analizar, valorar y decidir desde la confianza en sí mismo y el respeto a las demás personas
Reelaborar nuevos planteamientos de forma flexible y creativos
Iniciarse en tareas sencillas, actividades de juego y la convivencia en la vida cotidiana
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Aceptar y practicar normas de convivencia
Dar valor al silencio propio y al de los demás
Respetar a los demás para aprender a convivir.
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de sus propias capacidades y limitaciones
Fomentar la motivación, confianza en uno mismo y gusto por aprender
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Iniciarse en el conocimiento y uso progresivo de los elementos del lenguaje, su funcionamiento social y las normas que rigen el intercambio lingüístico.
Escuchar...
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
Habilidades para expresarse mediante diferentes códigos artísticos
Expresar ideas y sentimientos con finalidad comunicativa, estética y creativa a través del arte
Percibir, comprender y enriquecerse con expresiones artísticas musicales y plásticas del entorno cultural de diferentes épocas y culturas
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones
Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales

Materiales:

- Instrumentos musicales variados
- Elementos sonoros
- Reproductores sonoros y adaptador para auriculares. Cd's y grabaciones de cuentos, canciones, lotos musicales,...

Sugerencias de intervención:

- Estímulos sonoros variados

Evaluación (pautas de observación)

- Elección y utilización de instrumentos
- Respuestas sonoras y musicales creativas

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Escuchar y repetir palabras “difíciles”, trabalenguas, juegos de palabras,..	X			X	X	X
- Escuchar cuentos conocidos con la visualización conjunta o individual de láminas secuenciadas o cuentos	X	X		X	X	X
- Escuchar canciones infantiles basadas en textos de distintos autores		X			X	
- Reconocer distintas voces conocidas: de compañeros, profesores, ...		X		X		
- Reconocer sonidos múltiples como “lotos de sonidos” (elaborados o estándar)		X			X	
- Crear escenarios sonoros: <ul style="list-style-type: none"> •Un día de viento •Un día de lluvia •Una pradera en primavera •El trabajo en una fábrica 		X			X	
- Grabar cuentos conocidos u otros inventados por ellos. Introduciendo sonidos que imiten diferentes efectos sonoros. Después escucharlos				X	X	X

NOTA: se pueden utilizar adaptadores para auriculares, con los que varios alumnos trabajen al tiempo.

10. Rincón de plástica:

Objetivos:

- Desarrollar el interés y la creatividad en las propias creaciones.
- Descubrir relaciones entre elementos materiales y formales

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Reelaborar nuevos planteamientos de forma flexible y creativos
Iniciativa para presentar proyectos y destreza para argumentar
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Aceptar y practicar normas de convivencia
Respetar a los demás para aprender a convivir
Habilidades para trabajar en equipo
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de lo que puede hacer por sí solo o con ayuda
Fomentar la motivación, confianza en uno mismo y gusto por aprender
Plantearse objetivos a alcanzar

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Utilizar habilidades lingüísticas y no lingüísticas para expresarse y comprender mensajes orales en diversas situaciones comunicativas.
Dialogar para resolver conflictos.
COMPETENCIA MATEMÁTICA
Habilidades para poner en práctica razonamientos para resolver problemas de la vida cotidiana.
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
Habilidades para expresarse mediante diferentes códigos artísticos
Expresar ideas y sentimientos con finalidad comunicativa, estética y creativa a través del arte
Percibir, comprender y enriquecerse con expresiones artísticas musicales y plásticas del entorno cultural de diferentes épocas y culturas
Reconocer y conocer las diferentes manifestaciones culturales: deportes, juegos tradicionales, actividades expresivas, danzas...
Descubrir los elementos del lenguaje plástico a través de la experimentación con diferentes elementos, materiales y técnicas
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones
Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales

Materiales:

Todos los posibles que se relacionen con la expresión plástica

Sugerencias de intervención

- Propiciar vivencias previas a la creación
- El profesor orienta y ayuda sin enjuiciar la obra
- Evitar que el niño/a copie las creaciones de los demás

Evaluación (pautas de observación)

- Elección de materiales
- Participación grupal
- Interpretación de su propia creación y de la de los demás
- Expresión creativa

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Recortar distintos objetos		X		X		
- Realizar juegos con la técnica de simetrías (doblar, pegar). Ej: construir una cara a partir de dos diferentes	X	X		X	X	
- Construir un punto de lectura decorado por ellos mismos	X			X		
- Realizar collages o murales a partir de						

recortes, materiales de deshecho..., en torno a los centros de interés		X			X	
- Crear o recrear personajes reales o inventados (ej: El gato con tirantes) mediante distintas técnicas de expresión y con una secuencia lógica:		X	X	X	X	
•Dibujo en papel						
•Introducir colores						
•Creación en plastilina			X	X	X	
- Confeccionar sus propios cuentos mediante el dibujo de escenas y pegado de pictos (en los escenarios y pictos impresos por ellos mismos)	X	X	X	X	X	
- Diseñar portadas: título, dibujos alusivos, su nombre o nombres			X	X		
- Encuadernar sus propios cuentos utilizando la taladradora y el cosido con agujas de plástico.			X			X
- Preparar materiales para exponer						

11. Rincón del ordenador

Objetivos:

- Utilizar el ordenador como herramienta de trabajo y ayuda en sus propias producciones.
- Familiarizarse con distintos programas educativos.

Competencias y subcompetencias

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
Reelaborar nuevos planteamientos de forma flexible y creativos
Iniciativa para presentar proyectos y destreza para argumentar
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA
Aceptar y practicar normas de convivencia
Respetar a los demás para aprender a convivir
APRENDER A APRENDER
Tomar conciencia de lo que puede hacer por sí solo o con ayuda
Fomentar la motivación, confianza en uno mismo y gusto por aprender
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Utilizar habilidades lingüísticas y no lingüísticas para expresarse y comprender mensajes orales en diversas situaciones comunicativas.
Interpretar el lenguaje escrito mediante sucesivas aproximaciones a los textos presentes en la vida social
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL
Búsqueda, selección, tratamiento y utilización de la información en distintos soportes y con

diferentes fines.
Habilidad para el manejo de las TIC.
Habilidad para obtener información de forma individual o colectiva
COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA
Descubrir los elementos del lenguaje plástico a través de la experimentación con diferentes elementos, materiales y técnicas
COMPETENCIA EMOCIONAL
Controlar sus propias emociones
Vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales

Materiales:

- Hardware
 - Ordenador
 - Impresora
 - Lector de CDs

- Software
 - Picto-ratón
 - Programas educativos (p.ej: PNTIC, Clic Sinera 2000....)
 - Distintos juegos (siempre de carácter no violento)

Sugerencias de intervención:

- Expresar oralmente lo que se está haciendo, tanto por parte del profesor como del niño
- Guiar procesos para llegar a la autonomía
- Potenciar el cuidado de los materiales y prevenir riesgos

Evaluación (pautas de observación)

- Consecución de habilidades manipulativas básicas
- Afianzamiento de la coordinación manual y óculo-manual
- Responsabilidad en el cumplimiento de normas
- Nivel de interés por sus propias producciones
- Creatividad
- Autonomía en el trabajo

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	TIPO			AGRUPAMIENTO		
	MTV	ANL	SINT	INV	PG	GG
- Componer mediante pictos las diferentes escenas de un cuento, empleando para ello el programa Picto – Ratón ⁶ .		X		X		
- Confeccionar cuentos mediante la impresión de los distintos fondos donde se desarrollan, empleando diferentes técnicas expresivas.		X	X	X	X	
- Visualizar las familias de pictogramas contenidas en el Proyecto Picto – Ratón, familiarizándose on las mismas, y memorizando series.	X	X		X	X	
- Utilizar programas didácticos alternativos y complementarios a la actividad (Ver Bibliografía Informática).	X		X	X		X
- Utilizar con ayuda del adulto la página web para obtener una progresiva autonomía.		X			X	

12. Conclusiones

El juego es la actividad primordial de niños y niñas, al mismo tiempo, actividad espontánea, placentera, creativa y generadora de aprendizajes:

- para el desarrollo de los lenguajes y comunicación es medio y fin,
- principal forma de relación consigo mismo con los demás y con los objetos y el mundo que le rodea.

El método de trabajo de rincones encuentra en el juego el fundamento sobre el que opera el aprendizaje y se desarrollan las competencias básicas de manera integral y progresiva.

Esta metodología potencia situaciones y tiempos donde los niños y niñas puedan desarrollar sus capacidades de manipular, explorar, observar,



⁶ Picto – Ratón es un Proyecto Educativo de innovación curricular para educación infantil elaborado y diseñado por *Javier Rodríguez Torres* y *Nacho Andrada Conde*, sin comercializar. Su logo original es el que presentamos en este pie de página.

experimentar, construir, etc. Proporcionando experiencias variadas que les permitan aplicar y construir sus propios esquemas de conocimiento. El fin de la enseñanza está dirigido al conocimiento de la realidad y para la realidad, el objeto de estudio nunca es la disciplina (el área), sino algo relacionado con la realidad, por consiguiente, las áreas son un instrumento de dicho conocimiento, cuya misión es proveer las herramientas que lo van a hacer posible, en definitiva, estamos ante un método globalizado.

13. Referencias

- COLOMA OLMOS, A. M., JIMÉNEZ RODRÍGUEZ, M. A., y SAEZ LAHOZ, A. M. (2008). *Metodologías para desarrollar competencias y atender a la diversidad: Guía para el cambio metodológico y ejemplos desde Infantil hasta la Universidad*. Madrid: Promoción Popular Cristiana
- FERNÁNDEZ, E., QUER, L. y SECURÚN, R.M. (2006). *Rincón a rincón*. Barcelona. Octaedro.
- FONS, M. (2004). *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*. Barcelona. Graó.
- GERVILLA CASTILLO, A. (1995). Metodología en la educación infantil (3-6 años). En Lebrero Baena, Mª P. (Ed), *Especialización del profesorado de educación infantil (0-6 años)*. Módulo 3-1. Madrid, U.N.E.D.-M.E.C.
- LAGUÍA, M.J. y VIDAL, C. (2001). *Rincones de actividad en la escuela infantil*. Barcelona. Grao
- PANIAGUA, G. y PALACIOS, J. (2005). *Educación Infantil. Respuesta educativa a la diversidad*. Alianza.
- RAYÓN RUMAYOR, L. (2003). Las tecnologías de la información y la comunicación: una perspectiva socio-cultural en el currículum. *Ciencias de la Educación, n° 195*.
- RODRÍGUEZ TORRES, J. (2010). De las Programaciones Didácticas a la Unidad Didáctica: incorporación de competencias básicas y la concreción de tareas. *Docencia e Investigación*, 206.
- ROMERO, R. (2006). Nuevas tecnologías en Educación Infantil. El rincón del ordenador. Alcalá de Guadaíra (Sevilla).
- ROMERA MORRÓN, Mª M y MARTÍNEZ CÁRDENAS, O. (2008). *Los rincones: propuestas para jugar y aprender en el aula*. Madrid, SM.
- SENSAT, R. (2006). *Materiales para la acción educativa. 'Rincón a rincón'. Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.

