

Aprendizaje por Rincones en Educación Primaria



Blanca González Puig

Tutora: Rocío Garrido Muñoz de Arenillas

Departamento: Psicología Social

Grado en Educación Primaria

4º Curso, mención en Educación Especial

RESUMEN

El inicio de la Educación Primaria (en adelante EP) supone en muchos casos un cambio fuerte para los niños ya que pasan de una atmósfera lúdica a otra con menos juegos y con más responsabilidades. El aprendizaje por rincones (APR) es una metodología frecuentemente muy usada en Educación Infantil (EI) y que se deja de lado una vez finalizan esta etapa. Se explicará en qué consiste esta metodología y el motivo por el cual sería beneficioso prolongarlo hasta el primer ciclo de EP y no darlo por concluido en EI.

Por otro lado, se muestra cómo podría llevarse a cabo el APR y algunas de sus clasificaciones.

Finalmente se recrea una programación didáctica que sería puesta en práctica en el primer curso de EP para trabajar un tema de la asignatura de Ciencias de la Naturaleza.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje por Rincones, Aprendizaje Cooperativo, Docente¹, Educación Primaria, Atmósfera Lúdica.

¹En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el alumno”, “el compañero”, “el padre” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres. Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

Aprendizaje por Rincones en Educación Primaria

ÍNDICE

1. Justificación.....	1
2. Marco teórico.....	1
2.1 Punto de partida: aprendizaje por rincones.	
2.2 Aprendizaje basado en equipos cooperativos.	
2.3 Ventajas de aprendizajes por rincones.	
2.4 Tipos de rincones:	
2.4.1 Rincones de aprendizaje según áreas.	
3. Aplicación didáctica.....	15
3.1 Justificación inicial.	
3.2 Área, materia, curso, objetivos generales.	
3.3 Objetivos específicos.	
3.4 Secuenciación didáctica: tabla de temporalización y desarrollo de la actividad inclusiva.	
3.4.1 Rincones programados.	
4. Conclusión	25
5. Bibliografía... ..	27

1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo estará basado en el aprendizaje cooperativo, específicamente en el método de aprendizaje por rincones, en el que los alumnos aprenderán a través de sus propios conocimientos, experimentando y apoyándose en sus compañeros. Los alumnos se sentirán atraídos por este modo de aprendizaje, que promueve la cohesión de grupo y estimula el entusiasmo general de la clase. Este método deberá estar bien planificado ya que una mala organización podrá desencadenar el efecto contrario en el proceso de aprendizaje (Roberson y Franchini, 2014). El aprendizaje por rincones tiene cabida para todo el alumnado, es un método inclusivo que desarrolla las habilidades sociales y que refuerza el compañerismo, los alumnos que tengan dificultades contarán con la ayuda de un alumno tutor escogido por el profesor que le guíe en la adquisición de los contenidos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Punto de partida del Aprendizaje por Rincones

La escuela es de las primeras experiencias que tienen los niños y niñas para medirse a sí mismos y compararse con otros, es el lugar donde comienzan con su formación académica y donde echan sus raíces para ir creciendo y formar un gran árbol. Por ello, la escuela debe facilitar el paso por la misma proporcionando diferentes maneras de adquirir los conocimientos y adaptándose a las necesidades y preferencias de cada individuo. El aprendizaje por rincones da respuesta de manera pedagógica a la diversidad, centrándose en las necesidades y el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Siguiendo a Fernández Morán, Quer y Securun (1997.p.3), los rincones de aprendizaje son “espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje”. Para trabajar por rincones, lo primero que hay que cambiar es la disposición del mobiliario, obteniendo espacios polivalentes y bien diferenciados en los que pueden trabajar diferentes objetivos y contenidos (Ibáñez, 2005). Dejando a un lado la distribución del grupo tradicional y organizándola, en distintos puntos del aula, como grupos reducidos, donde no tengan que trabajar bajo la supervisión del docente, todos

cometiendo la misma tarea, sino que trabajen diferentes actividades de manera simultánea y el maestro sea una figura de acompañamiento (Laguía y Vidal, 2001). Por otra parte, el maestro tiene que tener preparados los recursos necesarios que quiera que utilicen los niños en las diferentes actividades como también mostrarlos de manera original para atraer la atención de los mismos. Además, en el trabajo por rincones se pueden utilizar materiales que no son específicos del aula, pero el niño está familiarizado con ellos, porque forman parte de su vida diaria de este modo los alumnos/as pueden crear situaciones de aprendizaje a través de descubrimientos y juegos utilizando sus sentidos y por medio de la manipulación. De todo esto se obtienen unos resultados en los que el infante es el protagonista de su propio aprendizaje ajustándolo a sus necesidades sin tiempos específicos. Tanto Laguía y Vidal (2001) como Ibañez (2005) coinciden en que los niños pueden elegir con total libertad, qué rincón hacer sin un tiempo que lo limite, ya que estará regido por el propio ritmo del alumno, así como de sus preferencias y gustos.

Cabe destacar que “hay que tener en cuenta que los rincones no se terminan de organizar desde el principio, es una tarea en la que niños, educadores, y a veces familiares, van a llevar a cabo durante todo el curso” (Ibañez, 1996, p.206).

Todo lo referido a la organización de los rincones recaerá sobre la figura del profesor que imparta la unidad didáctica. Concretamente, la duración y el espacio tienen infinitas posibilidades. La duración de los rincones puede ser ilimitada o tener un tiempo limitado y que el alumnado vaya rotando. La organización del espacio se ajusta en función de los objetivos que se quieran conseguir.

Los rincones son útiles no solo para enseñar los objetivos académicos, sino también para desarrollar competencias básicas en el alumnado (aprender a aprender, autonomía, competencia social y ciudadana, y artística). Competencias clave para un desarrollo integral que les sea útil para desenvolverse en la sociedad. De esta manera los rincones se ajustan a un aprendizaje real. El alumnado se enfrenta a problemáticas en las que tienen que llevar a la práctica los conocimientos adquiridos.

El aprendizaje por rincones no es una metodología nueva, deriva de numerosas aportaciones, ejemplo de ello son las realizadas por los autores Dewey y Freinet, pertenecientes al movimiento llamado “Escuela Nueva” o “Escuela Activa”. Este tuvo lugar al comienzo del siglo XX, y causó una revolución en la educación. Multitud de

cambios se produjeron en la metodología, el papel del docente y la concepción que se tenía de la educación, ya que sería el alumno/a el principal responsable de su propio aprendizaje, renovando una escuela basada en la acumulación de conocimientos por parte del alumnado y la figura del docente autoritario por el docente colaborador en el aprendizaje de sus alumnos. Hay tres principios característicos de este movimiento: el principio del interés del alumno, que garantiza su motivación; el principio de socialización, con el fin de desarrollar hábitos de convivencia mediante el trabajo cooperativo; y el principio de globalización y actividad, física e intelectual (Ramírez, 2010).

Igualmente, no se debe olvidar a importantes autores que hicieron grandes aportaciones durante la historia para forjar el aprendizaje por rincones, como Rousseau, el cual consideró que el alumno no es un mero imitador de los adultos, sin ningún valor.

2.2 Aprendizaje basado en equipos o cooperativo

La estrategia “Team-based learning” (aprendizaje basado en equipos), fue desarrollada a mediados del año 1990 por el profesor Michaelsen en su curso de negocios en la Universidad de Oklahoma (USA), siendo esta una respuesta a diversas problemáticas presentada en sus clases, tales como el crecimiento de la clase en cantidad de estudiantes, el propio descontento a sus clases magistrales, ya que esto no existían oportunidades para conocer y resolver sus dudas sobre los problemas que se enfrentarían a la hora de ir al mundo laboral (Parmelee et al., 2012).

El “Team-based learning” es una estrategia la cual permite fomentar las diferentes habilidades de pensamiento crítico, para que así los estudiantes tengan las habilidades de analizar y evaluar mediante el uso de su razonamiento a la hora de enfrentarse a las diferentes problemáticas o actividades presentadas, el cual se hace uso a través de la observación, la experiencia o el método científico (Hrynchak y Batty, 2012).

Esto permite que todos los estudiantes tengan conocimiento, aprendizaje y reflexión del contenido que desee entregar. El “Team-based learning” no requiere de un tutor por cada equipo, ya que se busca que el contenido sea aprendido y resuelto de manera autónoma por el grupo. El docente es quien está guiando en el aula, y resolviendo dudas cuando el grupo como conjunto no pueda resolverlo (Moraga y

Soto, 2016). Este tipo de aprendizaje cooperativo ayuda a los alumnos en la formación de sus habilidades comunicativas y sociales para que puedan participar de manera eficaz en debates y discusiones. Así mismo, los conflictos sociocognitivos, consiguen en el niño, que maximicen su potencialidad en el aprendizaje.

Por otro lado, favorece a que las elaboraciones de los alumnos sean más ricas, ya que están basadas en propuestas y soluciones de sujetos con experiencias y conocimientos distintos. También es cierto, que el trabajo cooperativo fomenta las relaciones interpersonales y la salud emocional, el desarrollo de habilidades sociales en relación con la resolución de conflictos, de forma pacífica, la ayuda al compañero, la comunicación y el trabajo en equipo. El aumento de los esfuerzos hacia el logro, de las relaciones interpersonales positivas y de la salud emocional. De igual forma ayuda al desarrollo de los estudiantes creando una responsabilidad tanto grupal como individual.

Por todo ello, este tipo de estrategias es muy útil en educación infantil. Actualmente, la educación no es sinónimo de traspaso de conocimientos, en la que el alumno/a era un mero oyente, y su actitud en clase era pasiva completamente, ahora “el alumno debe pasar a la actividad y convertirse en un constructor de conocimientos”. Abriendo paso a el aprendizaje significativo, donde el alumno/a pasa a formar parte, de manera activa de la creación de sus conocimientos (Laboratorio de educación cooperativa, 2012).

A lo largo de los años el trabajo cooperativo se ha utilizado para adquirir de mejor forma los conocimientos de las diferentes disciplinas y aumentar el rendimiento escolar. No obstante, también es beneficioso para el desarrollo de otras competencias y factores que favorecen el aprendizaje, como: (a) las habilidades interpersonales y empatía, (b) la autoestima y autoeficacia, (c) la implicación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, (d) el pensamiento crítico, y (e) el clima de clase (Pertegal y Sánchez, 2016).

2.3 Ventajas del aprendizaje por rincones.

Con el aprendizaje por rincones se unen aquellas actividades de carácter “intelectual” (e.g. matemáticas y lectura) con las de carácter más creativo (e.g. música y dibujo). Con esta unión se fortalece la autoestima y la valoración personal de todos los niños (Laguía y Vidal, 2001). El trabajo por rincones es una estrategia que persigue el desarrollo de los diferentes aprendizajes del niño/a en función de sus necesidades, permitiendo su integración, también se desarrollan otros aspectos como son la cognición, las estrategias o técnicas para la socialización del niño, el lenguaje y la motricidad.

Cabe destacar de este aprendizaje su utilidad de ayudar a nuestro alumnado a alcanzar interdependencia positiva, interacción motora, responsabilidad individual y personal, habilidades interpersonales e intrapersonales, además de lograr autoevaluación y procesamiento grupal entre los alumnos del aula, por lo que se consiguen más ventajas que en el trabajo grupal. (Vicente Rodado, López Luengo, y Vallés Rapp, 2014).

A continuación, según Márquez (2010), la tabla 1 señala las principales ventajas del aprendizaje por rincones:

Método integrador	Interdependencia positiva
Se trabaja de forma cooperativa fomentando los procesos de sociabilización	Responsabilidad individual y personal. Fomento de la autonomía
Desarrollo del lenguaje a través de la comunicación entre iguales	Desarrollo de hábitos organizativos
Interacción motora	Conocimientos previos como punto de partida

Tabla 1. Tabla de las ventajas de los rincones de aprendizaje.

Fuente: elaboración propia

2.4 Tipos de rincones

Con los rincones de aprendizaje los niños aprenden a trabajar en equipo, a colaborar y a compartir conocimientos. Los rincones 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 todos los 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.

Debemos tener en cuenta, que todos los rincones llamen la atención del alumnado, adoptando una actitud positiva frente al cambio, para no encontrarnos con rincones vacíos. Tampoco podemos obviar el hecho de que la flexibilidad a la hora de establecer nuestros rincones hace que se puedan trabajar diversas tareas al mismo tiempo por lo que damos una potencialidad a la autonomía de cada uno de nuestros alumnos. Según Bautista et al. (1992), las actividades que se desarrollan en los rincones deben ser: atractivas, dinámicas, imaginativas e integradoras (ver Figura 1).



Figura1. Clasificación de las actividades por rincones
Fuente: elaboración propia.

Los rincones pueden programarse para todo el curso, un trimestre, un tema, o una actividad específica. Asimismo, la duración de los diferentes rincones puede variar según la demanda de la actividad para realizarse completamente o según la propia preferencia del alumno, ya que cada niño debe pasar por todos los rincones de la clase.

Dentro de estos tipos de rincones, se trabaja con diferentes materiales como materiales fungibles o personales; rincones donde se estimulan los sentidos; de trabajo autónomos y de juego simbólico. Además, los agrupamientos y los tiempos pueden variar en función del rincón que se esté trabajando.

Selección de materiales:

- Materiales estructurados: son aquellos que se compran hechos o son elaborados con un objetivo determinado.

- Materiales recolectados: pueden ser utensilios de cocina, prendas de vestir, recursos naturales y de reciclaje, artículos de escritorio, etc. El rincón puede enriquecerse con materiales en desuso como envases plásticos, envases de vidrio, trozos de madera, telas, etc. Es aconsejable organizar los materiales en un mobiliario lavable que sea adecuado y accesible a los niños y que pueda limpiarse frecuentemente (mesas, estanterías, libreros, etc.). El objetivo es proporcionar un ambiente creativo y vistoso que invite a jugar a los niños.

Es importante recalcar que estos materiales tienen que presentar accesibilidad a la hora de llevar a cabo en los rincones, es decir, tiene que estar relacionado con las dificultades que presente las actividades que se trabajan en dichos lugares. Al igual, que dichos materiales tienen que ser cotidianos para los niños y niñas, es decir, que estén en su día a día, y sean conocidos para ellos.

En cuanto a los tipos de rincones que se pueden desarrollar dentro del aula en función del número de alumnos/as, encontramos los siguientes:

- a) **Los rincones individuales** utilizan una metodología donde se alterna el trabajo organizado con el trabajo libre. Los materiales y propuestas proporcionan una interacción entre el estudiante y su entorno, y esto hará que a través de su propia experiencia y sus conocimientos previos se vayan ampliando cada vez más

dichos conocimientos de manera significativa. En este tipo particular se respeta el ritmo de trabajo individual, haciendo que esto motive mucho más al niño/a para aprender.

- b) **Los rincones colectivos** se basan en el trabajo en grupo, donde el alumnado realiza las actividades de manera cooperativa, colaborando para conseguir unos objetivos comunes. Se aprende a respetar las normas y las distintas maneras de actuar ante una situación u otra, respetando también las opiniones y/o aportaciones de los demás compañeros.

2.4.1 Rincones de aprendizaje según área

Son muchos los autores que definen los tipos de rincones, pero no todos coinciden ni en el mismo número de rincones ni en la temática de los mismos puesto que los rincones se establecen según las necesidades del docente. Dependiendo de los objetivos que se establezcan según la programación, así serán los contenidos que se trabajen en cada rincón y estos le darán sentido al nombre que este tenga para diferenciarlo del resto. No obstante, por lo general, podemos destacar algunos rincones que son comunes según el área que se trabaje con el alumnado. Desde estos rincones se desarrollarán las diferentes competencias básicas contempladas en el currículo de Educación Primaria.

Según Madrid y Mayorga (2012) los rincones que no deben faltar en el aula son:

- Rincón lectoescritura:

En lo tocante a la zona de lectoescritura, es importante que haya estanterías con libros de diferentes tipologías: cuentos, revistas, álbumes de fotos. También en este rincón puede haber material de plástica por si algún niño tras su lectura le apetezca o tenga la necesidad de expresar en forma de dibujo algo que le haya evocado la misma. Por otro lado, no faltarán material de grafomotricidad, letras móviles, máquinas de calcar o tarjetas con nombres.

En este rincón el objetivo principal es trabajar la atención, creatividad, pensamiento simbólico y la observación. Luego el rincón se puede especificar como rincón de lectura, o también cabe la posibilidad de que se utilice para el ordenador.

Dependiendo del proyecto que se esté dando en ese momento, las actividades que se plantearán en este rincón serán de una manera u otra, ejemplo de ellas son: confeccionar murales, copiar palabras del tema que se esté dando, por ejemplo, profesiones, escribir con letras imitando sus nombres, coser letras, repasar letras con la máquina de copiar, buscar los nombres en las tarjetas, escribir cartas.

- Rincón de lógica matemática:

En relación con este rincón se pueden encontrar fichas fotocopiables, juegos didácticos, construcciones, ensartables, juegos de mesas, tarjetas de números juegos de identificación figura y fondo, tarjetas de causa efecto, bloques de madera de figuras geométricas,) materiales caseros que desarrollan la lógica matemática. También son necesarios materiales de seriación, discriminación, clasificación atendiendo a las particularidades de los diferentes objetos atendiendo a su color, forma, correspondencia numérica. Desde que comienza la jornada, el día está lleno de actividades en las que los niños promueven el pensamiento lógico matemático, ejemplo de ellas son: poner sus cosas en la percha que le corresponde, al trabajar la meteorología, los meses, los años, contar cuántos alumnos han faltado y cuántos hay en clase, al describir diferentes objetos atendiendo a su forma, color, textura. Otras actividades que se pueden llevar a cabo en este rincón son: mural de figuras geométricas, rincón nos expresamos, contiene todos los materiales, mural de tarjetas causa- efecto, manipulación de figuras geométricas, juegos de asociación cantidad y número, puzles.

- Rincón nos expresamos:

Por lo que respecta a este rincón, contiene todos los materiales específicos que favorezcan la expresión plástica: ceras, témperas, tijeras, punzones, papel de seda, papel maché, papel celofán, papel pinocho, plastilina, esponjas, rotuladores, tampones, etc. También puede haber materiales musicales; originales o hechos por los propios alumnos/as.

El objetivo fundamental de este rincón es fomentar la expresividad,

originalidad y la psicomotricidad fina. En este rincón pueden crear tantos dibujos libres, dibujos que tengan que calcar o que se les den hechos, o dibujos que estén sujetos a alguna norma, infundidos por los conceptos que se estén dando en el centro de interés. Después pasarán a decorarlos con los materiales que se han citado anteriormente y utilizando diferentes técnicas que se hayan aprendido en clase o que ellos se inventen.

- Rincón juego simbólico:

Por lo que se refiere al rincón simbólico, se caracteriza por ser un rincón en el que los alumnos simulan libremente la realidad, efectuando roles parecidos a los de los adultos permitiendo que varios niños puedan jugar a la vez y entre ellos. Este rincón necesita de espacio para que puedan jugar cómodos y sin que haya mucho mobiliario que entorpezca su juego. Como en el resto de los rincones los roles pueden ser libres o por el contrario estar dirigidos sujetos a el proyecto o temática que se esté dando. Ejemplo de materiales para roles que se pueden tener fijos son: cocinita, tienda, consulta del médico, la peluquería o la ropa de los muñecos (Madrid y Mayorga, 2012). Por otro lado, para comprobar las diferencias que existen entre los diferentes autores, expongo los rincones que se consideran necesarios según la Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo (DICADE) de Guatemala (2006):

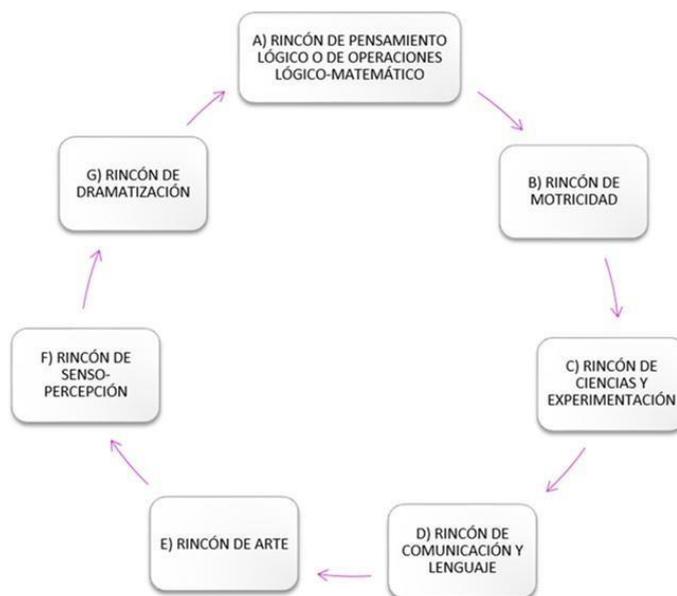


Figura 2. Tipos de rincones según el área.
Fuente: elaboración propia.

a) Rincón de pensamiento lógico o de operaciones lógico-matemáticas

Con respecto a este rincón, el juego está presente en cada fase del desarrollo del ser humano, lo que permite el descubrimiento y el conocimiento. El rincón de pensamiento lógico prepara a los niños para el mundo numérico por medio del conocimiento del concepto de cálculo, cantidad, forma y tamaño. Esta preparación se efectúa a través del juego con el tiempo y el espacio. Las áreas del currículo que desarrolla son: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje y educación física.

Este rincón invita a explorar, descubrir y preguntar, ya que ofrece una amplia gama de materiales. Por esta razón, está situado en un ambiente tranquilo, alejado de espacios donde se realizan actividades que puedan perjudicar la atención y la concentración.

Se pueden emplear distintos materiales:

- Material de construcción: bloques, rompecabezas, tangram, legos, etc.
- Materiales discontinuos: dictado de colores, cartas, parchís, nociones espaciales básicas, puzles, etc.
- Materiales continuos: arena, agua, plastilina, bloques lógicos, agrupaciones, etc. (Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo, 2007).

b) Rincón de motricidad

Por lo que se refiere a este otro rincón, busca dotar al niño de recursos para el desarrollo de habilidades y destrezas que lo encaminen hacia el manejo espacio temporal. Esta unidad proporciona juegos y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad general o global. En este rincón se presenta los ejercicios con diferentes grados de complejidad. Las áreas del currículo que

se ven implicadas son las destrezas de aprendizaje, la expresión artística y la educación física.

El rincón de motricidad permite a los niños el conocimiento de su cuerpo y la canalización de su energía. Estimula el dominio de los elementos espaciales y temporales y el perfeccionamiento del control motor. La finalidad de este rincón es proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades, destrezas motoras gruesas y equilibrio corporal. Fomenta el control de movimientos, respuesta inmediata de precisión, rapidez motora y mayor y mejor expresión corporal. Este rincón se desarrolla en el patio de la escuela, al aire libre donde se puede saltar, lanzar, correr, desplazarse, etc. (Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo, 2007).

c) Rincón de Ciencia y Experimentación

En relación con las experiencias, abren las puertas al descubrimiento convirtiéndolas en aprendizajes y en un material que motiva a la curiosidad por conocer. Este rincón presenta propuestas accesibles y funcionales con las que la comunidad educativa y los niños se pondrán en contacto con los cambios, los fenómenos naturales y las relaciones del ser humano con su ambiente.

Las áreas de conocimiento implicadas son el medio social y natural, y las destrezas de aprendizaje. El rincón de ciencia y experimentación es un espacio para observar y explorar el ambiente inmediato, para tomar conciencia del mundo físico. Fomenta la investigación, a través del estímulo de la curiosidad innata y tendencia al juego del niño. El docente puede ofrecer experimentos de aprendizaje. También puede estimular el pensamiento del niño a través de actividades que motivan la formulación de sus propios juegos y generan nuevas interrogantes. Este rincón de ciencia y experimentación está fundamentalmente en el interior del aula o en el área externa provisto con elementos que estimulan la curiosidad del niño. Se puede sugerir a los menores la utilización de batas ya que los motiva a representar la función de los científicos (Reyes, 2006).

d) Rincón de Comunicación y Lenguaje

Durante la ejecución de actividades del docente en este rincón, se introduce al niño el lenguaje de la comunicación, expresión visual, desarrollo de la creatividad e imaginación utilizando diferentes recursos y materiales. Las áreas del currículo que desarrolla son las destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje y expresión artística. La finalidad de este rincón es enriquecer en los niños el desarrollo del lenguaje con la intención de que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. También favorece el desarrollo de la expresión oral, el aumento de su vocabulario y el interés por la lectura y la literatura infantil. Este rincón propicia un ambiente de comunicación libre y espontánea a través del juego individual y de grupo. A través de este rincón se le da al niño la posibilidad de descubrir por él mismo que la escritura y la lectura constituyen un medio para comunicarse.

Se recomienda que el lugar sea amplio y que los niños elijan donde pueden trabajar, como una alfombra, colchoneta, mesa o silla. Deberán tener un mobiliario para colocar los libros. Se buscan las técnicas motivadoras adecuadas que acerquen al niño a la obra, cuento, lectura y aseguren su comprensión al mismo tiempo que lo disfrutan. Este rincón está destinado a las diversas formas de comunicación oral o escrita. Se puede hacer una lectura por parte del docente teniendo las imágenes de la historia como soporte, preguntas sobre el cuento y la trama, cambiar el final, elaborar una segunda parte del cuento, etc. (Reyes, 2006).

e) Rincón de Arte

En lo referente al rincón de arte, es un espacio motivador que ofrece a los niños recursos que sirven para interpretar su mundo interno y externo. Las áreas del currículo que desarrolla son destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, expresión artística y educación física. Este espacio está dedicado a la estimulación de recursos y de desarrollo personal y colectivo. Es un ambiente adecuado para observar y manifestar intereses y las necesidades en relación con el medio. La función del rincón es desarrollar destrezas de aprendizaje y

motivar la creatividad a través de estímulos.

El rincón de arte se ubica en un espacio amplio, con buena iluminación (natural o artificial) y ventilación. Es aconsejable ambientarlo con música tranquila cuando los estudiantes trabajen en sus creaciones. Existen multitud de elementos que promueven el desarrollo de la expresión plástica y creadora como pueden ser las pinturas, papeles, lápices, telas o elementos naturales. Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo (2007).

No debemos olvidar que en este rincón también se fomentan la expresividad, originalidad y la psicomotricidad fina. Pueden crear tantos dibujos libres, dibujos que tengan que calcar o que se les den hechos, o dibujos que estén sujetos a alguna norma, infundidos por los conceptos que se estén dando en el centro de interés. Después pasarán a decorarlos con los materiales que se han citado anteriormente y utilizando diferentes técnicas que se hayan aprendido en clase o que ellos/ellas se inventen (Madrid y Mayorga, 2012).

f) Rincón de Senso Percepción

Este rincón constituye un espacio que propicia la elaboración creadora de conocimientos a través de lo que se observa, escucha, toca, olfatea y prueba. Propone actividades que estimulan el desarrollo sensorial, el cual constituye la base de la comprensión del mundo interior y circundante. En este rincón están implicadas todas las áreas de aprendizaje y los 5 sentidos (tacto, vista, olfato, gusto y oído). El desarrollo de la senso percepción constituye para todo ser humano la base del conocimiento del mundo. Es importante que los niños realicen nuevos aprendizajes para que estos sean reforzados en su medio específico, en la forma real más posible.

El rincón de senso percepción propicia un ambiente libre, cómodo, accesible y atractivo. Desarrolla habilidades y destrezas básicas que preparan a los niños para el aprendizaje formal de la lecto escritura y el cálculo para fortalecer su socialización. Favorecen la ejercitación de diversas competencias útiles en el hogar, la escuela y la vida laboral. El niño desarrolla sus sentidos y percepciones a través de la interacción. En el rincón de senso percepción además de ser opciones de juego, es parte esencial del proceso educativo en el niño, permitiéndole adquirir aprendizajes significativos. Su planeación

responde a su función integradora y generadora de conocimientos (Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo, 2007).

g) Rincón de dramatización

Reyes (2006), explica que la dramatización sintetiza todas las capacidades expresivas. Es una herramienta educativa de capacitación que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo. Posee un carácter lúdico y establece vínculos entre la realidad y la imaginación. Este rincón crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. Asimismo, desarrolla todas las áreas del currículo: expresión artística, educación física, estimulación de valores, la autonomía, el carácter, dramatizar, etc. En este rincón, los niños encuentran el lugar y los materiales perfectos para representar situaciones de la vida diaria y personal. Además, proyectan su percepción del mundo. Es un espacio de libertad en el cual se crean situaciones, se plantean problemas y se buscan soluciones.

Es importante ubicar este rincón en un área donde los alumnos estén menos expuestos a ser vistos por personas que no integran su grupo habitual de trabajo. Es recomendable que el espacio elegido para este rincón sea amplio, ventilado y que ofrezca un área para que actores y espectadores se sitúen cómodamente. Además, es necesario que el espacio facilite el manejo de la iluminación.

3. APLICACIÓN DIDÁCTICA

3.1 Justificación inicial

Tal como se ha adelantado en el primer punto de la introducción, la unidad didáctica elegida se realizará en una clase de primero de educación primaria, con 24 alumnos, de los cuales uno presenta necesidades educativas especiales (Trastorno Específico del Lenguaje). Desarrollaremos actividades por rincones dentro del área de las ciencias naturales, en concreto sobre los tipos de animales y sus características más importantes. Concretamente, el rincón que trabajará un grupo en esta sesión es el

rincón de la alimentación. En el cual trabajaremos los diferentes tipos de animales en función de cómo se alimentan.

Como dice Gabino Navarro (2013) el aula de infantil organizada por rincones se traduce al llegar a primaria en otra totalmente distinta ocupada por mesas, sillas, armarios, etc. Como queremos que los niños de infantil no noten el cambio del paso a primaria, hemos visto conveniente trabajar los contenidos por rincones, ya que, de esa manera, la transición es más llevadera, ya que por norma general se les empieza a enseñar de forma más tradicional.

3.2 Área, materia, curso, objetivos generales

El área en la que se pondrá en práctica la estrategia elegida será en Ciencias de la Naturaleza en el curso de primero de Educación Primaria. Se desarrollarán los contenidos a través del método de aprendizaje por rincones, ya que, aparte de la repercusión positiva que tiene sobre el niño, puede ser una herramienta puente entre el aprendizaje en educación infantil y primaria para que no sientan un cambio brusco en la metodología.

La propuesta didáctica que será llevada a cabo estará centrada en la clasificación de animales y sus características, basándonos en la Orden del 17 de marzo de 2015 para marcar los objetivos, contenidos y competencias. Los objetivos que se pretenden conseguir según la Orden citada anteriormente son:

- O.CN.4. Interpretar y reconocer los principales componentes de los ecosistemas, especialmente de nuestra comunidad autónoma, analizando su organización, sus características y sus relaciones de interdependencia, buscando explicaciones, proponiendo soluciones y adquiriendo comportamientos en la vida cotidiana de defensa, protección, recuperación del equilibrio ecológico y uso responsable de las fuentes de energía, mediante la promoción de valores de compromiso, respeto y solidaridad con la sostenibilidad del entorno.
- O.CN.5. Conocer y valorar el patrimonio de Andalucía y contribuir activamente a su conservación y mejora.

Los contenidos pertenecientes al bloque 3: “Los seres vivos” que hemos seleccionado son:

Contenidos

"los seres vivos"

3.1. Identificación de diferencias entre seres vivos.

3.2. Observación de diferentes formas de vida. Identificación, denominación y clasificación de los seres vivos.

3.3. Observación directa e indirecta de animales y plantas. Identificación, denominación y clasificación según elementos observables.

3.4. Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.

3.5. Realización de salidas que permitan la observación in situ de animales y plantas.

3.6. Clasificación de las plantas e identificación de las principales características y funciones.

3.7. Observación de las relaciones entre los seres humanos, las plantas y los animales.

3.8. Curiosidad por valorar la importancia del agua y del aire como elementos físicos de la naturaleza.

3.13. Desarrollo de hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.

3.14. Desarrollo de valores de defensa y recuperación del equilibrio ecológico.

Figura 3. Contenidos de los animales.
Fuente: elaboración propia.

En este bloque de contenidos se busca fomentar las competencias relacionadas a la comunicación lingüística (CLL), lo que según el BOE núm. 25, de 29/01/2015 es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

A su vez, también estos contenidos fomentan la competencia de aprender a aprender (CAA), el cual significa que el estudiantado construya mediante el uso del conocimiento previo en los diferentes contextos en los cuales ellos se desarrollan y de las experiencias vividas su aprendizaje. Tal como se expresa en el BOE núm. 25, de 29 de enero de 2015, en donde plantea que esta competencia incluye una serie de destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje. (...) Aprender a aprender incluye conocimientos sobre los procesos mentales implicados en el aprendizaje (cómo se aprende).

La competencia social y cívica (CSYC) también es parte de este contenido, en donde se plantea que esta competencia hace uso de los diferentes conocimientos y actitudes sobre la sociedad, aplicándolas desde las diferentes perspectivas, y problemas sociales; en donde se plantea que, la competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo (BOE núm. 25, de 29/01/2015).

Por último, tenemos la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), en donde la matemática, busca aplicar el razonamiento lógico matemático dentro del contexto académico. Por otro lado, las competencias en relación a la ciencia y a las tecnologías hacen referencia a permitir al estudiante tener un acercamiento al mundo y tener una interacción responsable con éste y su entorno, ya sea de manera individual como colectiva. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica (...) que conducen a la adquisición de conocimientos, contrastación de ideas y la aplicación de los descubrimientos del bienestar social (BOE núm. 25, de 29/01/2015).

3.3 Objetivos específicos.

Con respecto a los objetivos específicos que se quieren conseguir, se enuncian los siguientes:

- Incrementar la autonomía personal y la capacidad de toma de decisiones de los niños del aula.
- Favorecer las experiencias sensoriales frente a otras menos manipulativas en el aula.
- Respetar los ritmos de trabajo de cada alumno a la vez que aprenden de forma lúdica.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales, respetando tanto a los compañeros como los materiales facilitados por el docente.
- Aumentar la creatividad e imaginación del alumnado a partir del uso de materiales cotidianos.
- Acompañar a los alumnos durante su proceso de aprendizaje, siendo guías, no interfiriendo en su toma de decisiones
- Dar cabida a las diferentes necesidades de los alumnos, así como a sus diferentes intereses.

3.4 Secuenciación didáctica: tabla de temporalización y desarrollo de la actividad inclusiva.

Los materiales que vamos a usar en los rincones de trabajos serán muy diversos y dinámicos para que los alumnos aprendan mediante aprendizaje por descubrimiento y a través de la manipulación de objetos.

La temporalización constará de una sesión preparatoria por parte del docente, en la que no participan los alumnos y será empleada para la organización de los diferentes rincones y una sesión grupal en la que se explicará la nueva metodología y se realizarán actividades en grupos. Habrá un total de cuatro rincones por los que los alumnos irán rotando en grupos de seis. La primera sesión en la que participan los alumnos es la que usaremos para iniciar el tema. Posteriormente, en la segunda sesión, cada grupo elegirá el rincón por el que comenzará y sucesivamente cada día cambiarán de rincón hasta completarlos todos. A continuación, detallo en las

siguientes tablas las sesiones, los materiales de los rincones, la temporalización y descripción de los mismos y sus contenidos.

	MATERIALES	DESCRIPCIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	CONTENIDOS
SESIÓN PREPAR ATORIA	Selección y elaboración de los mismos: puzzles, sopa de letras, audios, fotografías de hábitats y animales mamíferos recortados, masilla posit; gomaeva con diferentes texturas de pieles; fotos de alimentos y cajas de cartón con los animales; cartulinas con adivinanzas; disfraces de animales con baúl y caretas.	En esta sesión, nos encargaremos de seleccionar los materiales necesarios para cada rincón.	No se trabajan contenidos.
SESIÓN 1	Preguntas de apoyo para la lluvia de ideas:	En esta sesión explicaremos a nuestros alumnos la dinámica que vamos a llevar	3.1 Identificación de diferencias entre seres vivos.

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿De dónde procede la palabra mamífero? - ¿Qué mamíferos conoces? - ¿De qué se alimentan? - ¿Cómo es su pelo? - ¿Dónde viven? - ¿Cómo se desplazan? 	<p>a cabo durante las siguientes clases. Además, dividiremos la clase en 4 grupos (G1, G2, G3 y G4) para que todo el alumnado pueda estar en cada uno de los cuatro rincones (R1, R2, R3, R4).</p> <p>Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos.</p> <p>Realizaremos también una lluvia de ideas para saber los conocimientos previos que tienen nuestros alumnos. Esta lluvia será libre, pero nos apoyaremos en una serie de preguntas (materiales).</p>	<p>3.2 Observación de diferentes formas de vida. Identificación, denominación y clasificación de los seres vivos.</p> <p>3.4 Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.</p>
SESIÓN 2,3,4 Y 5	Los materiales que se usarán serán los dispuestos en cada rincón (tabla 3).	<p>Cada rincón se desarrollará en el tiempo que ocupa una sesión, es decir, 45 minutos.</p> <p>Durante estas sesiones los grupos irán rotando por los diferentes rincones hasta dar una vuelta completa y participar de todos.</p>	Los contenidos presentes en los rincones se detallan en la tabla 3.

Tabla 2: Sesiones de la programación didáctica

Fuente: elaboración propia

3.4.1 Rincones programados

Los rincones, como se explica anteriormente, serán cuatro. En cada rincón habrá un grupo de seis alumnos por sesión. Los grupos irán rotando de forma que no repitan ninguno de los rincones hasta completarlos todos. A continuación, se presenta una descripción detallada de cada rincón en la que destacamos los materiales, la descripción y temporalización y los contenidos que se trabajan en cada uno de ellos.

RINCONES	MATERIALES	DESCRIPCIÓN/TEMPO- RALIZACIÓN	CONTENIDOS
RINCÓN 1	Para ello crearemos: <ul style="list-style-type: none"> - Puzzles de diferentes animales mamíferos. - Caja mágica para que adivinen las texturas del pelaje de los animales sin ver lo que hay en el interior. 	En uno de los rincones trabajaremos las características físicas de los mamíferos para que conozcan sus diferencias, como las diferentes pieles que tiene cada mamífero. Ejemplos: delfín, tigre, mono, foca, perro, jirafa, rinoceronte, armadillo, etc.	3.1 Identificación de diferencias entre seres vivos. 3.3 Observación directa e indirecta de animales y plantas. Identificación, denominación y clasificación según elementos observables. 3.4 Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.
RINCÓN 2	Para este rincón, solo utilizaremos audios de los animales.	Para trabajar los sonidos, dispondremos al alumnado en círculo y saldrá uno a imitar. Para ello, le pondremos al niño/a el audio del animal correspondiente para que escuche el sonido que hace y luego tendrá que imitar su sonido al resto del grupo para que estos lo adivinen. Junto con el audio, le propondremos al niño/a que imite también su desplazamiento para que sea más sencillo adivinarlo. El que lo adivine sale a hacer lo mismo que el anterior, pero con audios de animales diferentes. Ejemplos: canguro, mono, delfín, elefante, león, ballena, etc.	3.1 Identificación de diferencias entre seres vivos. 3.3 Observación directa e indirecta de animales y plantas. Identificación, denominación y clasificación según elementos observables. 3.4 Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.

<p>RINCÓN 3</p>	<p>Utilizaremos las imágenes de los hábitats los cuales son: la selva, el desierto, el mar, la sabana, la pradera y el ártico.</p> <p>Para la segunda parte de la sesión serán necesarios materiales manipulables (plastilina de colores, papeles de colores, papel de aluminio, arena, arcilla, etc.) Además, usaremos animales y elementos de la naturaleza en miniatura, como montañas, palmeras, rocas, etc.</p>	<p>Hábitat de los animales. Se les da una fotografía de los distintos hábitats e imágenes recortadas de animales para que las relacionen y coloquen en el lugar que corresponda.</p> <p>Una vez estén las imágenes colocadas en el hábitat correspondiente, con diferentes materiales manipulables, representarán los diferentes entornos y colocarán los animales y los elementos necesarios que pertenezcan a ellos.</p>	<p>3.1 Identificación de diferencias entre seres vivos.</p> <p>3.2 Observación de diferentes formas de vida. identificación, denominación y clasificación de los seres vivos.</p> <p>3.3 Observación directa e indirecta de plantas. identificación, denominación y clasificación según elementos observables.</p> <p>3.4 Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.</p> <p>3.7 Observación de las relaciones entre los seres humanos, las plantas y los animales.</p>
------------------------	--	--	---

<p>RINCÓN 4</p>	<p>Los materiales necesarios para esta sesión son: Alimentos recortables a color; animales recortables a color; cajas de gomaeva para los herbívoros, carnívoros y omnívoros; caretas de diferentes animales mamíferos y cartulinas de colores con adivinanzas.</p>	<p>Crearemos 3 cajas con sus respectivos títulos: carnívoros, herbívoros y omnívoros; pero sin ponerle qué animal va en cada caja. Le damos unas tarjetitas con adivinanzas para que entre todos sean capaces de agrupar los animales en las cajas. Después, tendrán que asociar cada tipo con sus respectivos alimentos y meterlos en las cajas.</p> <p>Cada alumno se pone una careta: sol, hierba, zorro, león, humano, etc. y hacemos una cadena alimentaria. ¿Qué pasa si quitamos al zorro de la cadena? ¿Qué come ahora el león?</p>	<p>3.1 Identificación de diferencias entre seres vivos.</p> <p>3.2 Observación de diferentes formas de vida. identificación, denominación y clasificación de los seres vivos.</p> <p>3.3 Observación directa e indirecta de plantas. identificación, denominación y clasificación según elementos observables.</p> <p>3.4 Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones.</p> <p>3.5 Observación de las relaciones entre los seres humanos, las plantas y los animales.</p> <p>3.6 Curiosidad por valorar la importancia del agua y del aire, como elementos físicos de la naturaleza.</p> <p>3.7 Desarrollo de hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.</p> <p>3.8 Desarrollo de valores de defensa y recuperación del equilibrio ecológico</p>
------------------------	---	---	--

Tras la explicación en la tabla anterior de los rincones en los que los alumnos desarrollarán las actividades, a continuación, se presenta una nueva tabla que esclarece la forma en la que transcurrirán las cinco sesiones y la organización en la relación grupo-rincón.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 3	Sesión 4
Todo el alumnado	G1-R1	G1-R4	G1-R3	G1-R2
	G2-R2	G2-R1	G2-R4	G2-R3
	G3-R3	G3-R2	G3-R1	G3-R4
	G4-R4	G4-R3	G4-R2	G4-R1

Tabla 3: División de las sesiones.

Fuente: elaboración propia

4 CONCLUSIÓN

Todavía en la actualidad sigue vigente en muchos colegios la enseñanza tradicional. Este tipo de enseñanza, aunque pueda dar resultados, se ha demostrado que no es la más positiva para los alumnos. Sin embargo, hay otras metodologías que aportan más beneficios a los niños, tanto emocional como educativamente. El juego es una de las mejores formas de aprendizaje para los niños, ya que genera el aprendizaje de forma creativa y atractiva para ellos. Mediante este, desarrollan el lenguaje y la comunicación, relacionándose con sus iguales, con los elementos cotidianos y consigo mismo. El aprendizaje por rincones está basado en el juego, y es por eso que esta metodología es tan fructífera y atrayente para los alumnos, dándoles la oportunidad de potenciar capacidades manipulativas, exploratorias, experimentales, etc. Gracias a esta, los alumnos serán constructores de su propio conocimiento a través de las herramientas que le facilita el docente (Rodríguez Torres, 2011). El profesor es un elemento importante en esta metodología, pero no es el principal protagonista, ya que su función es guiar y acompañar a los alumnos en su propia construcción de conocimientos.

Como se ha explicado en puntos anteriores, la aplicación del aprendizaje por rincones en primero de EP es beneficiosa para los alumnos, entre otros muchos motivos, porque no sienten el cambio tan brusco del salto de educación infantil a primaria. Pasan de un lugar en el que prima el juego simbólico, la música, el

aprendizaje manipulativo, etc. a un tipo de enseñanza totalmente distinto, en el que prevalece una educación de un estilo más tradicional con pinceladas de nuevas metodologías.

Es por este motivo, que he creado este tipo de intervención en la que se fusionan los contenidos del currículo de EP con el aprendizaje por rincones, para que así los alumnos puedan aprender jugando, disfrutando y desarrollándose personal y socialmente.

5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artica, Cooperación de Enseñanza José Ramón Otero, Laboratorio de innovación Educativa. (2012). *Aprendizaje cooperativo: Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula*. Madrid, España. Recuperado de: http://www.madrid.org/dat_capital/upe/impresos_pdf/AprendizajeCooperativo2012.pdf

Fernández Morán, E., Quer, L., y Securun, R. M. (1997). *Rincón a rincón: actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años*. Madrid, España: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura.

Gabino Navarro, E. (2013). *La transición de Infantil a Primaria de una manera ordenada, progresiva, secuenciada y coherente*. Universidad Internacional de La Rioja, Alicante. Recuperado de <https://goo.gl/BRjoZm>

González González, P. (2014). Rincones multidisciplinares en aulas PAI de primaria. *Revista arista digital*, 40, 1-6. Recuperado de www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2014_enero_1.pdf

Hrynychak, P., Batty, H. (2012). The educational theory basis of team-based learning. *Medical Teacher*, 34(10), 796-801. doi: 10.3109/0142159X.2012.687120. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Joy_De_Vries-Erich/post/What_methods_have_you_found_effective_for_helping_students_improve_critical_thinking_skills/attachment/59d62f5879197b807798d80e/AS%3A357955347206178%401462354613804/download/Hrynychak+%26+Batty%2C+2012.pdf

Ibáñez, C. (2005). *El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula*. Madrid, España: La Muralla.

Laguía, M. J., y Vidal, C. (200). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona, España: Graó.

Madrid, D. y Mayorga, M.J. (2012). *La organización del espacio en el aula de infantil*. Barcelona, España: Octaedro.

Márquez, M. P., (2010). Trabajo por rincones en primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 29, 4. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_29/M_PILAR_MARQUEZ_1.pdf

Moraga, D., y Soto, J. (2016). TBL-Aprendizaje Basado en Equipos. *Estudios pedagógicos XLII*, 42(2), 437-447. Recuperado de <http://mingaonline.uach.cl/pdf/estped/v42n2/art25.pdf>

Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 27 de marzo 2015, núm. 60, p. 48. Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/60/1>

Parmelee, D., Michaelsen, L., Cook, S., y Hudes, P. (2012). Team-based learning: A practical guide: AMEE Guide No. 65. *Medical Teacher*, 34(5), e275-e287. doi: 10.3109/0142159X.2012.651179. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22471941>

Prados Gallardo, M^a. M., Sánchez Jimenez, V., Del Rey Alamillo, M. R., Pertegal, M. A., Reina Flores, M. C., et al.: (2016). *Manual de psicología de la educación para docentes de educación infantil y primaria*. Madrid, España: Pirámide.

Ramírez, S. G. (2010). Principales corrientes psicológicas y pedagógicas en la Educación Infantil. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, 33, 2, 6. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/download/240491/183011>

Rodríguez, J., (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas. *Revista Docencia e Investigación*, 128-129. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4009753>

Vicente Rodado, F., López Luengo, M. A., Vallés Rapp, C. (2014). Los rincones de trabajo como estrategia en la formación de maestros para la enseñanza de ciencias y su didáctica. *Portal de revistas electrónicas UAM: Tendencias pedagógicas*, 23. Recuperado de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/2074/2172>