



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y  
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en  
Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autora:** Villacís Naranjo Ana Maribel

**Tutora:** Mg. San Lucas Solórzano Carolina Elizabeth

AMBATO – ECUADOR

2019

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Ana Maribel Villacís Naranjo, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 5 días del mes de Agosto de 2019, firmo conforme:

Autor: Villacís Naranjo Ana Maribel

Firma: .....

Número de Cédula: 180448841-7

Dirección: Provincia Tungurahua, Ciudad Ambato, Parroquia Santa Rosa, Barrio. Venezuela

Correo Electrónico: ana.villacisnaranjo@gmail.com

Teléfono: Fijo: 032754212 Móvil: 0998792717

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ.” presentado por Villacís Naranjo Ana Maribel, para optar por el Título de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo,

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 5 de Agosto del 2019

.....

Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.

C.C:180284098-1

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Ambato, 5 de Agosto 2019

.....

Ana Maribel Villacís Naranjo

C.C: 1804488417



## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 19 de Agosto de 2019

.....

Lcda. Alexandra Wilma Paredes Guevara Mg.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

.....

Lcda. Mónica Cristina Mantilla Sánchez Mg.  
**VOCAL**

.....

Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.  
**VOCAL**

## **DEDICATORIA**

A mi amado esposo Fernando Toasa y al amor de mi vida mi hijo Raphael Toasa quienes han estado a mi lado incondicionalmente luchando y han sido mi inspiración para conseguir mis metas.

A mis padres Julio y Fabiola por darme la sabiduría para enfrentar los obstáculos de la vida y día a día me motivan a cumplir mis anhelos.

***ANA MARIBEL***

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la fortaleza y la inteligencia para lograr mis objetivos y cumplir con mis metas.

A mis maestros por toda la enseñanza que me servirá para aplicarla toda la vida.

A mis queridos compañeros con quienes compartimos aprendizajes y disfrutamos muchos momentos.

***ANA MARIBEL***

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad.....	1
Justificación .....	3
Planteamiento del problema.....	5
Objetivos .....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos .....	6

### CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes investigativos (estado del arte) .....	7
Teoría del objeto de estudio de la investigación.....	7
Conceptualización del objeto y el campo. ....	9
Actividades lúdicas .....	9
Micro planificaciones.....	12
Plan curricular anual .....	14
Aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.....	14
Metodología de trabajos por rincones.....	18

Currículo de educación inicial .....	25
--------------------------------------	----

## **CAPÍTULO II**

DISEÑO METODOLÓGICO .....	27
Paradigma y tipo de investigación .....	27
Modalidad de Investigación .....	27
Tipo de la investigación .....	28
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos.....	28
Población y muestra .....	28
Operacionalización actividades lúdicas .....	30
Operacionalización aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.....	31
Procedimiento de recolección de la información.....	32
Confiability del instrumento.....	32
Resultados del diagnóstico.....	33
Análisis e interpretación de los resultados.....	34
Discusión de resultados.....	41

## **CAPÍTULO III**

PRODUCTO / RESULTADO .....	43
Propuesta de solución al problema.....	43
Nombre de la propuesta .....	43
Definición del tipo de producto .....	43
Objetivos .....	45
Objetivo General .....	45
Objetivos específicos .....	45
Elementos que la conforman:.....	45
Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones .....	47
RINCÓN DEL HOGAR .....	48
ACTIVIDAD 1 .....	49
ACTIVIDAD 2 .....	51
ACTIVIDAD 3 .....	53
RINCÓN DE LECTURA.....	55

ACTIVIDAD 1 .....	56
ACTIVIDAD 2 .....	58
ACTIVIDAD 3 .....	60
RINCÓN DE ARTE.....	62
ACTIVIDAD 1 .....	63
ACTIVIDAD 2 .....	65
ACTIVIDAD 3 .....	67
RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN.....	69
ACTIVIDAD 1 .....	70
ACTIVIDAD 2 .....	72
ACTIVIDAD 3 .....	74
RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN .....	76
ACTIVIDAD 1 .....	77
ACTIVIDAD 2 .....	79
ACTIVIDAD 3 .....	81
RINCÓN DE PSICOMOTRICIDAD .....	83
ACTIVIDAD 1 .....	84
ACTIVIDAD 2 .....	86
ACTIVIDAD 3 .....	88
RINCÓN DE MÚSICA .....	90
ACTIVIDAD 1 .....	91
ACTIVIDAD 2 .....	93
ACTIVIDAD 3 .....	95
Premisas para su implementación.....	97
Valoración teórica por el método de especialistas: .....	97
Validación de la aplicación de la propuesta:.....	97
CONCLUSIONES .....	99
RECOMENDACIONES .....	100
BIBLIOGRAFÍA .....	101
ANEXOS .....	105
EVIDENCIAS.....	123

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	29
Tabla 2. Actividades lúdicas .....	30
Tabla 3. Aprendizaje Significativo en los rincones de aprendizaje.....	31
Tabla 4 Eje 1Primera toma.....	35
Tabla 5. Eje 1Segunda toma.....	35
Tabla 6. Eje 2 Primera toma.....	36
Tabla 7. Eje 2 Segunda toma.....	36
Tabla 8. Eje 3 Primera toma.....	37
Tabla 9. Eje 3 Segunda toma.....	37
Tabla 10. Eje 1 Primera toma.....	38
Tabla 11. Eje 1Segunda toma.....	38
Tabla 12 Eje 2 Primera Toma.....	39
Tabla 13. Eje 2Segunda toma.....	39
Tabla 14. Eje 3 Primera toma.....	40
Tabla 15. Eje 3 Segunda toma.....	40

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Confiabilidad del instrumento.....	33
Gráfico 2 Primera toma .....	35
Gráfico 3 Segunda toma .....	35
Gráfico 4 Primera toma .....	36
Gráfico 5 Segunda toma .....	36
Gráfico 6 Primera toma .....	37
Gráfico 7 Segunda toma .....	37
Gráfico 8 Primera toma .....	38
Gráfico 9 Segunda toma .....	38
Gráfico 10 Primera toma .....	39
Gráfico 11 Segunda toma .....	39
Gráfico 12 Primera toma .....	40
Gráfico 13 Segunda toma .....	40
Gráfico 14 Comprobación de hipótesis .....	41
Gráfico 15 Método estadístico Wilcoxon.....	42
Gráfico 16 Resultados .....	98



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:** “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ”.

**AUTOR:** Ana Maribel Villacís Naranjo

**TUTOR:** Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

Del problema surge el objetivo del estudio encaminado en la validación de actividades lúdicas que potencien la relación de aprendizajes significativos en los rincones. Una vez detectada la dificultad a partir de la investigación cuantitativa con diseño cuasi experimental, se elaboraron instrumentos adecuados y validados con el Alpha de Cronbach's el cual demostró la confiabilidad suficiente para la recopilación y el procesamiento de la información. Considerando que en el desarrollo de los niños y niñas incluye destrezas, habilidades y conocimientos esta investigación hace referencia a las actividades lúdicas ejecutadas en los rincones para aumentar el aprendizaje significativo, toma como población a estudiantes del nivel de inicial II paralelos “C” matutina y vespertina de la unidad educativa “Luis A Martínez”. Mediante el programa SPSS se procesa la información y con el modelo estadístico de Wilcoxon se comprueba la hipótesis a mayor aplicación de actividades lúdicas mejores resultados en aprendizajes significativos en los rincones de trabajo. Se concluyó que uno de los factores que ha afectado al desarrollo del aprendizaje significativo ha sido que los docentes no han utilizado correctamente los rincones a través de la metodología del juego-trabajo promoviendo el juego libre, no tomando en cuenta la creatividad de los infantes y desperdiciando el espacio físico. En función de lo revelado por la indagación se procede a diseñar la propuesta de solución, el uso de estas acciones permitió establecer que existe una correlación directa entre la actividad lúdica estimulando el aprendizaje significativo. Siendo tarea del docente trabajar con vigor en la aplicación de nuevas temáticas de carácter innovador, para edificar procesos significativos durante la educación.

**DESCRIPTORES:** actividades lúdicas, aprendizaje significativo, juegos, rincones de aprendizaje, metodología.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME:** RECREATIONAL ACTIVITIES TO ENHANCE MEANINGFUL LEARNING AT LEARNING CORNERS IN ELEMENTARY LEVELS AT “UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ” SCHOOL.

**AUTHOR:** Ana Maribel Villacís Naranjo

**TUTOR:** Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano Mg.

**ABSTRACT**

This research work focuses on the validation process of recreational activities which enhance the relationship of meaningful learning in the areas of learning corners. It is worth noting that a quantitative research with quasi experimental designs were done and it helped to identify the problem at the mentioned school. Additionally, adequate and validated instruments such as the Cronbach's Alpha coefficient was used during the performance of this study due to the fact that it allowed to address reliable information. Furthermore, skills, abilities and knowledge of students were considered due to the fact that they play an important role on the enhancement of recreational activities as well as on the development of meaningful learning. Thus, the population used in this research based on second level students, class "C" of the mornings and evenings schedules at "Luis A. Martínez" elementary school. In addition, the SPSS software was applied to process and validate information; furthermore, the statistical model with the name Wilcoxon was also used to verify the hypothesis. Consequently, it was established that recreational activities are important when promoting meaningful learning in the corners of work. On top of that, it was concluded that one of the factors that has affected the development of meaningful learning is the fact that teachers have not used learning corners effectively. Therefore, game-work methodologies, free play and creativity have not been applied. Based on what was revealed by the current research, the solution proposal was designed, and it was determined that recreational actions allow to establish direct correlation between recreational activities on stimulating and meaningful learning. For this reason, it is determined that it is the role of the teacher to promote recreational activities as they enhance the application of new themes to build meaningful learning during the educational process.

**KEYWORDS:** games, learning corners, meaningful learning, methodology, playful activities.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Para la construcción del aprendizaje significativo la línea de esta investigación será la innovación educativa que pretende cambiar la metodología de trabajo en los rincones, la sub línea es el aprendizaje donde los niños y las niñas logran consolidar la información y así construir un nuevo conocimiento.

La lúdica favorece el desarrollo de las destrezas y habilidades en los niños y niñas mejora las buenas relaciones con sus pares predispone la atención del niño, se generan niños felices. La creatividad en la lúdica es una forma de combatir la monotonía, es sentir agrado y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de bienestar físico, espiritual o psicológico.

Las investigaciones han demostrado que las actividades lúdicas comprenden pensamientos creativos, aumenta el volumen para adquirir nuevos aprendizajes, enriquece la autoestima, soluciona problemas, crea destrezas para relajar tensiones y ansiedades.

Nevado, C. (2008). Escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, para un momento determinado es una labor que puede resultar gratificante, ya que verá su recompensa a los esfuerzos empleados en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. (p.14)

En la investigación planteada es importante lograr que los niños y niñas desarrollen destrezas y habilidades en un ambiente lúdico, pues este genera libertad, auto dependencia, creatividad y un cambio en el estado de ánimo, brindando la posibilidad de manifestarse y satisfacer significativamente su imaginación y autonomía.

La pertinencia de esta investigación toma como pilar legal el Código De La Niñez y adolescencia capítulo III. De los derechos relacionados con el desarrollo.

Código de la niñez y adolescencia (2002) Art. 48.- “Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva”. (p.11)

Se considera que el Estado Ecuatoriano garantice la evolución del niño según sus etapas el juego, la recreación y el descanso promueven el desarrollo de habilidades innatas que luego se pueden afianzar en las instituciones educativas.

Currículo de Educación Inicial (2014) en el cual está normado que:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (p.41)

La educación en el nivel inicial debe promover los aprendizajes innatos, tomando en cuenta lo que se menciona sobre el juego podemos manifestar que el niño, niña coordina pensamientos y expresar sus sentimientos en un marco lúdico, aprovechando las nuevas situaciones y experiencias.

La lúdica es atractiva y motivadora, capta la curiosidad de nuestros alumnos hacia un aprendizaje significativo, encontramos beneficios en las actividades ya que mediante ella, el niño adquiere comprensión y razón de su propio organismo, mando de equilibrio, control eficaz de su motricidad y coordinación, logra dominio de la inhibición voluntaria y de la respiración, la ejecución del ejercicio lúdico se torna una jornada estrechamente importante para que el niño aprenda a inventar, a tolerar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la existencia a partir de la creatividad y el sentido de inquietud y de indagación propio de los niños y niñas.

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). “En su artículo describen que por enfoque lúdico entendemos todas aquellas actividades didácticas, amenas y

placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. De allí que, una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno”. (p.201)

En efecto uno de los alcances de esta investigación es la ejecución de las actividades lúdicas en los rincones de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades y destrezas a través de la lúdica hay que tomar en cuenta la evolución de niño, donde el juego trabajo es el eje principal del docente, su desempeño y entusiasmo motiva a los niños a conseguir resultados y participar activamente en la adquisición de nuevos conocimientos.

En las instituciones educativas se debería implementar la lúdica como estrategia para llevar a cabo el enriquecimiento de las destrezas de los niños y niñas de inicial, esto conlleva a que el docente investigue y aplique las actividades correctamente dentro de cada rincón de aprendizaje combinando las destrezas que intervienen en el desarrollo de habilidades.

### **Justificación**

En el Ecuador los docentes de educación inicial realizan insuficientes actividades lúdicas específicas en los rincones que perjudican el fortalecimiento del aprendizaje significativo, siendo que el currículo del ministerio de educación se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para asegurar este enfoque de integralidad es importante sembrar oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.

Sin embargo el escaso interés del docente para planificar actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje significativo en los rincones limita la adquisición de habilidades y destreza acorde a su edad, esto provoca en el niño y niña problemas de comportamiento o escaso interés por lo educativo.

En la provincia de Tungurahua, el régimen evaluativo integra la formación de contextos de aprendizaje para el avance del estudiante, sin embargo en la aplicación de actividades lúdicas se nota la escasa intervención del docente, esto limita la asimilación y la creación del nuevo conocimiento desfavoreciendo la imaginación y la creatividad.

El efectuar actividades lúdicas adecuadas favorece la adquisición del conocimiento, aporta en la integridad de conocimientos y experiencias; lamentablemente las técnicas implementadas por el docente para conseguir el aprendizaje desfavorece la imaginación y creación de espacios, condiciona al niño y niña a cumplir actividades que no tienen una objetivo en la construcción de nuevos aprendizaje o llegar a concretar el aprendizaje significativo.

En la Unidad educativa Luis A Martínez del cantón Ambato se considera la lúdica como elemento importante para la enseñanza aprendizaje, favorece en la construcción del nuevo conocimiento, sin embargo entre las dificultades que afrontan los maestros no realizan un uso correcto de los rincones y las actividades que se pueden implementar para lograr un trabajo eficaz y coordinado.

En los salones de clase se observa la insuficiente implementación de actividades lúdicas dando notoriedad el trabajo del docente quien imparte las actividades sin apoyarse en su imaginación y capacidad creadora, actualmente se trabaja por rincones como se estipula en educación inicial pero las actividades tienen falencias al momento de aplicarlas.

Después de haber analizado las investigaciones tanto a nivel nacional, provincial y local se llega a la conclusión que es una investigación viable delimitando el interés por la adquisición de nuevos conocimientos para construir un aprendizaje significativo, el experimentar juegos innovadores motiva a la

búsqueda de nuevas estrategias para acotar la brecha pedagógica y asumir paradigmas educativos enfocados en la efectividad del proceso educativo.

El trabajo de investigación es de beneficio porque favorece el desarrollo de habilidades y destrezas, considerándose que las actividades lúdicas fortalecen la interacción entre el estudiante y el educador, estimulan la libertad de expresión y el aprendizaje significativo.

La investigación es de importancia teórico-práctica al aportar en la labor pedagógica, conocimientos factibles sobre el desarrollo de destrezas estimulando el descubrimiento a través de la manipulación y exploración, el intelecto y la capacidad de observación.

Los principales beneficiarios del estudio serán los estudiantes, docentes, de la Institución educativa, padres de familia, teniendo presente las habilidades y destrezas que la diferencia entre sí, se concientizara a las autoridades en el valor fundamental que tiene la ejecución actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones del nivel inicial II.

### **Planteamiento del problema**

A medida que la educación va evolucionando las actividades lúdicas en los rincones van perdiendo su funcionalidad esto amerita esclarecer que los hechos expuestos limita su contribución en el adecuado desarrollo del aprendizaje significativo. El trabajo por rincones puede contribuir con grandes ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje. En ellos podemos realizar distintas actividades al mismo tiempo, potenciar la creatividad y fomentar el juego dirigido. Al ser una acción realizada por los niños y niñas la imaginación del maestro potencia el deseo de aprender y conseguir nuevos conocimientos. Esto hará que ganen libertad y mayor seguridad a la hora de enfrentar un problema.

Las evidencias anteriores permiten plantear la siguiente pregunta, ¿cómo construir el aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel inicial II de la Unidad Educativa Luis A Martínez?

Objeto de estudio: aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.

Campo de acción: actividades lúdicas.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

- Implementar actividades lúdicas que potencien el aprendizaje significativo a través del uso de rincones en el nivel de educación inicial de la Unidad Educativa Luis A Martínez.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente el aprendizaje significativo y metodología de trabajo por rincones mediante la lúdica en educación inicial.
- Diagnosticar el nivel de aprendizaje significativo según las actividades lúdicas aplicadas en rincones de trabajo en niños y niñas de inicial II de la Unidad Educativa Luis A Martínez.
- Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa Luis A Martínez.
- Aplicar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Luis A Martínez.
- Medir el impacto de actividades lúdicas en rincones de trabajo en el aprendizaje significativo de niños y niñas de inicial II de la Unidad Educativa Luis A Martínez.



## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes investigativos (estado del arte)**

El estudio se hace a partir de la consulta de varios trabajos realizados en los diferentes entornos nacionales e internacionales. Por ello, se exponen los referentes teóricos en el área filosófica, didáctica, psicología y pedagógica, se asumen con gran jerarquía para el proceso de esta investigación.

El objetivo de esta investigación es descubrir los resultados obtenidos al ejercer un análisis en diferentes fuentes bibliográficas, con el anhelo de brindar aportes de carácter teórico y práctico referente a la construcción del aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación inicial.

Al efectuar el estudio comparativo, sobresalen los aspectos más significativos como las actividades lúdicas, la micro planificación, el plan curricular anual, el aprendizaje significativo por rincones, metodología, currículo de educación inicial; los que pretenden dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿cuáles son los principales logros que aportan al aprendizaje significativo en los rincones?, ¿qué pedagogías aborda dichos estudios sobre la lúdica?, ¿cuáles son los niveles educativos en los que están sujetos los estudios.

#### **Teoría del objeto de estudio de la investigación**

Moreira, A. (1993). El aprendizaje significativo en los estudiantes no se logra de manera adecuada, no aprenden los contenidos curriculares de forma racional y tampoco asimilan con profundidad, debido a que existen una afectación directa por factores internos y externos que conllevan a obtener

resultados como: la escasa concentración, el no recordar temas tratados en el salón de clases con facilidad, temor a despejar inquietudes, limitándose la creatividad la solución de problemas sociales, además el docente no establece actividades adecuadas para lograr aprendizajes significativos con interpretación constructivista para promover el crecimiento personal del estudiante. (p.106)

Se menciona en el presente trabajo investigativo que la inadecuada realización de las actividades dificulta la creatividad, limita la adquisición de aprendizajes significativos afectando el desarrollo integral de los niños y niñas.

El juego se constituye en una actividad importante que apoya en el proceso de enseñanza aprendizaje; sin embargo algunos docentes excluyen actividades que promueven la relación del conocimiento previo con el nuevo.

Para Minerva, C. (2002). El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional-individual y social sanos de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. (p.292)

Según lo mencionado inicialmente podemos expresar que a los niños y las niñas se los prepara en el juego para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde el inicio de su infancia, Estas cualidades son oportunidades que tienen los docentes para enseñar en las aulas a triunfar y a construir un aprendizaje significativo.

La principal actividad de los niños y las niñas en los salones de clase es el juego pues todo lo que hace lo convierte en diversión, a través de él aprende y adquiere lo que necesita en su vida, por este motivo, se considera a la recreación como un medio para educarse de forma voluntaria y creativa.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en cada uno de los rincones, todo está en la dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la planificación que se utilice. Al concluir la actividad es recomendable elogiar a los estudiantes y motivarles a que sigan participando con entusiasmo, estos aspectos son muy valiosos para lograr un sólido aprendizaje en las próximas actividades.

La propuesta de investigación está consolidada en que los niños y niñas de educación inicial II adquieren nuevos conocimientos exclusivos de este nivel por medio de las actividades lúdicas que estén articuladas en todos los rincones planteados en el currículo, gracias a esta investigación se ha demostrado la importancia que juega la lúdica en el aprendizaje, cabe mencionar el trabajo por rincones y la metodología que se aplica para lograr un aprendizaje significativo.

Al constituir el análisis entre los temas investigados, se plantea que la construcción del aprendizaje significativo es la fuente esencial del ser humano, el desarrollo integral se adquiere en el ámbito educativo y en edades muy tempranas, es por esto que la presente investigación favorecerá a los niños y niñas, docentes y padres de familia.

**Conceptualización del objeto y el campo: principales teorías y autores a nivel nacional e internacional.**

### **Actividades lúdicas**

Albornoz, E. (2017). “La actividad lúdica se determina como eje principal del desarrollo integral, donde intervienen varios procesos y habilidades sociales para favorecer experiencias positivas en la inteligencia emocional, autoestima y personalidad. Todo lo referido anteriormente manifiesta que el espacio educativo es el ámbito ideal para jugar, ya que este tipo de

recreación no es un pasatiempo, caso contrario, debe ser aplicado para educar. Por esta razón, los educadores deben apropiarse de su entorno formativo y definir las necesidades de sus estudiantes a fin de planificar actividades educativas para satisfacer las capacidades motrices, entre otras, que van ayudar al infante a tener un cambio integro”. (p.60)

En este artículo se determina que las actividades lúdicas son la parte fundamental del aprendizaje significativo, extendiéndose a cada grupo de edad, donde se desarrollan las habilidades, la creatividad y socialización, la misma proporciona una motivación intrínseca para que los docentes utilicen dichas acciones dentro de los rincones de forma holística.

Desarrollar las destrezas y habilidades en las aulas de inicial es tarea de los docentes quienes a través de su creatividad siembran en el niño y niña la capacidad creadora.

Mujica. A. (2012) “Traduce que el juego de torpeza permite descubrir una relación nueva con el entorno, de acrecentar el poder imaginativo en la solución de los problemas cotidianos”. (p.169)

Al analizar las características de juego a partir de la estimulación de un aprendizaje significativo brindara al individuo la oportunidad en el futuro de aplicar estas experiencias en su trabajo, en su vida cotidiana y en la salida de sus dificultades.

Serrada Fonseca, M. (2007). La lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al infante explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño y la niña. (p. 641)

Ridao, A & Montenegro, A (2014) manifiestan que Jugar es esencial para nuestra existencia porque es un camino hacia el bienestar, la adaptación y la cohesión social. Los juegos se amplían hacia la sociedad y fomentan el espíritu de comunidad, crean cultura y, viceversa, se retroalimentan desde ella. El juego y el juguete -como objeto- cimientan un mundo de

representaciones del cual el hombre es parte. Desde allí se reflejan las problemáticas propias del ambiente, afloran actitudes hacia los demás y en este inter-juego se puede observar el entramado que hace identificable a cada cultura. (p.15)

Como podemos notar en el artículo el juego es un elemento de la vida cotidiana de los niños y niñas lo que se pretende a través de esta investigación es promover el juego dirigido, para desarrollar las destrezas y habilidades en un ambiente creativo, parte de una visión profunda es que el juego fomenta el desarrollo psico-social, la formación de la personalidad, muestra valores pertinentes, puede orientarse a la obtención de saberes, encerrando varias actividades donde interactúan, la creatividad de los niños y niñas.

La importancia para la instrucción de los niños y niñas está en su curiosidad. La maestra puede utilizar varios artículos con el fin de estimularlo, la presentación de varios instrumentos que forman parte de los rincones comprenden muchos significados y crean historias que marcan la personalidad de un niño, además es conveniente saber las actividades que se consigue planificar con la finalidad de lograr nuestro objetivo que es la construcción del aprendizaje significativo en los rincones.

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como la forma en que se organiza el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los docentes.

Una alternativa para estimular el aprendizaje es por medio del juego de roles donde el niño se desenvuelve de una manera libre asumiendo las funciones del adulto.

### **Juego de roles**

Pérez, M. y García, N. (2008) Este es una forma particular de actividad de los niños, cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y

relaciones personales. En el juego de roles los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que establecen entre sí. (p.38).

Este tipo de juego es fundamental para que los docentes asuman la importancia de educar a través de la interpretación, estimular este aprendizaje conlleva a dar resultados favorables en la educación el niño puede mostrar seguridad al momento de realizar sus actividades y autonomía al adquirir en nuevo conocimiento.

Pérez, M. y García, N. (2008) De acuerdo con nuestra noción de la educación, el juego debe ser dirigido por el adulto para que este se convierta en un medio de educación y desarrollo. Sin embargo, en observaciones realizadas se ha comprobado que existen distintas formas de dirigir el juego y que no todas son adecuadas. (p.40)

Según los autores antes mencionados el juego dirigido se realiza de distintas formas sin embargo no son utilizadas correctamente esto pasa en las instituciones educativas en donde se promueve el juego libre sin un fin determinado esto provoca en los niños y niñas el desinterés por aprender, se acostumbran al conformismo, y a la monotonía, no se logra concretar el aprendizaje significativo.

### **Micro planificaciones**

Según la guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial (2013) Planificar le da mayor seriedad y calidad técnica al trabajo en el aula.- Un educador que planifica su trabajo se siente más seguro y relajado; cuando llegan los niños tiene todo listo, lo cual le permite realizar un mejor trabajo en un ambiente de tranquilidad y seguridad. Esta sensación de bienestar se transmite a los niños. Por el contrario, un educador que no planifica se ve en la necesidad de improvisar, y un trabajo improvisado tiene un alto riesgo de salir mal y de que no se logren los objetivos de aprendizaje esperados. (p.36)

De acuerdo con lo que se manifiesta en la guía es importante saber qué

experiencia deseamos cultivar en los niños y niñas, la planificación nos ayuda a desarrollar actividades con mayor énfasis en el desarrollo de un aprendizaje significativo, preparar los materiales e instrumentos adecuados con el juego como elemento integrador promueve la relación de los infantes con el medio donde se desenvuelve.

Una de las funciones del docente es la realización de la micro planificación en el aula, promover actividades lúdicas depende de su creatividad, profesionalismo, paciencia, para que estas tengan mayor efecto en la adquisición del conocimiento.

Así mismo al momento de evaluar los conocimientos adquiridos la guía metodológica (2013) manifiesta lo siguiente, Los indicadores para evaluar desarrollando. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales, determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza. Dominar una destreza normalmente toma un largo tiempo. El educador debe registrar cómo avanzan los niños en el conjunto de destrezas que propone el currículo, y diseñar experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo de las destrezas que más lo requieran. Cada educador o docente debe formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas. (p.38)

Esta investigación trata de llenar estos vacíos y cambiar la monotonía de las actividades en el aula, planificar requiere de analizar las acciones y que instrumentos podemos utilizar en los rincones.

Explícitamente las actividades que van en la planificación en el uso de los rincones son más bien vistas como un juego inicial, una canción, una poesía, o un cuento sin enmarcar la importancia que estas desarrollarían en los niños y niñas, de igual manera el tiempo es muy limitado ya que dentro de la misma guía se le da un espacio estimado de 10 minutos, esto se debería cambiar con la instrucción y la formación de los docentes.

## **Plan curricular anual**

El plan curricular anual se enfoca en el desarrollo de los ejes de aprendizaje, las falencias que se pueden observar es que no hay actividades que estimulen el aprendizaje significativo en los rincones, se maneja un esquema monótono y repetitivo direccionándose a la escolaridad y no a la promoción del juego como estrategia.

Guía para implementar el currículo (2013) Para llevar el currículo al aula, se parte interpretando como el mecanismo mediante el cual el docente parte de los objetivos y de los conocimientos, prácticas y saberes que en el currículo se presentan como contenidos o destrezas con criterio de desempeño y los adapta integrándolos en proyectos significativos que posibiliten el aprendizaje. (p.23)

Si estas destrezas son desarrolladas significativamente en los niños y niñas con el fin de proponer un cambio en su rutina habitual, se evidencia que mientras los infantes juegan desarrollan su habla, exploran sus ideas, despliegan su creatividad, brindan soluciones a problemas y resuelven conflictos.

Es aquí donde la presente investigación busca la implementación de actividades lúdicas para la construcción del aprendizaje significativo, parte esencial es la concientización a los docentes de educación inicial II.

## **Aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje**

### **Desarrollo del aprendizaje significativo**

Veremos los argumentos en torno al término aprendizaje significativo y lo que mencionan las aportaciones más distinguidas en beneficio del tema de investigación.

Avilés, G. (2011). El aprendizaje significativo, básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El personal docente se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los



imparte, sino que los alumnos participan activamente de lo que aprenden, pero para lograr la participación del estudiantado se deben crear estrategias que les permitan una excelente disposición y motivación para aprender.(p.134)

Es importante saber construir el aprendizaje significativo en el nivel de educación inicial II ya que los niños y niñas requieren de mayor atención, su conocimiento básico contiene poca información y necesitan que la enseñanza sea experimental para fortalecer su imaginación.

Cormack, M (2004) El aprendizaje significativo, tiene por finalidad hacer frente un conocimiento previo y vinculado con el nuevo para que tenga lugar el aprendizaje. Para lograr este propósito el docente debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar materiales que tengan un significado lógico para incrementar la motivación por aprender y propiciar el establecimiento de relaciones. (p.158).

Según lo mencionado por el autor es viable que el docente tenga en cuenta el conocimiento previo del infante para preparar las actividades e instrumentos que ayudaran en la construcción del aprendizaje significativo.

Ponce, V. (2004). En efecto, aprender significa incorporar un conocimiento nuevo a la estructura cognoscitiva del aprendiz; es más, a mayor cantidad y calidad de las relaciones dispuestas entre los conocimientos nuevos con esa estructura cognoscitiva mayor será la cantidad de significaciones para el sujeto. No es posible comprender lo que carece de significado para nosotros mismos aunque tenga significado para otros, y aquello que lo tiene es lo que se relaciona con nuestros conocimientos previos. Al conocimiento nuevo le atribuimos significados precisamente a partir de nuestros conocimientos sobre el tema en cuestión. Esto quiere decir que los estudiantes no son una tabla rasa sobre la cual se imprimen los nuevos saberes sino sujetos activos que poseen cierta cantidad, calidad y formas específicas de organización de conocimientos y habilidades previas. (p.11-16) .

Enseñar significativamente quiere decir lograr dar significado al objetivo de aprendizaje, dicha información sólo puede completarse a partir de lo que actualmente se conoce, mediante la actualización del conocimiento se puede interpretar la nueva información, lo significativo supone permanentemente su revisión, transformación, estableciendo nuevas conexiones y relaciones, con lo que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos.

Cuando el aprendizaje es funcional el individuo puede utilizarlo efectivamente en un entorno concreto para resolver un problema determinado; dicho uso se hace extensiva a la creatividad de usar lo asimilado en nuevas situaciones y efectuar nuevos conocimientos. En este aspecto, la eventualidad de aprender se encuentra en relación directa a la cantidad y calidad de las enseñanzas previas y a las conexiones que se establecen entre ellos. En el momento en que los aspectos y relaciones van en aumento la organización cognitiva de una persona, mantiene la posibilidad de atribuir significado a materiales y contextos novedosos.

El aprendizaje significativo permite que la información aprendida sea integrada en una amplia escala de significados que se ve transformada por la inclusión del nuevo conocimiento. La memoria no sólo asimila el recuerdo, constituye al cambio que hace posible abordar nuevas informaciones y situaciones. Lo que se aprende significativamente es memorizado, este tipo de memorización tiene poco que distinguir con la que resulta de la memoria mecánica, que permite la reproducción exacta del contenido aprendido bajo determinadas condiciones.

### **Aprendizaje significativo en los rincones.**

En la presente investigación se resalta los aspectos fundamentales que construyen el aprendizaje significativo para ello se relaciona la opinión del siguiente autor quien manifiesta lo siguiente.

Ramírez, I. (2008) El niño cuando entra por primera vez a un centro de educación infantil, viene con unas características propias, no todos

tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en el hogar. Una familia rígida y poco motivadora no permitirá desarrollar la creatividad; un ambiente relajado, flexible y motivador mostrara un niño más creativo y seguro de sí mismo. (p.18)

Esto quiere decir que los niños y las niñas ingresan a los establecimientos educativos con habilidades innatas propias de su familia, o de su entorno, lo que se pretende realizar en los rincones es potenciar estas destrezas y convertirlas en un nuevo aprendizaje es así que el aprendizaje significativo constituye la formación de una nueva destreza.

Parte inicial para la construcción del aprendizaje se encuentra en el ámbito familiar donde el niño aprende costumbres, valores, juegos sin instrucción, en este contexto el ambiente familiar construye la personalidad del niño ante la sociedad, sin embargo la educación relaciona estas destrezas con actividades dirigidas que fortalecen el aprendizaje y crean un nuevo conocimiento para ayudar al infante a resolver problemas.

Cantero. N. y Pantoja. A (2016). La familia es el contexto en que iniciamos nuestro desarrollo cognitivo, afectivo y social, porque es en ella donde comenzamos a desarrollar una imagen de nosotros mismos y del mundo que nos rodea. Gran parte de las habilidades sociales y comunicativas que el niño utiliza para relacionarse en contextos diferentes al familiar, como es la escuela, los ha aprendido de su familia. Por tanto, es de suma importancia unificar el aprendizaje de estas habilidades en ambos contextos ya que su desconexión puede ocasionar problemas que el niño mostrará en el ámbito escolar, como el rechazo de sus compañeros, baja autoestima, desmotivación hacia el aprendizaje, conductas violentas, etc. (p.718)

La familia es el eje fundamental para la construcción del nuevo aprendizaje, eso se debe a que la familia, brinda seguridad a los niños y niñas, es importante entonces que se ofrezca un ambiente de confianza, para que con ello, aprendan a comportarse en las instituciones, sin embargo la equivocación de los padres es

que dejan todo en manos de las escuelas para que eduquen a sus hijos sin dotar de buenos hábitos, los docentes se acogen a lo que deben enseñar dejando a un lado estas problemáticas, las falencias se ven reflejadas cuando al momento de realizar una actividad en los rincones no se logra la adquisición correcta del aprendizaje significativo.

### **Metodología de trabajos por rincones**

Cuando hablamos de metodología del aprendizaje significativo hace referencia a los elementos que se pueden utilizar en las actividades lúdicas para mejorar el conocimiento entre las más importantes podemos destacar el material didáctico con el que se cuenta en las aulas educativas, estos elementos son un factor importante para relacionar el conocimiento previo y fortalecer el nuevo aprendizaje.

Pizarro, C., & Maltés, O., & Díaz, M., & Vargas, M., & Peralta, M. (2015). En los ambientes educativos se encuentran elementos que favorecen y potencian la educación; dichos objetos se han denominado materiales didácticos, que, cuando se utilizan con metodologías lúdicas y ricas en aprendizajes prácticos para los niños, logra fortalecer su desarrollo, propiciar esquemas cognitivos más significativos, ejercitar la inteligencia y estimular los sentidos. En efecto, los materiales didácticos son herramientas usadas por los docentes en las aulas de clase, en favor de aprendizajes significativos; en este sentido, el interés de la investigación radicó en analizar la intencionalidad que le dan los docentes del nivel preescolar a la implementación de los materiales didácticos y su relación con el aprendizaje significativo. (p.53-60).

Los autores antes mencionados en su investigación aportan con la importancia de contar con el material didáctico adecuado y propicio para el desarrollo del aprendizaje significativo en las actividades propuestas en los rincones de aprendizaje.

En efecto los materiales didácticos son instrumentos importantes usados

por los docentes en las aulas mediante el juego libre o dirigido pero también es importante tomarlos en cuenta en la ejecución de actividades lúdicas en los rincones para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel de inicial.

Los materiales propuestos para realizar las actividades dentro de los rincones de aprendizaje estimulan los sentidos y ejercitan el conocimiento, en realidad son los que preparan al conocimiento para mejorar el aprendizaje significativo.

### **Rincones de trabajo**

Según Muñoz (2009) Los rincones de aprendizaje, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas. (p.145).

Para ello, el docente debe dividir el aula en diversos espacios de trabajo, con sus correspondientes materiales, donde puedan acudir los niños de modo individual o en grupo. Según las normas preestablecidas por el profesor, los niños realizan en ellos actividades relacionadas con el área correspondiente a cada rincón.

Es importante conocer la metodología de los rincones de aprendizaje, la organización, el rol que cumplen los docentes y estudiantes por lo que se hace mención a continuación.

### **Organización de los rincones**

Laguía y Vidal. (2008) Mencionan que los rincones/talleres entendidos como espacios de crecimiento facilitan a los niños y niñas la posibilidad de hacer cosas a nivel individual y en pequeños grupos; al mismo tiempo, incitan a la reflexión sobre o que están haciendo: se juega, se investiga, se

explora, es posible curiosear, probar y volver a probar, buscar soluciones, concentrarse, actuar con calma sin la obsesión de obtener resultados inmediatos. (p.17)

El número de rincones, se puede establecer en función de los objetivos educativos, del número de niños y niñas, del espacio, del material disponible o de la necesidad de intervención de la maestra en cada rincón.

Entre los rincones más utilizados en el nivel de educación inicial se encuentran el de construcción, arenero, música, arte y del hogar en los cuales las actividades necesitan ser modificadas para lograr la construcción del aprendizaje significativo.

Según El Ministerio de Educación, Currículo Educación Inicial.

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés. (p.44).

Hoy en día existe la libertad de implementar los rincones según las necesidades de los niños y niñas es importante que el ambiente sea agradable y acogedor ya que la interacción, el desenvolvimiento y la construcción de nuevos aprendizajes dependen del ambiente que propicien los maestros en cada rincón.

Uno de los elementos que el docente necesita para realizar sus actividades en los rincones es el material didáctico que favorece el aprendizaje, ilustra nuevas ideas y brinda el apoyo en la construcción de un nuevo aprendizaje, además atrae la atención de los infantes y motiva el desarrollo de la empatía en el grupo.

Argumento la investigación de los siguientes autores quienes en su artículo mencionan sobre la importancia del material didáctico en la construcción del aprendizaje significativo.

Orozco, M, Milena, A, Henao, G & María, A (2014) Como se puede observar, el material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto. El material didáctico es una alternativa para el aprendizaje práctico-significativo, que depende, en gran medida, de la implementación y apropiación que haga la docente de ello en su propuesta metodológica; por tal motivo, es preciso resaltar que para inducir a un estudiante en el ejercicio del material didáctico, deben utilizarse objetos muy diferentes entre sí, para avanzar gradualmente con otros objetos similares pero con algunas diferencias muy sutiles. (p.105)

Como material estratégico se debería contar con una guía de actividades que promuevan el aprendizaje significativo para mejorar la educación en los niños de educación inicial II

En el rincón de construcción podemos estimular la creatividad de los niños y niñas, analizar las características que se van desarrollando mientras avanza el juego dirigido.

Pérez, M. y García, N. (2008) Los niños de esta edad asimilan los hábitos más sencillos de la construcción con bloques de madera. Se les enseña a colocarlos en filas rectas, a hacer una cerca para que el animalito no se vaya, construyen edificios, muebles, transportes, puentes, et., para la realización de estos juegos se le brindan materiales tales como: cajas de cartón, bloques, palitos, pomos plásticos. (p.33-43).

Estas actividades y materiales que conforman este rincón brindan la información necesaria para que el niño pueda debatir y dar argumento de que se puede hacer con un conjunto de materiales conectados a la imaginación.

En el rincón nominado como arenero intervienen las sensaciones, creatividad e imaginación, la funcionalidad es mejorar las destrezas motrices y organizar los conocimientos para luego convertirlas en un aprendizaje.

Pérez, M. y García, N. (2008) Si existen condiciones en el hogar o un lugar del patio donde los niños puedan realizar juegos con agua y arena. Se sugiere realizarlos preferentemente antes del baño, además de motivarlos, eleva su estado emocional. Previo al juego de los niños se húmedo y remueve la arena, se extraen piedras y objetos que ofrezcan peligros; se puede utilizar para ello moldes de distintos tamaños y formas, palas plásticas, cubos pequeños, etc. (p.33-43)

Para mejorar el aprendizaje en las aulas otro de los rincones que se menciona es el de música se considera la expresión artística como elemento importante en el desarrollo integral, el talento innato necesita consolidar su accionar por lo que las actividades deben estimular correctamente el aprendizaje.

En este rincón se puede dejar al niño que experimente. A los niños les encanta crear sonidos por lo tanto se observa que función da a cada instrumento inclusive sirve para ver si existe agresividad, la fuerza con la que toca un instrumento si es fuerte es débil, si siente miedo es decir cómo responde ante este rincón, nos permitirá comprender al niño y sus demandas, por lo que favorece mucho al aprendizaje significativo.

Otro de los rincones propuestos en el aula está destinado exclusivamente a la creatividad y expresión libre del niño.

Once, S. (2012) En el rincón de arte el niño es capaz a más de crear, soñar e imaginarse un mundo irreal, demuestra lo que siente, lo que le gustaría hacer y enseñar a otras personas. El arte estimula ambos hemisferios del cerebro tanto izquierdo como derecho, ayuda a expresarse, sirve para ver la coordinación ojo-mano, estimula el desarrollo perceptivo y promueve la autoestima. Los niños necesitan un lugar para expresarse y sentirse libres de pintar a su gusto, descargando sus emociones. (p.85)

Es por ello, la necesidad de promover actividades que desarrolle correctamente el arte. Como se menciona anteriormente sobre el aprendizaje significativo los conocimientos previos necesitan relacionarse con los nuevos



conocimientos.

Finalmente se hace mención el rincón del hogar donde los niños asumen roles del adulto, promueven la autonomía y adquieren valores, estos conocimientos se ven reflejados al momento de realizar las actividades cotidianas.

Las actividades propuestas en este rincón son simplificadas limitando la adquisición del nuevo conocimiento y la promoción del aprendizaje. Sin embargo el deseo de cambiar esta metodología y activar nuevas ideas fomentara el desarrollo integral de los niños.

### **Relaciones entre el docente y los estudiantes.**

El maestro cumple un desempeño fundamental en la vida de la y el estudiante, es el agente facilitador del aprendizaje, pero también brinda a la niña y al niño seguridad emocional, lo guía y atiende en la diversidad, es aquel que a través de sus conocimientos y experiencias enseña de una manera emocionante.

Balongo, E., & Mérida, R. (2016). El papel del docente, por lo tanto, consiste en satisfacer las necesidades del alumnado mediante respuestas estimulantes para el grupo; debe ofrecer oportunidades de descubrir el mundo que le rodea a través del acercamiento sensorial a las cosas, permitir la experimentación de los aprendizajes y promover la empatía, así como la construcción de Perfiles Educativos. (p.146-162)

El maestro no cuenta con un amplio conocimiento sobre las actividades que se debe realizar en los rincones, esto incrementa el trabajo pedagógico monótono, perjudica la creatividad y la construcción de un nuevo aprendizaje.

Cuando el docente es muy respetuoso, reflexivo, considerado, sensible, perceptivo, discreto, cortés y cariñoso, el tacto pedagógico marcará la diferencia entre las relaciones con los educandos, pues asume la responsabilidad de proteger, educar y ayudar a las y los niños a construir de una mejor manera el nuevo aprendizaje.

Aportaciones del currículo de educación inicial en la construcción de

aprendices significativos en el nivel de educación inicial II.

El currículo de Educación Inicial (2014) define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo, entre las cuales cabe citar a las siguientes:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos.
- A partir de lo que establece el Currículo de Educación Inicial, se entiende que las experiencias de aprendizaje no son:
  - Actividades didácticas escolarizadas.
  - Actividades rígidas con una sola respuesta, que todos los niños deben reproducir.
  - Actividades mecánicas que se “hacen por hacer”, sin un motivo o finalidad real.
  - Hojas de trabajo prediseñadas para que los niños ejecuten consignas mecánicas y repetitivas.
- El Currículo establece que el educador debe planificar cuidadosamente las experiencias de aprendizaje, respondiendo al contexto y a las necesidades educativas de los niños. Más adelante en esta guía se ofrece ejemplos de experiencias de aprendizaje planificadas. (p.45)

Los rincones hacen que los niños y niñas puedan ir progresando y

realizando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. Hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que el niño y la niña posean, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

### **Currículo de educación inicial**

Los estudiantes al añadir los bloques curriculares logran destrezas, conocimientos que favorecen el aprendizaje, acrecentando el nivel significativo y colaborativo mediante la utilización de estrategias y la ejecución de actividades; siendo sujeto potenciador de habilidades el docente quien emplea diferentes métodos que ayudan al mejoramiento del aprendizaje.

### **Propósitos establecidos en el currículo de educación inicial**

El currículo de educación a nivel inicial ha sido mejorado en el 2013, mencionándose en sus líneas los siguientes propósitos a cumplirse durante el ciclo académico.

En el ámbito educativo, el ministerio de educación, (2013) oferta un currículo que proporciona a los educadores orientaciones que fortalecen el desarrollo de las potencialidades de los escolares, teniendo inicio desde los 0 a los 5 años, tiempo en el cual es importante el desarrollo de la afectividad cooperando con el desarrollo integral. (p.10)

El currículo al obtener relaciones establecidas en la constitución Ecuatoriana brinda igualdad en oportunidades de superación, que mediante la integración de la comunidad educativa encausa el mejoramiento del aprendizaje significativo, incrementando el desarrollo de habilidades, el trabajo comunitario y el cumplimiento de metas.

### **Enfoques del currículo de educación inicial**

El currículo de Educación Inicial está organizado por destrezas. La finalidad principal del proceso didáctico es que los niños consigan progresar en ellas. Es importante que los educadores distingan entre las destrezas y las actividades de

enseñanza. Una destreza es una capacidad, es algo que la persona puede hacer o aplicar en diversas circunstancias o situaciones. Las destrezas no se aprenden de la misma manera que los saberes o la información. Por ejemplo, un niño puede aprender sobre cuáles son los animales domésticos escuchando a su maestra, observando un video o leyendo un libro. Pero las destrezas requieren algo más, no basta con escuchar u observar. Por ejemplo, un niño no puede aprender las destrezas de nadar, cantar o dibujar a través de escuchar a su maestra. Las destrezas se aprenden haciendo, practicando, ejercitando. Es por esto que los educadores y docentes deben analizar con mucho cuidado la metodología de trabajo y las actividades que proponen a los niños, para estimular el aprendizaje significativo.

El sistema educativo, toma como pilar el aprendizaje significativo y colaborativo, que debe ser alcanzado mediante la unificación del conocimiento adquirido y el nuevo conocimiento, estableciendo vinculaciones entre las habilidades, destrezas, los intereses del escolar y las necesidades aplicándose normas de respeto, compromiso.

Como conclusión se determina que las actividades lúdicas son y serán un componente formativo esencial en la etapa infantil, el cual contribuye al ser humano equilibrio, energía, movimiento, autoestima; entre el juego y el ser; siempre habrá similitudes porque hay diversión, entretenimiento, comunicación, sentimientos y emociones, los mismos que cumplen un objetivo que es el avance integral del niño para contribuir al desarrollo del aprendizaje significativo.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de investigación**

El paradigma asumido de esta investigación es cuantitativo, porque a través de este método se recolecta datos para probar las hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, establecer patrones de comportamiento y comprobar teorías, sobre la construcción del aprendizaje significativo en el nivel inicial II durante el desarrollo de las actividades lúdicas en los rincones de aprendizaje, por lo cual se analiza el impacto significativo en la formación del nuevo conocimiento.

Por lo antes mencionado, el presente estudio se realiza con dos grupos ya existentes; un grupo experimental nivel de educación inicial II paralelo “C” jornada vespertina, y un grupo de control en el nivel de educación inicial II paralelo “C” jornada matutina. Con el grupo experimental se interviene con la aplicación de actividades lúdicas en rincones de trabajo en busca del desarrollo del aprendizaje significativo.

Diseño experimental específicamente cuasi experimental ya que en este caso el campo de acción es el desarrollo de las actividades lúdicas, se va a observar como la ejecución en el grupo designado de niños arroja resultados favorables o no en beneficio de la construcción del nuevo aprendizaje significativo.

#### **Modalidad de Investigación**

La modalidad de investigación básica se la realiza como una estrategia de manera general para determinar y abordar el problema determinado, por lo tanto

se relaciona con nuevos conocimientos, con esta investigación se pretende que aumente la teoría.

### **Tipo de la investigación**

El tipo de investigación según la finalidad es descriptivo-correlacional donde se describe los aspectos más importantes del problema, así también se procede a evaluar si las actividades lúdicas se encuentran asociadas a la construcción del aprendizaje significativo. Para correlacionar se procede a la ejecución de la metodología de la siguiente manera: 1) Primera aplicación de la escala de valoración de aprendizajes significativos de los niños y niñas tanto del grupo experimental como del grupo de control, 2) se realiza una intervención con actividades lúdicas en rincones de trabajo en busca del desarrollo del aprendizaje significativo con el grupo experimental, 3) Segunda aplicación de la escala de valoración de aprendizajes significativos de los niños y niñas tanto del grupo experimental como del grupo de control, 4) A través de modelos estadísticos se correlaciona dos aspectos: a) Determinación del impacto entre la primera y segunda aplicación de la escala de valoración de aprendizajes significativos, con ello se busca comprobar la hipótesis 1 del presente trabajo que demarca lo siguiente: A mayor aplicación de actividades lúdicas mejores resultados en aprendizajes significativos en los rincones de trabajo y, b) incidencia entre actividades lúdicas y aprendizaje significativo en rincones de trabajo, misma que pretende comprobar la hipótesis 2: Las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.

### **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos**

#### **Población y muestra**

La población total a trabajar está determinada en la siguiente tabla:

Tabla 1. Población

<b>Población</b>	<b>Grupo</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicial II "C" matutino	De control	21	48 %
Inicial II "C" vespertino	Experimental	23	52 %
TOTAL		44	100 %

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

## OPERACIONALIZACIÓN ACTIVIDADES LÚDICAS

Tabla 2. Actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS
La actividad lúdica favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales que permite al niño/a explorar y comprender su mundo. Estimula el desarrollo intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño y la niña	<p>Actividades de estímulo</p> <p>Actividades Motrices</p> <p>Actividades Cognitivas</p> <p>Actividades Sensoriales</p>	<p>Atención visual</p> <p>Atención auditiva</p> <p>Área motriz fina</p> <p>Área motora gruesa</p> <p>Funciones cognitivas básicas (atención, memoria)</p> <p>Funciones cognitivas superiores (resolución de problemas lenguaje y creatividad).</p> <p>Olfativa</p> <p>Gustativa</p> <p>Táctil</p>	<p>El niño/a describe su percepción sobre las imágenes de las portadas de los cuentos.</p> <p>El niño elige se viste e imita a un personajes de su elección formando una historia con sus compañeros</p> <p>El niño/a resuelve por si solo los conflictos que se presentan en el juego o en cualquier actividad.</p> <p>Observa, escucha, toca, olfatea y prueba la diversidad de materiales del entorno para describir su funcionalidad.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala valorativa</p>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia



## OPERACIONALIZACIÓN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE

Tabla 3. Aprendizaje Significativo en los rincones de aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
El aprendizaje significativo permite que la información aprendida sea integrada en una amplia escala de significados que se ve transformada por la inclusión del nuevo conocimiento, y la organización del aula por rincones de actividades permite que aprendan de forma espontánea según sus necesidades.	<p>Conocimiento previos</p> <p>Experiencia de aprendizaje</p> <p>Razonamiento</p> <p>Solución de problemas</p> <p>Rincones de aprendizaje</p>	<p>Orientación de la atención Organización de la información.</p> <p>Motivación y construcción del conocimiento</p> <p>Permanente actividad mental</p> <p>Actitudes Aptitudes</p> <p>Juego trabajo</p>	<p>El niño/a muestra interés y se preocupa por adquirir nuevos conocimientos.</p> <p>El niño respeta las normas de convivencia.</p> <p>El niño/a identifica los peligros que pueden existir en cada rincón.</p> <p>Comparte ideas y promueve soluciones a los problemas</p> <p>El niño/a expresa compromiso y responsabilidad al realizar las actividades.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala valorativa</p>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

## **Procedimiento de recolección de la información**

La presente investigación según la metodología planteada desde el enfoque cuantitativo y su diseño cuasi experimental utiliza la técnica de la encuesta con la aplicación del instrumento escala de valoración, **ANEXO 1**, escala construida y validada con el Alpha Cronbach's.

La escala de valoración en mención contiene categorías e indicadores que abarcan la recolección de datos tanto de la variable actividades lúdicas como del aprendizaje significativo en rincones de trabajo. Su aplicación está dada bajo parámetros técnicos de la investigación como: ambiente adecuado en entornos educativos, tiempo propicio para la aplicación de la misma, desarrollar una relación cálida y afectuosa para favorecer el mejor desempeño durante su aplicación además se debe contar con los materiales acordes, este instrumento se ha diseñado para realizar una valoración global y general en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje que se maneja en el nivel inicial cada uno con sus procesos de desarrollo en sus 7 ámbitos mediante las destrezas, con este no se pretende solamente identificar los problemas, su propósito es tratar de establecer el nivel de elución alcanzados en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y realizar actividades que potencialicen y despierten el interés del niño con actividades innovadoras en donde el principal objetivo sea que los niños construyan su aprendizaje significativo.

## **Confiabilidad del instrumento**

Los ítems utilizados en el instrumento escala de valoración del aprendizaje significativo son confiables para la presente investigación, según el Alpha Cronbach's es de 0,848 como se muestra a continuación.

## → Reliability

[ConjuntoDatos1] C:\Users\Docente\Documents\PRIMERA TOMA.sav

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	44	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	44	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,848	61

Gráfico 1 Confiabilidad del instrumento

Elaborado por: Ana Villacís Naranjo

Fuente: Programa SPSS

## Resultados del diagnóstico

Mediante la escala de valoración del aprendizaje significativo se pudo evidenciar que los niños no consolidan su aprendizaje significativo, los factores que afectan a que se cumpla con este proceso se debe a que no se realiza de una forma adecuada las actividades lúdicas en los rincones de aprendizaje.

Mediante un cálculo en Excel de los resultados de la primera aplicación de la escala valorativa se cuenta que solo el 7% de la población total consolidan el aprendizaje significativo, mientras que en la segunda aplicación se puede denotar que una vez aplicadas las actividades lúdicas en los rincones de aprendizaje y aplicada la escala valorativa nuevamente se logra que el 61% de la población total consoliden el aprendizaje significativo.

## **Análisis e interpretación de los resultados de la escala de valoración de los aprendizajes significativos por Ejes y Ámbitos de desarrollo del Nivel Inicial.**

Se propició actividades dirigidas en cada uno de los rincones para evidenciar aprendizajes significativos.

Los ítems de la escala de valoración se la clasifíco según los ejes y ámbitos:

- Eje de Desarrollo Personal y Social
  - Ámbito de Identidad y Autonomía
  - Ámbito de Convivencia
  
- Eje de Descubrimiento del Medio Natural y Cultural
  - Ámbito de Relación con el Medio Natural y Cultural
  - Ámbito de Relación Lógico Matemático
  
- Eje de Expresión y Comunicación/
  - Ámbito de Comprensión y Expresión del Lenguaje
  - Ámbito de Expresión Artística
  - Ámbito de Expresión corporal y Motricidad

La aplicación de la escala de valoración se la realizo en varios momentos y espacios de aprendizaje en los rincones.

La escala de valoración está demarcada según los siguientes criterios:

- 1 = No evidencia la acción por la tanto no hay aprendizaje significativo
- 2 = Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra
- 3 = Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra
- 4 = Evidencia la acción porque que sus pares lo realiza
- 5 = Evidencia la acción por sí solo

## Eje 1: Desarrollo personal y social, Inicial 2 “c” Matutino control

Tabla 4 Eje 1 Primera toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	1	0%
2	18	4%
3	282	67%
4	25	6%
5	94	23%
<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

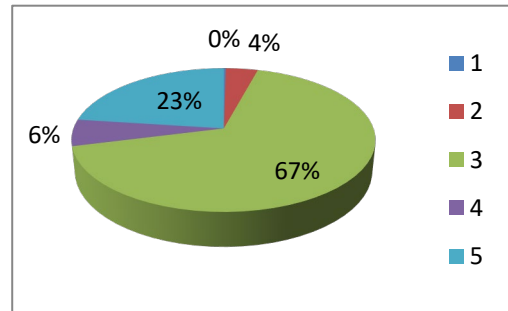


Gráfico 2 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 5. Eje 1 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	2	1%
3	287	68%
4	37	8%
5	94	23%
<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

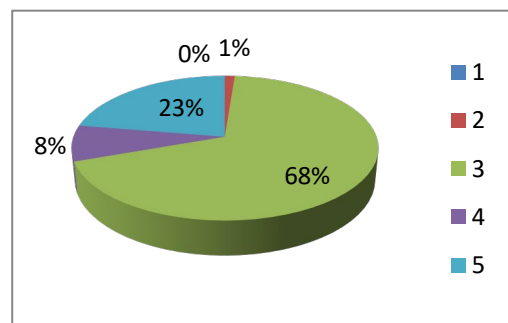


Gráfico 3 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

### Análisis

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 18 aciertos 1ra toma (4%) 2 aciertos 2da (1,%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 282 aciertos 1ra toma (67%) 287 Aciertos 2da toma (68%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 25 aciertos 1ra toma (6%) 2da toma 37 aciertos (8%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 94 aciertos 1ra toma (23%) 2da toma 94 aciertos (23%) evidencia la acción por sí solo.

### Interpretación

Si la mayor parte de estudiantes evidencian la acción siguiendo la orden de la maestra en las dos tomas quiere decir que las actividades no desarrollan el aprendizaje significativo de una forma correcta según el eje desarrollo personal.

## Eje 2: Descubrimiento del medio natural y cultural, Inicial 2 “c” Matutino control

Tabla 6. Eje 2 Primera toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	13	3%
3	259	62%
4	27	6%
5	121	29%
<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Maribel Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

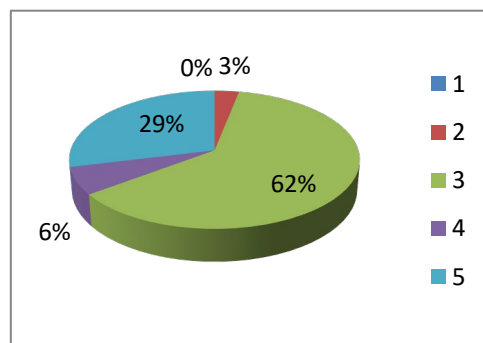


Gráfico 4 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 7. Eje 2 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	4	1%
3	257	61%
4	22	5%
5	137	33%
<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Maribel Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

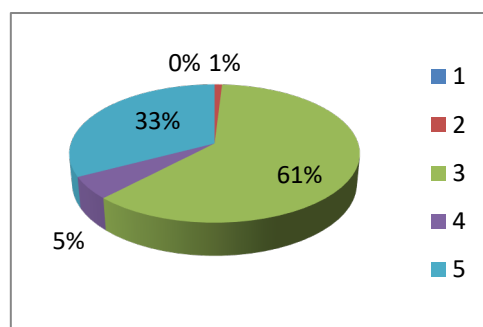


Gráfico 5 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

### Análisis

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 13 aciertos 1ra toma (3%) 4 aciertos 2da (1%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 259 aciertos 1ra toma (62%) 257 Aciertos 2da toma (61%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 27 aciertos 1ra toma (6%) 2da toma 22 aciertos (5%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 121 aciertos 1ra toma (29%) 2da toma 137 aciertos (33%) evidencia la acción por sí solo.

### Interpretación

Si la mayoría de niños y niñas solo evidencian la acción siguiendo la orden de la maestra en el segundo eje descubrimiento natural y cultural las actividades no desarrollan de una forma adecuada el desarrollo del aprendizaje significativo.

### Eje 3: Expresión y comunicación, Inicial 2 “c” Matutino control

Tabla 8. Eje 3 Primera toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	13	3%
3	227	51%
4	41	9%
5	160	37%
<b>Total</b>	<b>441</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Elaboración propia

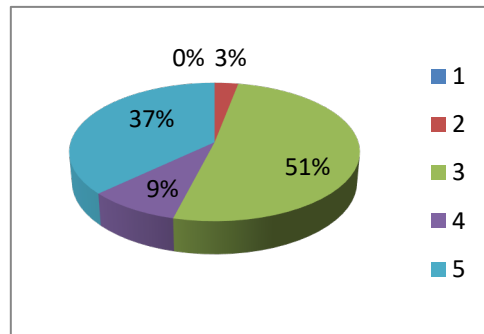


Gráfico 6 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 9. Eje 3 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	8	2%
3	241	54%
4	56	13%
5	136	31%
<b>Total</b>	<b>441</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Elaboración propia

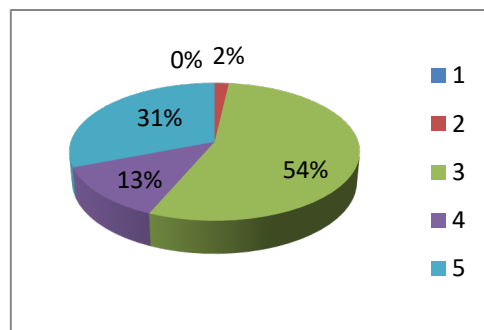


Gráfico 7 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Escala de valoración

### Análisis

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 13 aciertos 1ra toma (3%) 8 aciertos 2da (2%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 227 aciertos 1ra toma (51%) 241 Aciertos 2da toma (54,%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 41 aciertos 1ra toma (9%) 2da toma 56 aciertos (13%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 160 aciertos 1ra toma (37%) 2da toma 136 aciertos (31%) evidencia la acción por sí solo.

### Interpretación

Si la mayoría de niños y niñas evidencian la acción siguiendo la orden de la maestra y evidencian la acción por si solos en el eje de expresión y comunicación en las dos tomas quiere decir que existe un grupo que cumple con el desarrollo.

**Eje 1: Desarrollo personal y social, Inicial 2 “c” Vespertino experimental**

Tabla 10. Eje 1 Primera toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	1	0%
2	48	10%
3	279	61%
4	53	12%
5	79	17%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Elaboración propia

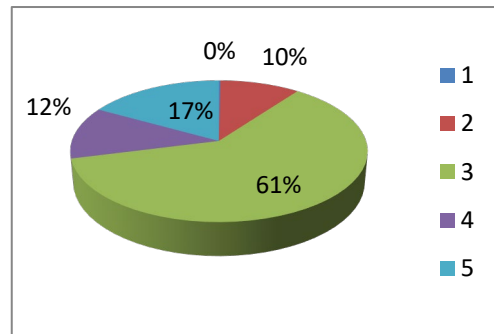


Gráfico 8 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 11. Eje 1 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	27	6%
4	146	32%
5	287	62%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Elaboración propia

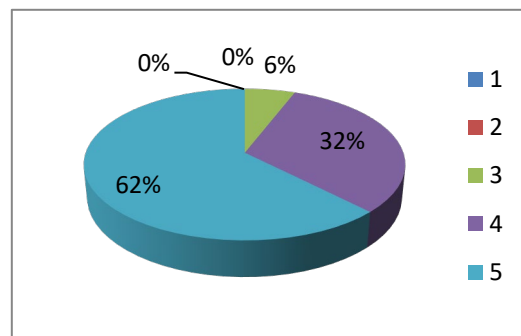


Gráfico 9 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo  
**Fuente:** Escala de valoración

**Análisis**

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 48 aciertos 1ra toma (10%) 0 aciertos 2da (0%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 279 aciertos 1ra toma (61%) 27 Aciertos 2da toma (6%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 53 aciertos 1ra toma (12%) 2da toma 146 aciertos (32%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 79 aciertos 1ra toma (17%) 2da toma 287 aciertos (62%) evidencia la acción por sí solo.

**Interpretación**

En este grupo de estudiantes inicial 2 vespertino existe una diferencia entre la primera toma con la segunda toma lo que significa que las actividades lúdicas propuestas en los rincones logran mejorar el aprendizaje significativo.



## Eje 2, Descubrimiento del medio natural inicial 2 “c” Vespertino experimental

Tabla 12 Eje 2 Primera Toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	38	9%
3	223	48%
4	42	9%
5	157	34%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

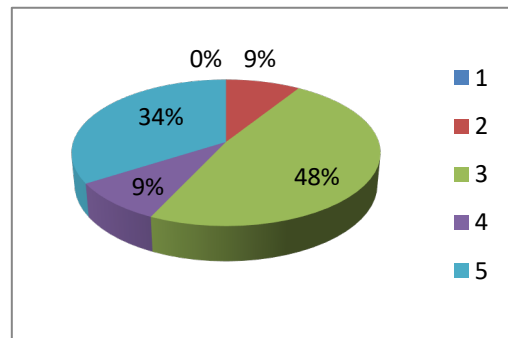


Gráfico 10 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 13. Eje 2 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	26	6%
4	135	32%
5	299	62%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

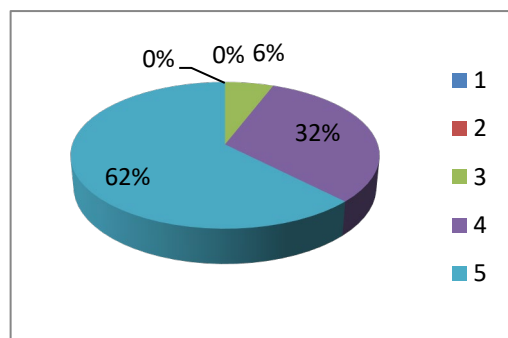


Gráfico 11 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

### Análisis

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 38 aciertos 1ra toma (9%) 0 aciertos 2da (0%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 223 aciertos 1ra toma (48%) 26 Aciertos 2da toma (6%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 46 aciertos 1ra toma (9%) 2da toma 135 aciertos (29%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 157 aciertos 1ra toma (34%) 2da toma 299 aciertos (65%) evidencia la acción por sí solo.

### Interpretación

En este Paralelo de inicial 2 vespertino existe una diferencia entre la primera toma con la segunda toma lo que significa que las actividades lúdicas propuestas en los rincones logran mejorar el aprendizaje significativo.

### Eje 3, Expresión y comunicación inicial 2 “C” Vespertino experimental

Tabla 14. Eje 3 Primera toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	27	6%
3	263	54%
4	54	11%
5	139	29%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

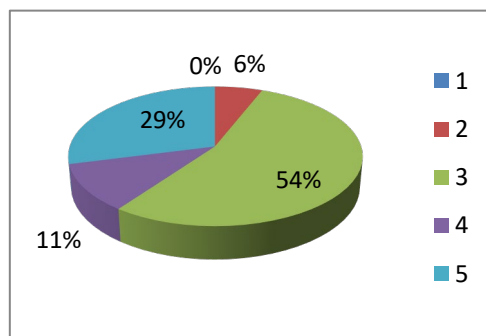


Gráfico 12 Primera toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

Tabla 15. Eje 3 Segunda toma

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	18	4%
4	137	28%
5	328	68%
<b>Total</b>	<b>460</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Elaboración propia

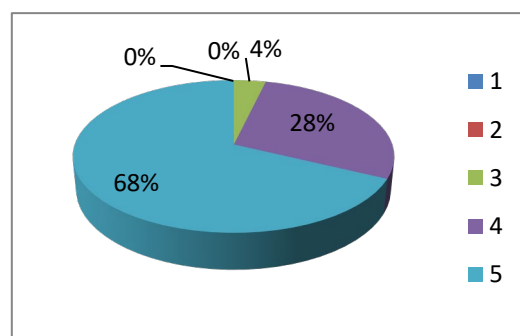


Gráfico 13 Segunda toma

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Escala de valoración

### Análisis

Del 100% de ítems según El Eje Desarrollo personal y social, 27 aciertos 1ra toma (6%) 0 aciertos 2da (0%) evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra. 263 aciertos 1ra toma (54%) 18 Aciertos 2da toma (4%) evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra, 54 aciertos 1ra toma (11%) 2da toma 137 aciertos (28%) evidencian la acción porque sus pares lo realizan. 139 aciertos 1ra toma (29%) 2da toma 328 aciertos (68%) evidencia la acción por sí solo.

### Interpretación

En este inicial 2 Vespertino experimental existe una diferencia entre la primera toma con la segunda toma lo que significa que las actividades lúdicas propuestas en los rincones logran mejorar el aprendizaje significativo en este eje.

## Discusión de resultados

Los primeros resultados hallados datan sobre el nivel de aprendizaje significativo alcanzado al inicio y al final de los niños y niñas.

El análisis de resultados ante la hipótesis planteada: A mayor aplicación de actividades lúdicas mejores resultados en aprendizajes significativos en los rincones de trabajo, se comprueba con el método de Wilcoxon dado que la pv es menor a 0.0 es decir -5.907 lo que rechaza la hipótesis nula y acepta hipótesis alterna las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.

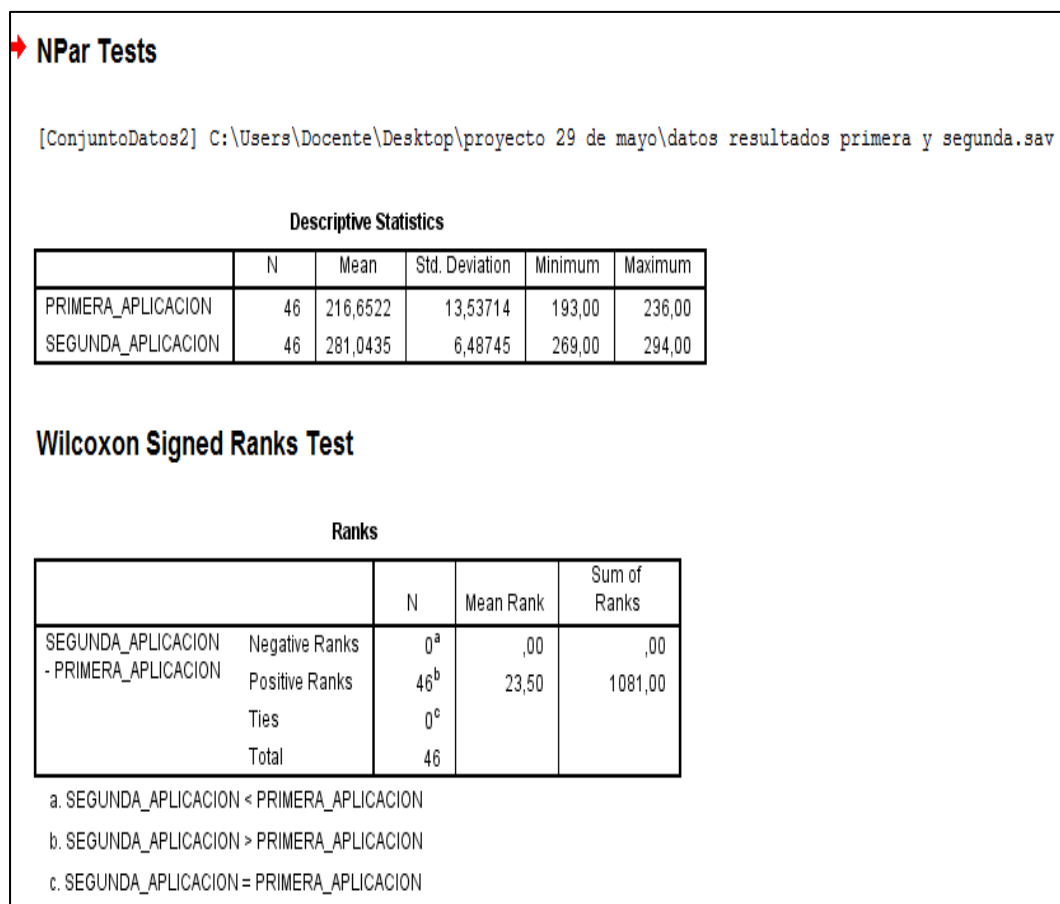


Gráfico 14 Comprobación de hipótesis

Elaborado por: Ana Villacís Naranjo

Fuente: Programa SPSS

Test Statistics <sup>a</sup>	
	SEGUNDA_APLICACION - PRIMERA_APLICACION
Z	-5,907 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gráfico 15 Método estadístico Wilcoxon

**Elaborado por:** Ana Villacís Naranjo

**Fuente:** Programa SPSS

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO / RESULTADO**

#### **Propuesta de solución al problema**

**Nombre de la propuesta: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE”**

#### **Definición del tipo de producto**

Se ha detectado que el personal docente de la Unidad Educativa Luis A. Martínez en el nivel de Educación Inicial, no aplica actividades lúdicas que favorezcan al aprendizaje significativo en los rincones. A través del juego, los niños y niñas desarrollan diferentes habilidades, motoras, intelectuales y sociales, en ellos se desarrolla la creatividad activa que permite a los niños y niñas ser los constructores de su propio aprendizaje. Estas actividades deben ser efectivas y planificadas con anterioridad para identificar las debilidades y fortalecer el conocimiento.

Esta propuesta de innovación es creada con el fin de mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial. La idea es promover el juego dirigido a través actividades lúdicas innovadoras con materiales de fácil manipulación, dejando de lado, el juego libre que no incentiva la creatividad y el desarrollo del aprendizaje.

#### **1¿Qué innovación se pretende desarrollar?**

Con la propuesta de innovación se pretende diseñar y aplicar nuevas

actividades lúdicas en los rincones donde los niños y niñas aprenden a través del juego ya que es la actividad que más les gusta realizar. Jugar desarrolla habilidades y destrezas por medio de la experimentación, por medio del juego dirigido el niño y la niña aprende a resolver problemas.

## **2¿Por qué se desea implementar esta propuesta?**

Para que a través del uso de los rincones los niños y niñas de educación inicial mejoren su capacidad perceptiva y receptiva, es una propuesta de innovación que tiene por objeto llegar al aprendizaje significativo disminuyendo la falta de interés por aprender. En estas actividades se menciona la importancia del juego como el enfoque principal para el aprendizaje, también se muestra el valor que tienen los materiales en la enseñanza de los niños y niñas, el ambiente donde se debe trabajar con materiales educativos y la actitud que debe presentar la maestra de educación inicial al momento de trabajar con los más pequeñitos.

## **3¿Para qué vamos a llevar a cabo la propuesta?**

Esta propuesta la llevaremos a cabo para medir el impacto que se tendrá al aplicar las actividades lúdicas en los rincones siendo el componente principal el aprendizaje significativo y lograr su validación con la aplicación de una escala valorativa de los aprendizajes.

El objetivo fundamental de esta propuesta es diseñar actividades donde los niños y niñas logren experiencias de aprendizaje que estimulen las áreas: cognitiva, afectiva, motora, lenguaje y social. Para complementar la innovación se debe considerar el apoyo de los docentes de este nivel.

## **¿Cómo contribuye la propuesta a la solución del problema?**

En el nivel de Educación Inicial existen niños y niñas con dificultades para desarrollar sus diferentes habilidades debido a que las maestras desconocen los beneficios que un rincón brinda, esto hace que en el futuro tengan problemas en la adquisición de un nuevo conocimiento, por lo tanto con la presente propuesta de innovación se pretende aumentar el interés y por ende mejorará el goce del juego,

la relación con lo nuevo y lo desconocido conllevará a la interacción con el entorno y sus materiales.

## **Objetivos**

### **Objetivo General:**

- Implementar actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.

### **Objetivos específicos:**

- Elaborar actividades lúdicas para el aprendizaje significativo.
- Ejecutar las actividades lúdicas en los diferentes rincones de aprendizaje
- Aplicar la escala valorativa y evaluar el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel inicial.
- Validar las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo mediante la valoración teórica por el método de especialistas y validación de la aplicación de la propuesta por comprobación de los resultados con un diagnóstico inicial implementando la propuesta.

### **Elementos que la conforman:**

La propuesta está enfocada en desarrollar tres actividades lúdicas en los diferentes rincones:

- Rincón del hogar
- Rincón de lectura
- Rincón de arte
- Rincón de construcción
- Rincón de dramatización
- Rincón de psicomotricidad
- Rincón de música

**Sus componentes son:**

- Actividad
- Objetivo
- Recursos o materiales
- Tiempo
- Desarrollo

La rúbrica para la evaluación de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones está establecida por la escala de valoración de los aprendizajes significativos según criterios.

**Indicadores a evaluarse:**

- Practicidad de las actividades lúdicas
- Nivel del aprendizaje significativo
- Desarrollo del aprendizaje significativo mediante la realización de actividades lúdicas en los rincones.





ACTIVIDADES  
LÚDICAS PARA EL  
APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN LOS  
RINCONES DE  
APRENDIZAJE



**RINCÓN DEL  
HOGAR**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Juguemos al restaurante creando un menú.	Favorecer al aprendizaje significativo reconociendo y dando un uso adecuado a cada situación.	Rincón del hogar, utensilios de cocina, frutas, verduras y hortalizas de plástico, trajes (cocinero, mesero, cajero), menú.	20 minutos

### DESARROLLO

- Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que se realiza en un restaurante.
- Convertimos al rincón del hogar en un restaurante con sus diferentes áreas.
- Realizamos con los niños y niñas un menú nutritivo que se ofrecerá a los clientes.
- Preparamos los platos que solicitan los clientes, mezclando todos los ingredientes para conocer cómo se realiza un almuerzo nutritivo.
- En el rincón del hogar los niños y niñas seleccionan las prendas de vestir que utilizan las personas que trabajan en un restaurante para luego disfrazarse de (cocinero, mesero, cajero y clientes).
- Imitamos las actividades que realizan cada uno de los trabajadores del restaurante actuando de forma divertida como: cocineros (preparando los alimentos), meseros (colocando mantel, ordenando la mesa, toman la orden y sirviendo los alimentos), cajeros (registrando la orden y cobrando) y los clientes (pidiendo los alimentos que se servirán y pagando lo que consumieron).
- Dialogamos con los niños y niñas sobre las actividades realizadas.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Reconoce y da un uso adecuado a cada situación					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Imitemos los roles de los miembros de la familia.	Favorecer al aprendizaje significativo, imitando los roles de los miembros de la familia para ir creando independencia.	Rincón del hogar, cocina, sala, comedor, dormitorio, fotografías familiares.	20 minutos

### DESARROLLO

- Identificamos en el rincón del hogar los espacios físicos que encontramos en la casita.
- Se socializa los roles y actividades de cada miembro de la familia.
- Imitamos actividades domésticas. limpieza, alimentación, orden en los dormitorios.
- Identificamos que roles realizan los miembros dentro de las actividades domésticas (mamá, papá e hijos)
- Establecemos un dialogo sobre los roles de los miembros de la familia
- Relacionamos las opiniones de los niños y niñas antes y después del desarrollo de la actividad.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Imita los roles de los miembros de la familia para ir creando independencia					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Juguemos a ir al supermercado.	Favorecer el aprendizaje significativo, para adquirir nociones de transacciones de compra y venta.	Rincón del hogar, estantería de frutas, alimentos, bebidas, artículos de aseo, ropa, y caja registradora.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Conversemos con los niños y niñas si los padres les llevan hacer compras en algún supermercado, tienda o mercado en general.
- Adecuemos el rincón del hogar en un supermercado.
- Lluvia de ideas de los niños y niñas mencionando lo que podemos encontrar en un supermercado.
- Dramatizamos compras, ventas, con la finalidad de que todos los niños conozcan cómo funciona un supermercado.
- Establecemos un diálogo sobre lo aprendido en el juego del supermercado.
- Relacionamos los conocimientos previos con los nuevos conocimientos preguntando las nuevas experiencias en un supermercado.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Adquiere nociones de transacciones de compra y venta					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5





**RINCÓN DE  
LECTURA**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Expresión de gestos.	Emitir sus sentimientos.	Rincón de lectura, fichas con expresiones y estados de ánimo, cuentos pictográficos.	20 minutos

### DESARROLLO

- Presentamos el cuento pictográfico elegido.
- En el rincón de lectura presentamos los diferentes estados de ánimo a través de fichas.
- Cada niño y niña dirá en qué ocasiones se ha sentido triste, feliz, sorprendido, y asustado.
- Jugaremos en parejas al espejo realizando gestos demostrando un estado de ánimo.
- Establecemos una conversación en parejas por medio de gestos.
- Identificamos el estado de ánimo de los niños y niñas solicitando pasen al frente y realicen el gesto de cómo se sienten en ese momento.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Emite sus sentimientos					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Imitemos los sonidos onomatopéyicos.	Imitar sonidos onomatopéyicos de animales domésticos.	Rincón de lectura, gráficos de diferentes animales domésticos, cuentos, grabadora.	20 minutos

### DESARROLLO

- Presentamos diferentes gráficos de animales y reproducir los sonidos que estos emiten.
- Escuchamos en la grabadora el sonido y mencionamos el animalito que emite ese sonido.
- Repetimos varias veces el sonido que emiten los animalitos presentados.
- Se reproducirá sonidos de animalitos en parejas un niño o niña lo emite y el otro niño o niña identificará el animalito.
- Realizaremos una competencia con los sonidos de gatos, perros, vacas, como refuerzo a la actividad.
- Conversamos sobre que nos pareció la actividad.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Imita sonidos onomatopéyicos de animales domésticos					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Lectura pictográfica de cuentos tradicionales.	Desarrollar la percepción visual y de lenguaje verbal por medio de relatos pictográficos.	Rincón de lectura, cuentos pictográficos, imágenes.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Seleccionamos los cuentos más populares para observar sus imágenes y relatamos que acción realiza cada personaje.
- Se presenta el cuento seleccionado.
- Leemos pictográficamente el cuento utilizando nuestra imaginación dándole sentido a la acción que observa en cada personaje.
- Formamos parejas para que analicen las actividades de los personajes y de forma unánime manifiesten lo que sienten al observar y relatar cuentos solo con imágenes.
- Complementemos los relatos, la maestra contará los cuentos para que los niños identifiquen si expresaron bien las actividades de los personajes del cuento.
- Memorizamos y recordamos la secuencia del cuento para que lo relatemos nuevamente.
- Identificaremos los objetivos del cuento y daremos vida con el relato por cada uno de los niños y niñas.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla la percepción visual y de lenguaje verbal por medio de relatos pictográficos					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



**RINCÓN DE  
ARTE**



## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Dibujemos y pintemos lo que nos gusta.	Desarrollar la capacidad creadora expresando sentimientos y gustos personales mediante el dibujo y la pintura.	Rincón de Arte, hojas de papel bond, lápices, colores, témpera, pinceles.	20 minutos

### DESARROLLO

- Dialogar con los niños y niñas sobre sus gustos y preferencias.
- Entregamos a los niños y niñas en el rincón de arte hojas de papel bond, lápices y pinturas para que expresen sus emociones dibujando libremente lo que más les gusta.
- Expongamos nuestro trabajo creando una historia.
- Dialoguemos con los niños y niñas sobre sus emociones y sentimientos respondiendo a las siguientes preguntas:
  - ¿Por qué elegiste ese dibujo?
  - ¿Por qué escogiste ese color?
  - ¿Qué significa tu dibujo?
  - ¿Te gustó pintar?
- Se felicita a cada niño y niña por su esfuerzo.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla la capacidad creadora expresando sentimientos y gustos personales mediante el dibujo y la pintura					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Mi juguete favorito con material de reciclaje.	Incentivar a los niños y niñas a que aprendan a reciclar, reutilizar y crear nuevos artículos usando material del medio.	Rincón de Arte, material de reciclaje.	20 minutos

### DESARROLLO

- Conversaremos con los niños y niñas sobre la importancia del reciclaje.
- Visitaremos el rincón de arte y observamos los materiales que se encuentran allí.
- Construimos todos en el rincón de arte un juguete utilizando material reciclable para que los niños y niñas se diviertan desarrollando su creatividad.
- Solicitaremos a los niños y niñas elaboren su juguete con material reciclable deberán utilizar el material reciclable que existe en el rincón.
- Compartiremos la experiencia que sentimos al realizar nuestro juguete.
- Exposición de los trabajos de los niños y niñas, se felicitara su esfuerzo.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Aprende a reciclar, reutilizar y crear nuevos artículos usando material del medio					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Modelemos a la familia con plastilina.	Reconocer la importancia de su familia y sus miembros por medio del modelado de figuras de plastilina.	Rincón de Arte, Fotografías familiares, plastilina, hojas de papel bond.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Presentamos en el rincón de arte a las familias, exponiendo las fotografías que traerán los niños y niñas.
- Identificamos que tipo de familia tiene cada niño y niña
- Manipularemos la plastilina para poder dar la forma.
- Creativamente cada niño y niña modelara con plastilina a su la familia dependiendo como este conformada.
- Se expondrá los trabajos a los compañeros mencionando los nombres de cada integrante y a que se dedican.
- Se dialoga sobre la importancia de la familia reconociendo los deberes y derechos.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Reconoce la importancia de su familia y sus miembros por medio del modelado de figuras de plastilina					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



**RINCÓN DE  
CONSTRUCCIÓN**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Armamos edificios utilizando (legos, cubos de madera).	Desarrollar nociones espaciales logrando la atención, memoria y concentración.	Rincón de construcción, legos, cubos.	20 minutos

### DESARROLLO

- Se presenta en el rincón de construcción los materiales a utilizar para el desarrollo de la actividad.
- Realizamos un conversatorio y realizamos las siguientes preguntas:
  - ¿Qué podemos construir con los cubos de madera?
  - ¿Para sirven los legos?
  - ¿Qué pasa si colocamos un cubo de madera sobre otro?
  - ¿Qué forma tienen los cubos de madera?
- Colocamos un cubo de madera sobre otro e imaginamos que es un edificio de muchos pisos.
- Solicitamos a los niños y niñas que realicen sus propios edificios.
- Jugaremos con los edificios imaginando que es una ciudad.
- Preguntaremos a los niños y niñas que les pareció la actividad y observaremos todos los edificios para ver cuál es el más alto.



**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla nociones espaciales logrando la atención, memoria y concentración					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Construyamos ciudades y caminos.	Establecer nuevos aprendizajes a través de la imaginación, construcción y juego..	Rincón de construcción, cubos, legos, autos de juguete.	20 minutos

### DESARROLLO

- Construyamos una pequeña ciudad con legos y cubos en el rincón de construcción.
- Solicitar a los niños que escojan los diferentes materiales y que a través de su imaginación creen caminos, puentes, una gasolinera, patios de comida, tiendas, etc.
- Elijamos un carrito de juguete de nuestra preferencia y los trasladémoslo por todos los puestos creados anteriormente.
- Paseemos por la ciudad con su carrito de juguete, los niños y niñas deben relatar hacia donde se dirigen y en qué lugares se detienen.
- Repetiremos la actividad para que cada niño y niña viva esa experiencia.
- Dialoguemos con los niños y niñas para que relaten a donde salen los fines de semana con su familia y relacionen con la actividad que realizaron.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Establece nuevos aprendizajes a través de la imaginación, construcción y juego					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Construyamos con figuras geométricas.	Favorecer la creatividad y resolución de problemas en el armado de figuras.	Rincón de construcción, figuras geométricas.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Presentemos a los niños y niñas los materiales que se va a utilizar en la actividad.
  - Figuras geométricas de madera:
    - Triángulo
    - Cuadrado
    - Círculo
    - Rectángulo
- Una vez entregadas las figuras geométricas procedemos a crear nuevas formas lo que los niños y niñas deseen crear.
- Los niños y niñas expondrán su creación.
- Dialogo con los niños y niñas sobre la actividad para que nos cuenten su experiencia.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Favorece la creatividad y resolución de problemas en el armado de figuras					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



**RINCÓN DE  
DRAMATIZACIÓN**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Baile de disfraces de animales.	Identificar los animales silvestres a través de la dramatización.	Rincón de dramatización, disfraces de animales.	20 minutos

### DESARROLLO

- Convirtamos el rincón de dramatización en una selva donde se buscará animalitos para nombrarlos y repetir el sonido que este emite.
- Se indicará que animales hay en la selva según conversación.
- Escogerán los niños y niñas un disfraz de su animal favorito y procederán a vestirse.
- Presentaremos en una pasarela a los animales silvestres el león, mono, jirafa, oso, cebra y el tigre.
- En un círculo los niños y niñas disfrazados bailarían e imitarán sonidos de los animales que están dramatizando.
- Realizaremos un conversatorio sobre cómo se sintieron al realizar esta actividad.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Identifica los animales silvestres a través de la dramatización					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



## ACTIVIDAD 2

Actividad	Objetivo	Recursos o materiales	Tiempo
Dramatización del cuento los tres chanchitos.	Desarrollar la expresión y comunicación a través de la dramatización de cuentos.	Rincón de dramatización, cuento los tres chanchitos, disfraces.	20 minutos

### DESARROLLO

- Se realizara grupos de 4 niños para el desarrollo de la actividad.
- En el rincón de dramatización se disfrazaran de los personajes del cuento para su interpretación:
  - 1 niño disfrazado de lobo feroz
  - 1 niño disfrazado de chanchito pequeño
  - 1 niño disfrazado de chanchito mediano
  - 1 niño disfrazado de chanchito grande
- Disfrazados identificaremos los personajes y las acciones que realiza un chanchito deberá imaginar que realiza una casita de paja, otro la casita de madera y finalmente el ultimo deberá imaginar que construye una casa de ladrillo, el lobo visitara cada casa.
- Establecidos los personajes comenzaremos con la actuación, los demás niños quienes son los espectadores deberán ayudar a los compañeros relatando el cuento desde su perspectiva para que ellos dramaticen.
- Los niños y niñas espectadores participaran de la dramatización mencionando que el lobo esta por ahí y que tienen que correr, ayudar a soplar al lobo para destruir la casa, etc.
- Se realizara el mismo procedimiento con todos los niños y niñas de los grupos para que participen todos de la actividad.
- Se dialogara sobre la importancia de saber escuchar y ser prevenidos porque si nos va a pasar lo mismo que a los tres chanchitos,

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla la expresión y comunicación a través de la dramatización de cuentos					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Función de títeres: mi escuelita.	Desarrollar la capacidad de atención, concentración y representación de los niños y niñas a través de los títeres.	Rincón de dramatización, títeres de la profesora y niños.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Presentar un títere de maestra.
- Se elegirá a un niño o una niña para la presentación del títere.
- Se le invitara al niño o a la niña seleccionado al rincón de dramatización para que manipule el títere de profesor o profesora.
- El resto de grupo actuara como estudiantes.
- Una vez establecidos los personajes detrás del teatrino el profesor o profesora de títere, los niños y niñas imitaran los movimientos y repetirán las acciones.
- Compartiremos momentos de diversión con la imitación del rol de la profesora o profesor.
- Esta actividad se la realizara con todos los niños y niñas siendo importante que todos tengan la experiencia de manejar un títere.
- A través del diálogo demostraremos el rol del profesor o profesora.
- Conversaremos sobre la experiencia de ser profesor o profesora.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla la capacidad de atención, concentración y representación a través de los títeres					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



**RINCÓN DE  
PSICOMOTRICIDAD**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Jugando a las estatuas.	Desarrollar, el equilibrio, el tono muscular y dominio estático.	Rincón de psicomotricidad, grabadora, música, aros, recursos del rincón.	20 minutos

### DESARROLLO

- Presentamos el juego a los niños y niñas con sus instrucciones.
- Ubicamos a los niños y niñas en forma circular.
- Comenzamos el juego reproduciendo la música invitando a los niños a bailar coordinadamente siguiendo las consignas de la maestra.
- Al dejar de sonar la música nos convertimos en estatuas y permanecemos inmóviles hasta que vuelva a tocar la música.
- Repetimos la actividad aumentando el grado de dificultad mediante las consignas solicitamos a los niños y niñas que mediante el baile se ubiquen dentro de los aros, colchonetas, toquen objetos, salten etc.
- Felicitar a los niños y niñas por su entrega en la actividad.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla, el equilibrio, el tono muscular y dominio estático					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Jugando a los penales.	Mejorar la concentración viso motora, coordinación y equilibrio al acertar goles.	Rincón de psicomotricidad, pelota, arco.	20 minutos

### DESARROLLO

- Colocar un arco en el rincón de psicomotricidad a una distancia de un metro de la pelota.
- Se ubicara a los niños y niñas en columna para patear la pelota y acertar en el arco.
- Probaremos varias veces hasta que el niño acierte.
- Realizaremos esta actividad con todos los niños y niñas y si alguien no lo logra le enseñaremos a patear la pelota suavemente hasta que logre acertar y coordinar sus movimientos.
- Reforzaremos la actividad colocando a mayor distancia el arco de la pelota para dificultar la actividad.
- Asociaremos la diversión con la motricidad para lograr nuestro objetivo.
- Solicitamos practicar en casa la actividad para mejorar su coordinación y equilibrio.



**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Mejora la concentración viso motora, coordinación y equilibrio al acertar goles					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Carrera de obstáculos.	Mejorar la coordinación motora y la convivencia en grupo.	Rincón de psicomotricidad, conos, colchoneta, llantas, hula hula, mesas.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Colocaremos obstáculos conjuntamente con los niños y niñas en el patio como las llantas, conos, hula hula, colchoneta y mesas alrededor armando nuestra propia pista de obstáculos.
- Indicaremos la secuencia que deben seguir los niños y niñas.
- Se ubicara a los niños y niñas en columna para que uno por uno atraviesen corriendo los obstáculos.
- Se realizara en parejas carreras para ver quién es el más rápido y coordina mejor sus movimientos.
- Los circuitos se realizarán con niños y niñas para equilibrar la fuerza y rapidez
- Una vez concluida la actividad dialogaremos sobre las experiencias de los niños.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Mejora la coordinación motora y la convivencia en grupo					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



**RINCÓN DE  
MÚSICA**

## ACTIVIDAD 1

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Jugando a la orquesta	Estimular la coordinación auditiva con la reproducción de sonidos de instrumentos.	Rincón de Música, instrumentos musicales: tambores, maracas, trompetas, guitarras, panderetas.	20 minutos

### DESARROLLO

- Conversar con los niños y niñas y preguntar si han visto una orquesta o banda musical
- Elegiremos en el rincón de música los instrumentos que vamos a utilizar para formar nuestra orquesta.
- Presentamos cada instrumento y escuchamos el sonido que este produce.
- Acompañamos los sonidos de los instrumentos con las palmas.
- Reproduciremos sonidos con las palmas y panderetas.
- Una vez identificado los sonidos de los instrumentos formaremos una orquesta imitando los sonidos de los instrumentos.
- Repasemos varias veces hasta que logremos la coordinación auditiva y motriz
- Conversemos sobre las experiencias y relacionaremos con las fiestas que instrumentos han observado en la comunidad, barrio o ciudad donde residen.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Estimula la coordinación auditiva con la reproducción de sonidos de instrumentos					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## ACTIVIDAD 2

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Bailemos flamenco con canciones infantiles	Favorecer el aprendizaje significativo desarrollando la coordinación de movimientos y disfrutando del arte musical.	Rincón de Música, tv, video, radio, cd, música flamenco.	20 minutos

### DESARROLLO

- Observemos un video en el rincón de música sobre el baile del flamenco donde se produce con el golpeteo de los pies según el ritmo de la música.
- Realizaremos golpeteos rítmicos con los pies según la música.
- Practiquemos con secuencias de dos hasta tres zapateadas para lograr la coordinación de todo el grupo de niños.
- Practiquemos escuchando una canción infantil para poder coordinar con los pies los sonidos a través de la zapateada..
- Socialicemos las experiencias adquiridas mediante la actividad.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Desarrolla la coordinación de movimientos y disfruta del arte musical					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5



### ACTIVIDAD 3

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos o materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Conociendo y descubriendo sonidos del entorno.	Estimular la discriminación auditiva, la atención y memoria.	Rincón de Música, radio, cd.	20 minutos

#### DESARROLLO

- Solicitemos a los niños y niñas que cierren los ojos y que escuchen los sonidos que perciben.
- Preguntaremos a los niños y niñas que sonidos pueden identificar y que objeto lo reproduce.
- Solicitaremos a los niños y niñas que escúchenlos los siguientes sonidos:
  - Naturaleza (sonido de los pájaros, sonido del agua, sonido del viento, etc.)
  - Ciudad (pito de los carros, sonido de la puerta, sonido de timbre, sonido de personas, etc.)
- Se reproducirá sonidos de aves para que los niños diferencien los sonidos de la ciudad con los sonidos de la naturaleza.
- Reproducir los sonidos escuchados.
- Para finalizar escucharemos una canción relajante para que el aprendizaje se consolide en la memoria de cada niño y niña.

**EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL RINCÓN**

<b>Nombre del estudiante:</b>					
Estimula la discriminación auditiva, la atención y memoria					
Rúbrica	No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo	Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra	Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra	Evidencia la acción porque sus pares lo realizan	Evidencia la acción por si solo
	1	2	3	4	5

## **Premisas para su implementación**

### **Valoración teórica por el método de especialistas:**

Se solicitó a dos especialistas para que emitan su valoración teórica de la propuesta tomando en cuenta el grado académico y la experiencia con el objeto de estudio.

Validador 1: Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza PhD. **ANEXO 2**

Validador 2: Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg. **ANEXO 3**

### **Resultados de la valoración:**

Las dos especialistas denotaron la aceptación de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje como respuesta clara para la solución al problema manifestando que la propuesta es original, innovadora, viable, aplicable, factible y pertinente.

### **Validación de la aplicación de la propuesta:**

Entre las actividades más importantes para la validar la propuesta de innovación podemos citar los siguientes:

- Estudiar el currículo y ver las necesidades que tenían los niños
- Planteamiento de indicadores para la escala valorativa
- Ejecución de las actividades para medir el aprendizaje significativo
- Verificación del cambio o aumento de del aprendizaje significativo de los niños
- Determinar las estrategias en función de los aprendizajes significativos para para poder elaborar y desarrollar las actividades lúdicas

### **Resultados de la valoración:**

Una vez realizada la primera y la segunda aplicación de la escala valorativa de los aprendizajes significativos se puede concluir que al realizar las actividades

lúdicas de la propuesta la población logro incrementar los niveles de aprendizaje significativo.

En el siguiente gráfico se presenta los resultados:

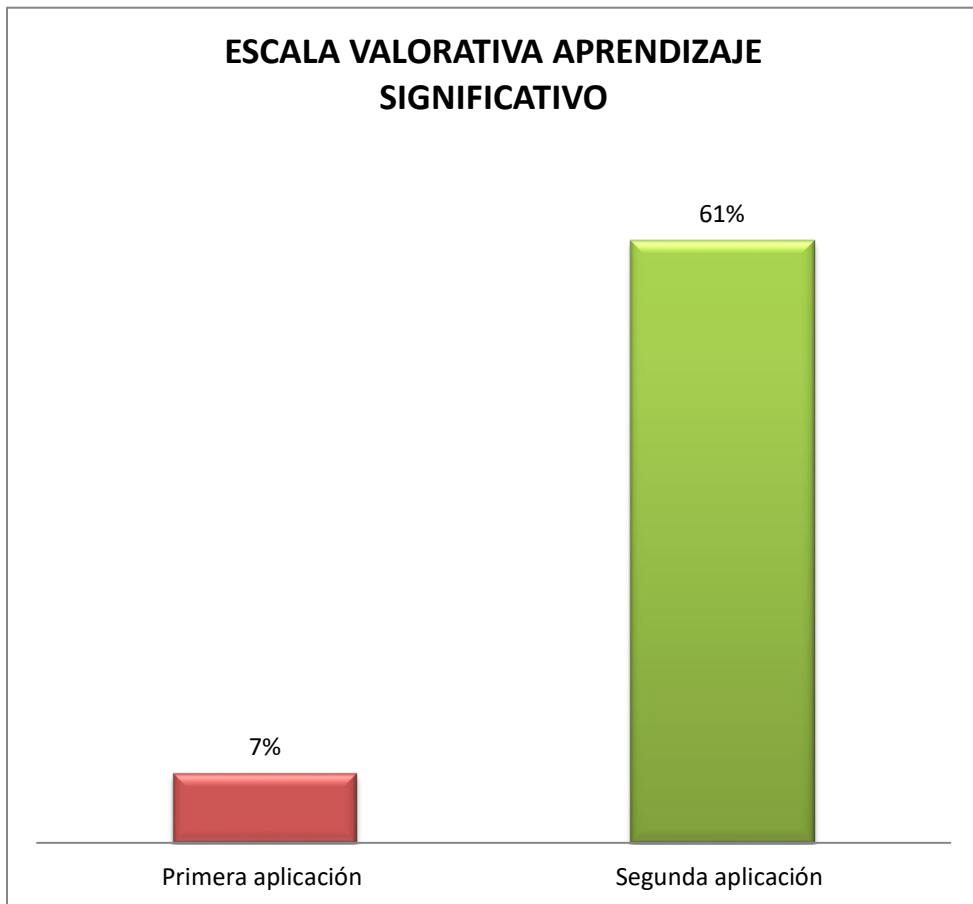


Gráfico 16 Resultados

Elaborado por: Ana Villacís Naranjo

Fuente: Escala de valoración

## CONCLUSIONES

- Teóricamente se pudo sustentar que el aprendizaje significativo se da en función de las metodologías y estrategias que aplica el docente en esta área de Educación inicial uno de ellos es el juego por rincones a través de la metodología juego-trabajo que promueve la creatividad y despierta el interés del niño en aprender y relacionar conocimientos previos con nuevos aprendizajes.
- Se concluye que el nivel de aprendizaje significativo comprendido en la primera aplicación corresponde al 7% de niños y niñas que no adquieren correctamente el aprendizaje, mientras que en la segunda aplicación corresponde al 61% que se encuentran en el nivel más alto y han desarrollado el aprendizaje significativo.
- En función de los resultados obtenidos del nivel de aprendizaje que se encuentran niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Luis A. Martínez se diseñan actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje.
- Con la aplicación de actividades lúdicas se pudo evidenciar que el aprendizaje significativo en los niños y niñas incrementó.
- Se logró medir el impacto considerando que a mayor uso de actividades lúdicas los niños y niñas desarrollan el aprendizaje significativo.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la Unidad Educativa Luis A. Martínez realizar capacitaciones permanentes a los docentes sobre lo que es realmente el aprendizaje significativo y la necesidad de desarrollarlo en los niños y niñas.
- Sensibilizar a los docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez sobre la importancia de aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de aprendizajes significativos y así incrementar el nivel.
- Es necesario que se tome en cuenta las actividades diseñadas para desarrollar el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje como herramienta de apoyo metodológico.
- Aplicar las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en los rincones de trabajo y de esta manera los niños y niñas tengan la capacidad de resolver problemas por si solos.
- Incluir la propuesta en la planificación micro curricular que se desarrolla en el aula en los rincones de aprendizaje y con el uso de las actividades lúdicas lograr que los niños y niñas tengan un aprendizaje significativo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, E. (2017). El desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en niños de 3 años . *conrado*, 201-205.
- Alcedo Y, C. C. (2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria*. Recuperado el 15 de 05 de 2019, de SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>
- Alvilés, G. (07 de 12 de 2011). *La metodología indagatoria: una mirada hacia el aprendizaje significativo desde "Charpack y Vygotsky"*. Recuperado el 15 de 04 de 2019, de Revista electrónica de las sedes regionales de la universidad de Costa Rica:  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/981>
- Balongo, E., & Mérida, R. (s.f de 04-06 de 2016). *El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil*. Recuperado el 15 de 04 de 2019, de Perfiles Educativos, XXXVIII (152), 146-162.:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13244824009>
- Cantero, N., & Pantoja, A. (12 de 01 de 2016). *La transformación de centros educativos en comunidades de aprendizaje (CdA) en la provincia de Jaén*. Obtenido de Revista de currículo y formación del profesorado:  
<http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/44633/rev203col13.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cemades , I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil Perspectiva constructivista. *Revista Creatividad y Sociedad*, pp.7-20.
- Código de la Niñez y adolescencia . (2002). Artículo 48. Ecuador.

- Cormack, M. (1 de 09 de 2004). *Estrategias de aprendizaje y enseñanza en la educación del menor de 6 años*. Obtenido de Dialnet:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2970397>
- Grepud, A. (2015). *Ambiente escolar y el aprendizaje significativo en los educandos de 5to,6to,7mo. Año de educacion Basica* . Baños - Ecuador.
- Laguía, M., & Vidal, C. (2008). *Rincones de actividades en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona : Graó.
- MINEDUC. (2013). *Guia metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito: Ministerio de Educación.
- MINEDUC. (2014). *Curriculo De Educación Inicial*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educacion .
- Minerva , C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, pp. 289-296.
- Moreira, M. (1993). *Aprendizaje significativo:Un Concepto Subyacente*. Obtenido de Universidad de Rio Grande :  
<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Mujica Jimenez, A. S. (2012). *Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina*. Recuperado el 5 de 02 de 2019, de Revista de Investigación (36)75, 163-172: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1010-29142012000100010&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1010-29142012000100010&script=sci_arttext&tlng=en)
- Muñoz, A. (2009). *El desarrollo de las competencias básicas en educacion infantil*. Sevilla: Editorial MAD.
- NEVADO FUENTES , C. (2008). *El componente lúdico en las clases de ELE*. Obtenido de marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (7), 1-14.



- Once Solano , S. Trabajo por Rincones en niños de 3 y 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil KERYGMA. (*tesis de licenciatura*). Universidad del Azuay, Cuenca.
- Orozco, M, Milena, A, Henao, G & María, A . (2014). *EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS*. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=Orozco%2C+M%2C+Milena%2C+A%2C+Henao%2C+G+%26+Mar%C3%ADa%2C+A+\(2014\)+Como+se+puede+observar%2C+el+material+did%C3%A1ctico+favorece+el+proceso+de+aprendizaje+en+los+estudiantes%2C&rlz=1C1CHBD\\_esEC812EC814&oq=Orozco%2C+M%2C+Mi](https://www.google.com/search?q=Orozco%2C+M%2C+Milena%2C+A%2C+Henao%2C+G+%26+Mar%C3%ADa%2C+A+(2014)+Como+se+puede+observar%2C+el+material+did%C3%A1ctico+favorece+el+proceso+de+aprendizaje+en+los+estudiantes%2C&rlz=1C1CHBD_esEC812EC814&oq=Orozco%2C+M%2C+Mi)
- Perez, M., & Robles , N. (2008). *Una alternativa dirigida a la preparación de la familia para la orientación del juego de los niños de 3 a 5 años atendidos por la vía no institucional*. Obtenido de EduSol, 8 (22), 33-43: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748661005>
- Pizarro , C., Maltés, O., Díaz , M., Vargas, M., & Peralta , M. (2015). *MÉTODO DE CASOS. UNA METODOLOGÍA ACTIVA PARA ADQUIRIR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN QUÍMICA*. Obtenido de Avances en Ciencias e Ingeniería, 6 (3), 53-60: <http://www.redalyc.org/pdf/3236/323642274005.pdf>
- Ponce, V. (2004). *El aprendizaje significativo en la investigación educativa en Jalisco*. Obtenido de Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (24), 21-29: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815918004>
- Ramírez, I. (2008). *Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil*. Obtenido de Creatividad y Sociedad: <http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

Ridao, A., & Montenegro, A. (2014). *Juego, Juguetes e Historicidad. Campo de investigación y de intervenciónEspacios en Blanco*. Obtenido de Revista de Educación, (24 ), 11-16.:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539806002>

Serrada Fonseca, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Educere*, 11(39), 639-646.

Universidad Naval . (s.f.). *Metodología de la Investigación* . México .

## ANEXOS

### ANEXO 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### ESCALA DE VALORACIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

**Objetivo:** Medir el impacto de actividades lúdicas en rincones de trabajo en el aprendizaje significativo de niños y niñas de inicial II de la Unidad Educativa Luis A Martínez

**Fecha de Aplicación:**

**Grupo:** De control

**Código del participante:**

#### Instrucciones:

- Se propiciará actividades dirigidas en cada uno de los rincones para evidenciar aprendizajes significativos
- La escala de valoración está demarcada según los siguientes criterios
  - 1 = No evidencia la acción por lo tanto no hay aprendizaje significativo
  - 2 = Evidencia la acción solo si se lo ordena varias veces la maestra
  - 3 = Evidencia la acción siguiendo la orden de la maestra
  - 4 = Evidencia la acción porque que sus pares lo realizan
  - 5 = Evidencia la acción por sí solo
- Los ítems de la escala de valoración está clasificada según los ejes y ámbitos:

1IA01 = Eje de Desarrollo Personal y Social / ámbito de Identidad y Autonomía/ número de ítem

1C01 = Eje de Desarrollo Personal y Social / ámbito de Convivencia / número de ítem

2RMNC01 = Eje de Descubrimiento del Medio Natural y Cultural / ámbito de Relación con el Medio Natural y Cultural/ número de ítem

2RLM01 = Eje de Descubrimiento del Medio Natural y Cultural / ámbito de Relación Lógico Matemático / número de ítem

3CEL01 = Eje de Expresión y Comunicación/ ámbito de Comprensión y Expresión del Lenguaje / número de ítem

3EA01 = Eje de Expresión y Comunicación / ámbito de Expresión Artística / número de ítem

3ECM01 = Eje de Expresión y Comunicación / ámbito de Expresión corporal y Motricidad / número de ítem

- La aplicación de la escala valorativa debe realizarse en varios momentos y espacios de aprendizaje (rincones de trabajo)

**APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS  
SEGÚN EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE**

**Desarrollo personal y social**

1. Identidad y autonomía
2. Convivencia

Ítem	Aspectos a evaluar	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
IIA01	En los rincones en el momento de entregar los materiales el niño/a pide por favor da las gracias de una manera voluntaria.					
IIA02	En los rincones el niño/a identifica y reconoce las letras que componen su nombre.					
IIA03	En los rincones el niño/a expresa compromiso y responsabilidad al realizar las actividades.					
IIA04	En los rincones el niño/a demuestra responsabilidad y no se levanta mientras no termine sus actividades.					
IIA05	En los rincones el niño/a expresa sentimiento de culpabilidad cuando hace algo que está mal y lo rectifica.					
IIA06	El niño/a mantiene el orden en cada rincón después de realizar las actividades.					
IIA07	El niño/a identifica los peligros que pueden existir en cada rincón y evita tener un accidente.					
IIA08	En el rincón de construcción el niño/a juega a ser arquitecto y construye torres libremente.					
IIA09	En el rincón de aseo el niño/a demuestra su higiene y respeta las pertenencias de los demás.					
IIA10	En el rincón de lectura el niño/a expresa sus sentimientos a través del lenguaje verbal preguntando con insistencia "porque"					
IC01	En los rincones durante las actividades el niño/a demuestra respeto y brinda solidaridad al género opuesto.					
IC02	En los rincones el niño/a respeta las normas de convivencia.					
IC03	En los rincones el niño/a reacciona ante la expresión de los sentimientos de sus compañeros demuestra alegría, tristeza, enojo, asombro etc.					
IC04	En el rincón del hogar el niño/a realiza actividades domésticas con la escoba y la pala respetando su turno.					
IC05	En el rincón del hogar el niño/a en un grupo de fotografías identifica a los integrantes de su familia y comparte la información con sus compañeros.					
IC06	En el rincón de lectura el niño/a aporta con ideas y dialoga con sus compañeros sobre los acontecimientos del cuento.					
IC07	En el rincón de dramatización el niño/a elige se viste e imitar a un personaje de su elección formando una historia con sus compañeros.					
IC08	En el rincón de psicomotricidad el niño/a se relaciona con sus compañeros y promueve los juegos populares que existen en su comunidad.					
IC09	En el rincón de dramatización el niño/a diferencia la vestimenta de hombre o mujer y expone las características de cada uno a sus compañeros.					
IC010	En el rincón de arte el niño/a al mirar los pictogramas de las dependencias de su hogar, analiza y da espontáneamente las características de cada uno, elige cual le gusta, lo dibuja y expone su trabajo a sus compañeros.					

### Descubrimiento del medio natural y cultural

1. Relación con el medio natural y cultural
2. Relaciones lógico matemático

Ítem	Aspectos a evaluar	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
2RMNC01	En los rincones el niño/a describe las semejanzas de las formas geométricas con las imágenes del entorno.					
2RMNC02	En los rincones el niño/a demuestra actividades de cuidado del aula recogiendo la basura y poniéndola en su lugar manteniendo los espacios limpios.					
2RMNC03	En los rincones el niño/a describe las actividades que han realizado durante la mañana la tarde y la noche.					
2RMNC04	En el rincón de arte el niño/a promueven el cuidado de las plantas sabe que hay que regarlas para que crezcan fuertes y sanas.					
2RMNC05	En el rincón de arte el niño/a asocia las fechas con las festividades por ejemplo Febrero carnaval.					
2RMNC06	En el rincón de arte el niño/a realiza arma representaciones gráfica con materiales del medio (palos de helado, sorbetes, tapas etc.)					
2RMNC07	En el rincón de arte el niño/a moldea con masa o plastilina de colores diferentes figuras con creatividad y las expone.					
2RMNC08	En el rincón de lectura el niño/a al observar las imágenes de las plantas medicinales las reconoce y manifiesta para que le ayuden.					
2RMNC09	En el rincón del hogar el niño/a utiliza objetos para asumir roles y funciones de los miembros del hogar.					
2RMNC10	En el rincón de música el niño/a escucha los sonidos del entorno y los reconoce.					
2RLM01	En los rincones el niño/a identifica las nociones básicas se ubiquen en el espacio, adelante – atrás, dentro – fuera, arriba – abajo.					
2RLM02	En los rincones el niño/a resuelve por si solo los conflictos que se presentan en el juego o en cualquier otra actividad.					
2RLM03	En el rincón de arte el niño/a arma figuras libremente con las figuras geométricas.					
2RLM04	En el rincón de arte el niño/a a través de sus sentidos identifica y menciona cuales los objetos son suaves y duros.					
2RLM05	En el rincón de arte el niño/a reconoce los colores de la bandera del país y los relaciona con objetos y cosas que conoce.					
2RLM06	En el rincón de construcción el niño/a realiza construcciones “complejas” con bloques y otros materiales del entorno dando significado a cada una.					
2RLM07	En el rincón de construcción el niño/a separa los objetos de diferentes materiales: madera, metal, plástico, tela, lana, nombrándolos y dando sus características.					
2RLM08	En el rincón de construcción el niño/a asocia los objetos con número cantidad correctamente.					
2RLM09	En el rincón de construcción el niño/a clasifica los juguetes agrupando grandes y pequeño expresando el por qué.					
2RLM10	En el rincón de psicomotricidad el niño/a demuestra que sabe orientarse espacialmente con respecto a su cuerpo indica que su cabeza está arriba y sus pies abajo.					



### Expresión y comunicación

1. Comprensión y expresión del lenguaje
2. Expresión artística
3. Expresión corporal y motricidad

Ítem	Aspectos a evaluar	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
3CEL01	En los rincones el niño/a comparte ideas y promociona soluciones a los problemas.					
3CEL02	En los rincones el niño/a habla sobre lo que hizo en casa, relata un paseo o actividades que realizo en escuela.					
3CEL03	En los rincones el niño/a observa, escucha, toca, olfatea y prueba la diversidad de materiales del entorno para describir su funcionalidad.					
3CEL04	En los rincones el niño/a discute con sus compañeros sobre cómo realizar sus actividades.					
3CEL05	En el rincón de lectura el niño/a describe su percepción sobre las imágenes de las portadas de los cuentos.					
3CEL06	En el rincón de dramatización el niño/a juega e interactúa con un teléfono como si mantuviera una conversación con otra persona.					
3CEL07	En el rincón de arte el niño/a elabora figuras en papel y las describe de una forma acertada.					
3EA01	En el rincón de arte el niño/a colorea los dibujos combinando los colores de forma correcta dándole más realce a su presentación.					
3EA02	En el rincón de arte el niño/a decora figuras con actividades creativas utilizando técnicas grafo plásticas plastilina, papel arrugado etc.					
3EA03	En el rincón de arte el niño/a en un paisaje identifica los colores primarios y secundarios.					
3EA04	En el rincón de arte el niño/a moldea trabajos en plastilina imaginándose su casa, auto, artículos propios.					
3EA05	En el rincón de arte el niño/a recorta figuras sencillas sin salirse del contorno.					
3EA06	En el rincón de arte el niño/a realiza actividades motrices demostrando su habilidad a través del rasgado, picado, recortado o coloreado.					
3EA07	En el rincón de construcción el niño/a construye su propio juguete con diversos materiales en forma creativa.					
3ECM01	En el rincón de música el niño/a utiliza instrumentos musicales sencillos para acompañar el canto, teatro, danza y movimientos.					
3ECM02	En el rincón de psicomotricidad el niño/a sigue coordinadamente los movimientos de los compañeros imitándolo como modo de juego					
3ECM03	En el rincón de psicomotricidad el niño/a direcciona a donde saltar con un pie y lo alterna para avanzar rápidamente.					
3ECM04	En el rincón de psicomotricidad el niño/a se desplaza con facilidad combinando diferentes movimientos rápido, lento.					
3ECM05	En el rincón de psicomotricidad el niño/a baila canciones cortas coordinando con movimientos corporales.					
3ECM06	En el rincón de psicomotricidad el niño/a camina sobre bordes evitando los peligros.					
3ECM07	En el rincón de psicomotricidad el niño/a reacciona ante las acciones como lanzar, atrapa un objeto con seguridad.					

## ANEXO 2

Ambato 22 de Mayo del 2019

DOCTORA

Daniela Benalcázar PhD.

DOCENTE UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

De mi consideración:

Yo, Ana Maribel Villacís Naranjo portadora de la C.C 180448841-7, estudiante en la MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO tercera cohorte, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito muy comedidamente la valoración de la propuesta: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE" en calidad de especialista.

Con la certeza de contar con su aceptación, anticipo mi debido agradecimiento.

Atentamente



Lcda. Ana Villacís

MAESTRANTE

C.C 180448841-7

*Recibida  
22/05/2019  
Daniela Benalcázar*

## HOJA DE VIDA

DANIELA BENALCÁZAR CHICAIZA



### INFORMACIÓN PERSONAL

CÉDULA	APELLIDOS	NOMBRE	SEXO
0502125123	Benalcázar Chicaiza	Daniela	Femenino
FECHA DE NACIMIENTO	NACIONALIDAD	ESTADO CIVIL	IDENTIFICACIÓN ÉTNICA
10-10-1975	Ecuatoriana	Soltera	Mestiza
DIRECCIÓN PROVINCIA		DIRECCIÓN CANTÓN	
Tungurahua		Ambato	
DIRECCIÓN CALLES PRINCIPALES		REFERENCIA DOMICILIARIA	
Noboa y Caamaño		150 mts. BODESUR (Huachi Chico)	
CONTACTOS	TELÉFONO CONVENCIONAL	TELÉFONO CELULAR	ALTERNATIVO
	032587258	0992520187	098768514
EMAIL PERSONAL		EMAIL ALTERNATIVO	
dbenalcazararch@yahoo.es		da.benalcazar@uta.edu.ec	

### INSTRUCCIÓN FORMAL

NIVEL	REGISTRO SENESCYT	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	TÍTULO OBTENIDO
TERCERO	1010-04-513377	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Profesora de Educación Parvularia
TERCERO	1010-04-513378	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia
TERCERO	1010-02-284451	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Doctora en Ciencias de la Educación mención Investigación y Planificación Educativa
CUARTO	1010-07-663537	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Magister en Psicología Educativa
CUARTO	1010-09-696567	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Magister en Docencia y Currículo para la Educación Superior
CUARTO	724181134	UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID - ESPAÑA	Doctora en Formación Inicial y Permanente de Profesionales de la Educación e Innovación Educativa (Ph.D)

### EXPERIENCIA LABORAL

EXPERIENCIA ACADÉMICA	INSTITUCIÓN	FACULTAD	MODALIDAD	FECHA DE INGRESO	FECHA DE SALIDA
Docente a contrato	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	Presencial y Semipresencial	01/10/2003	30/09/2016
Profesora titular	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	Semipresencial	01/10/2016	EN FUNCIONES



**OBRAS DE RELEVANCIA**

OBRA DE RELEVANCIA O UN ARTÍCULO INDEXADO EN EL CAMPO DE CONOCIMIENTO VINCULADO A SUS ACTIVIDADES DE DOCENCIA O INVESTIGACIÓN.	ARTÍCULO INDEXADO	REVISTA /CONGRESO / CAPÍTULO DE LIBRO	BASE DE DATOS / LIBRO	ISSN-ISBN
The Selection of Migratory Indicators Based on Data Mining Algorithms	X	CISTI'2017 - 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies	SCOPUS	978-989984347-9 21660727
Development and improvement of the visomotriz coordination: Virtual game of learning and using the Sphero haptic device for alpha generation.	X	ICITS'18 - The 2018 International Conference on Information Technology & Systems	SCOPUS	978-331973449-1 21945357
Multisensory Virtual Game with Use of the Device Leap Motion to Improve the Lack of Attention in Children of 7-12 Years with ADHD"	X	ICITS'18 - The 2018 International Conference on Information Technology & Systems	SCOPUS	978-331973449-1 21945357
Formation of male teacher in preschool education	X	Ponte Academic Journal	ISI WEB	Vol. 74, Issue 3 ISSN 0032-2423X
Modos de aprendizaje, comunicación y uso de la tecnología de las generaciones X Y Z		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2017 virtual y en línea)	Libro Perspectivas Formativas Universitarias	978-84-309-7380-4
M-Learning didactic strategy for children diagnosed with dyslexia	X	International Conference on Digital Science, DSIC 2018	SCOPUS	978-303002350-8 21945357
La comunicación y el uso de las redes sociales como causa del empobrecimiento u enriquecimiento del lenguaje español		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018 virtual y en línea)	Libro Nueva enseñanza superior a partir de las TIC	978-84-17690-16-8
Redes sociales: espacios virtuales de socialización de los estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018 virtual y en línea)	Libro La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación	978-84-17341-96-1
Communication and the use of Social Networks as the cause of impoverishment or enrichment of the Spanish language		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018 virtual y en línea)	Conference Proceedings	978-84-09-04967-7
Social networks: virtual socialization spaces of		Congreso Universitario Internacional sobre	Conference Proceedings	97884-09-04967-7

university students at Ambato technical university"	la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICID 2018 virtual y en línea)		
Género: Estereotipos y patrones en la formación de estudiantes universitario	I Congreso Internacional de Investigación Científica CIIC 2018	Libro de memorias del evento	978-9942-8727-5-3

#### CAPACITACIONES

CAPACITACIÓN Y ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL.	METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN.	CAMPO DE CONOCIMIENTO VINCULADO A SUS ACTIVIDADES DE DOCENCIA O INVESTIGACIÓN	TOTAL HORAS POR CERTIFICADO.
Curso Intersemestral Técnicas y métodos para la recolección y procesamiento de la información científica (del 11 al 15 de marzo 2019)	X		40
Curso "Estimulación Multisensorial" (del 11 al 11 de febrero 2019)		X	40
Curso-Taller Red de Líderes de Vanguardia en el ámbito académico (del 04 al 08 de febrero 2019)		X	40
Curso - Taller: Neurociencias aplicado a la Educación (del 22 al 27 de octubre 2018)		X	40
Curso Intersemestral Gestión de Riesgo (del 10 al 14 de septiembre 2018)		X	40
Curso "Familia y Comunidad" (del 20 al 24 de agosto 2018)	X		40
I Seminario Internacional "Los desafíos de la Educación para el siglo XXI" (del 24 al 27 de julio 2018)		X	40
Curso en línea Ambientes de aprendizaje auténtico USFQ (del 12 de marzo al 08 de abril 2018)	X		40
Curso Intersemestral Proyectos de Investigación (del 12 al 16 de marzo 2018)	X		40
Curso-Taller "Estadística aplicada a la investigación" (del 11 al 16 diciembre 2017)	X		40
Curso-Taller "La discapacidad desde un modelo social" (del 11 al 15 diciembre 2017)		X	40
Curso Intersemestral estadística SPSS (del 11 al 15 septiembre 2017)		X	40
Diplomado en Educación Inicial 2017		X	120
Curso de capacitación en Educación Inicial "Un paso a la actualización" (del 01 al 22 julio 2017)	X		40
Curso "Construyendo Igualdad en la Educación Superior" (del 27 de marzo a 28 de mayo 2017)		X	40
V Congreso Internacional de Educación Especial y Neurociencias (del 14 al 16 abril 2017)		X	40
Curso Intersemestral Introducción al método científico (Básico) (del 15 al 22 de marzo 2017)	X		40
"Curso de Capacitación de Estadística para elaborar Artículos Científicos" (del 21 de enero al 04 febrero 2017)	X		40

Primer seminario Internacional "La interculturalidad como eje transformador del Currículum de la Carreras Universitarias" (del 11 al 13 de enero 2017)	X	32
Curso "Metodologías y Experiencias formativas para la Accesibilidad y la Inclusión Educativa" (del 12 al 17 diciembre 2016)	X	40
Curso "Identificación de Patrones aplicada a la Neurociencia" (del 21 al 26 noviembre 2016)	X	40
Curso Intersemestral (del 19 al 23 septiembre 2016)	X	40
Curso Docencia Universitaria: Pedagogía aplicada a la Tecnología y Herramientas Web 2.0 (del 26 julio al 25 agosto 2016)	X	90
Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje (del 27 de junio al 14 de agosto 2016)	X	120
Curso "Proyecto de Investigación y Escritura de Artículos Científicos" (del 6 al 10 junio 2016)	X	40
Construyendo Igualdad en la Educación Superior (del 28 marzo al 3 mayo 2016)	X	40

#### CARGOS DESEMPEÑADOS

INSTITUCIÓN	CARGO	CARRERA / MODALIDAD	PERIODOS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	COORDINADORA DE UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR BÁSICA	EDUCACIÓN INICIAL PRESENCIAL	MARZO – SEPTIEMBRE 2017 SEPTIEMBRE 2017 – FEBRERO 2018 MARZO – AGOSTO 2018 SEPTIEMBRE 2018 – FEBRERO 2019 MARZO – AGOSTO 2019
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	DOCENTE RESPONSABLE REDISEÑO CURRICULAR DOCENTE RESPONSABLE PLAN DE CONTINGENCIA	PRESENCIAL SEMIPRESENCIAL	MARZO – SEPTIEMBRE 2017 SEPTIEMBRE 2017 – FEBRERO 2018


#### DATOS ADICIONALES

INSTITUCIÓN	FUNCIÓN	FECHA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Tutora de Proyecto; Directora de Trabajos de Titulación; Miembro de Tribunal PRE Y POS GRADO	01/03/2014 hasta la Actualidad
CONGRESOS VARIOS	Revisora de artículos (ponencias y publicaciones)	07/2018 hasta la fecha

**IDIOMA DIFERENTE**

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>NIVEL</b>	<b>ESTADO</b>
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	C1- AVANZADO 1	APROBADO

Certifico que todos los datos anotados son de mi absoluta responsabilidad.



Atentamente,  
**Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.**  
0502125123

**FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE”**

**1. Datos Personales del Especialista**

Nombres y apellidos: Daniela Benalcázar Chicaiza  
 Grado académico (área): PhD.  
 Experiencia en el área: Docente Universitaria en Educación Inicial

**2. Autovaloración del especialista**

Marcar con un “X”

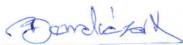
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	/		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta	/		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	/		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	/		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

**3. Valoración de la propuesta**

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	/				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	/				
Pertinencia del contenido de la propuesta	/				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	/				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		/			
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable



Firma

Nombre: Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD



## ANEXO 3

Ambato 22 de Mayo del 2019

LICENCIADA

Mayra Barrera Mg.

DOCENTE UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

De mi consideración:

Yo, Ana Maribel Villacís Naranjo portadora de la C.C 180448841-7, estudiante en la MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO tercera cohorte, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito muy comedidamente la valoración de la propuesta: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE" en calidad de especialista.

Con la certeza de contar con su aceptación, anticipo mi debido agradecimiento.

Atentamente



Lcda. Ana Villacís

MAESTRANTE

C.C 180448841-7

Rx 28-05-2019  
mayra

## HOJA DE VIDA



### INFORMACIÓN PERSONAL

CÉDULA	APELLIDOS	NOMBRES	SEXO
1803743358	Barrera Gutiérrez	Mayra Isabel	Femenino
FECHA DE NACIMIENTO	NACIONALIDAD	ESTADO CIVIL	TIPO DE SANGRE
01-12-1983	Ecuatoriana	Divorciada	O+
DIRECCIÓN PROVINCIA		DIRECCIÓN CANTÓN	
Tungurahua		Ambato	
DIRECCIÓN CALLES PRINCIPALES		REFERENCIA DOMICILIARIA	No. DE CASA
Av. Pedro Váscquez		Unidad Educativa "ATENAS"	04
CONTACTO	TELÉFONO CONVENCIONAL	TELÉFONO CELULAR	ALTERNATIVO
	032855370	0995903532	0999098879
EMAIL PERSONAL		EMAIL ALTERNATIVO	
mayribarrera@gmail.com		mayraibarrerag@uta.edu.ec	
CONTACTO EN CASO DE REFERENCIA			
PARENTESCO	NOMBRES Y APELLIDOS	TELÉFONO CONVENCIONAL	032521122
Madre	Martha Gutiérrez	TELÉFONO CELULAR	0992760828

### INSTRUCCIÓN FORMAL

NIVEL	REGISTRO SENESCYT	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	TÍTULO OBTENIDO
TERCERO	1010-09-956570	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia
CUARTO	1010-10-717514	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	Magister en Gerencia y Mediación en Centros Educativos Infantiles

### EXPERIENCIA LABORAL

EXPERIENCIA DOCENTE	INSTITUCIÓN	FACULTAD	MODALIDAD	FECHA DE INGRESO	FECHA DE SALIDA
Docente ocasional	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS	Presencial	04/10/2012	30/09/2014
Docente ocasional	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	Semipresencial	07/03/2010	30/09/2016

Docente ocasional	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	Presencial	01/04/2014	30/09/2016
Docente titular	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	Presencial	01/10/2016	EN FUNCIONES

EXPERIENCIA PROFESIONAL	INSTITUCIÓN	CARGO	FECHA DE INGRESO	FECHA DE SALIDA
Educación Inicial	CENTRO EDUCATIVO "LUZ DE AMÉRICA"	Maestra Pre-básica	01/09/2005	07/07/2006
Educación Inicial	CENTRO EDUCATIVO "LUZ DE AMÉRICA"	Maestra Primer año	04/09/2006	06/07/2007
Educación Inicial	CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "CELITAS"	Directora Académica	01/09/2008	11/03/2013

**OBRAS DE RELEVANCIA**

OBRA DE RELEVANCIA O UN ARTÍCULO INDEXADO EN EL CAMPO DE CONOCIMIENTO VINCULADO A SUS ACTIVIDADES DE DOCENCIA O INVESTIGACIÓN.	ARTÍCULO INDEXADO	REVISTA- CONGRESO	BASE DE DATOS	ISSN-ISBN
Género: Estereotipos y patrones en la formación de estudiantes universitarios		I Congreso Internacional de Investigación Científica CIIC 2018	Libro Memorias del evento	ISBN: 978-9942-8727-5-3
Communication and the use of Social Networks as the cause of impoverishment or enrichment of the Spanish language		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018 virtual y en línea)	Conference Proceedings	ISBN: 978-84-09-04967-7
La comunicación y el uso de las redes sociales como causa del empobrecimiento u enriquecimiento del lenguaje español		Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018 virtual y en línea)	Libro Nueva enseñanza superior a partir de las TIC	ISBN: 978-84-17690-16-8
M-learning didactic strategy for children diagnosed with dyslexia	X	The 2018 International Conference on Digital Science	SCOPUS	Electronic ISSN: 21945357 ISBN: 978-303002350-8
Evaluation of the degree of the intellectual	X	2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)	SCOPUS	Electronic ISSN: 2165-9567



maturity in the development of literacy through immersive virtual worlds				
Formation of male teacher in preschool education	X	Ponte Academic Journal	ISI WEB	Vol. 74, Issue 3 ISSN 0032-2423X
Sensor configuration in ubiquitous computing: Cameras vs ontologies	X	2017 IEEE International Conference on Consumer Electronics and Devices (ICCED 2017)	SCOPUS	Electronic ISBN: 978-1-5386-0402-1
Modos de aprendizaje, comunicación y uso de la tecnología de las generaciones X Y Z	X	Libro Perspectivas Formativas Universitarias		ISBN 978-84-309-7380-4

#### CAPACITACIONES

CAPACITACIÓN Y ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL.	METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN.	CAMPO DE CONOCIMIENTO VINCULADO A SUS ACTIVIDADES DE DOCENCIA O INVESTIGACIÓN	TOTAL HORAS POR CERTIFICADO.
Curso Intersemestral Técnicas y métodos para la recolección y procesamiento de la información científica (del 11 al 15 de marzo 2019)	X		40
Curso "Estimulación Multisensorial" (del 11 al 11 de febrero 2019)		X	40
Curso-Taller Red de Líderes de Vanguardia en el ámbito académico (del 04 al 08 de febrero 2019)		X	40
Primer Congreso Internacional de Investigación Científica CIIIC 2018 (del 13 al 15 de noviembre 2018)	X		40
Curso - Taller: Neurociencias aplicado a la Educación (del 22 al 27 de octubre 2018)		X	40
Curso Intersemestral Didáctica de la Enseñanza Superior (del 10 al 14 de septiembre 2018)	X		40
Familia y Comunidad (20 al 24 de agosto 2018)		X	40
I Seminario Internacional "Los desafíos de la educación para el siglo XXI" (24 - 27 julio 2018)		X	40
Ambientes de aprendizaje auténticos (12 marzo - 08 de abril 2018)		X	40
Curso Intersemestral: Estadística aplicada para la investigación (12-16 marzo 2018)	X		40
Taller: La Discapacidad desde un modelo social (11-15 diciembre 2017)		X	40
Diplomado en Educación Infantil (08 octubre-08 de diciembre 2017)		X	120
Estadística aplicada a la investigación (11-16 diciembre 2017)	X		40

Curso Intersemestral: Estadística SPSS (11-15 septiembre 2017)	X		40
Un paso a la actualización (01-22 julio 2017)		X	40
V Congreso Internacional de Educación Especial y Neurociencias (14-16 abril 2017)		X	40
Curso Intersemestral: Elaboración de Artículos Científicos (Intermedio) (6-10 marzo 2017)	X		40
Taller de "Intercambio de experiencias exitosas en la aplicación del rediseño de las Carreras de Educación Inicial en las Universidades del País" (26-27 enero 2017)		X	32
Primer seminario Internacional "La interculturalidad como eje transformador del Currículum de la Carreras Universitarias" (11-13 enero 2017)		X	32
Curso de Capacitación de Estadística para elaborar Artículos Científicos (21-04 febrero 2017)	X		40
II Seminario Internacional "Calidad de la Educación Superior y Género Experiencias y desafíos" (24-25 noviembre 2016)		X	16
Curso "Identificación de Patrones aplicada a la Neurociencia" (21-26 noviembre 2016)	X		40
Curso Intersemestral (19-23 septiembre 2016)		X	40
Curso Docencia Universitaria: Pedagogía aplicada a la Tecnología y Herramientas Web 2.0 (26 julio-25 agosto 2016)		X	90
Proyecto de Investigación y Escritura de Artículos Científicos (6-10 junio 2016)	X		40
Curso: Taller Intersemestral Modelo Educativo, Sistema de Evaluación y Código de Ética (7-11 marzo 2016)		X	40
Construyendo Igualdad en la Educación Superior (28 marzo-3 mayo 2016)		X	40
Escritura de Artículos Científicos, aplicados a proyectos de graduación (11-20 enero 2016)	X		40

**CARGOS OCUPADOS**

INSTITUCIÓN	CARGO	MODALIDAD	PERIODOS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	DOCENTE RESPONSABLE SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA	PRESENCIAL	OCTUBRE 2012-MARZO 2013
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	DOCENTE RESPONSABLE REDISEÑO CURRICULAR	PRESENCIAL	OCTUBRE 2015-MARZO 2016
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	DOCENTE RESPONSABLE COMISIÓN DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN	PRESENCIAL	ABRIL-SEPTIEMBRE 2015 OCTUBRE 2015-MARZO 2016 ABRIL-SEPTIEMBRE 2016

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO	DOCENTE COMISIÓN CENTRO DE ATENCIÓN INTEGRAL PARA LA INCLUSIÓN	PRESENCIAL	ABRIL-SEPTIEMBRE 2014 ABRIL-SEPTIEMBRE 2015
-------------------------------	--	------------	--

**SUFICIENCIA EN UN IDIOMA DIFERENTE**

INSTITUCIÓN	CERTIFICADO	FECHA
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	APTITUD Y PERITAJE EN IDIOMA INGLÉS	8/07/2002

**DATOS ADICIONALES**

POSEE DISCAPACIDAD				TIPO DE DISCAPACIDAD	No. CARNET DE DISCAPACIDAD	IDENTIFICACIÓN ÉTNICA
SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>			MESTIZA

Certifico que todos los datos anotados son de mi absoluta responsabilidad.

Atentamente,  
*Linda Mg. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez*  
 1803743358

**FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE”**

**1. Datos Personales del Especialista**

Nombres y apellidos: Mayra Isabel Barrera Gutiérrez  
 Grado académico (área): Mg.  
 Experiencia en el área: Docente Universitaria en Educación Inicial

**2. Autovaloración del especialista**

Marcar con un “X”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	/		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta	/		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	/		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	/		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

**3. Valoración de la propuesta**

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	/				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	/				
Pertinencia del contenido de la propuesta	/				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	/				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		/			
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

Firma

Nombre: Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg.

## EVIDENCIAS

Ambato, 7 de Marzo 2019

Doctor  
Mario Cevallos  
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS A. MARTINEZ"

Presente:

Reciba un cordial y afectuoso saludo y al mismo tiempo deseándole éxitos en sus funciones desempeñadas.

Yo, Lcda. Ana Maribel Villacís Naranjo, maestra del Nivel Inicial, jornada vespertina, me dirijo a usted muy comedidamente para solicitar se me permita realizar en la Institución mi trabajo de investigación para la obtención del título de Magister, pertenezco a la cohorte 3. MEILE 3, de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Tema:

**"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ"**

Los datos registrados se manejarán bajo confidencialidad y en anonimato.

Por la atención que dé a la presente anticipo mis más sinceros agradecimientos

Atentamente,

Lcda. Ana Maribel Villacís Naranjo  
C.C 180448841-7  
Maestra del Nivel Inicial



RECIBIDO  
7-03-2019





**Institución Educativa:** LUIS A. MARTINEZ - 18H00129  
**Régimen:** SIERRA  
**Año Lectivo:** 2018 - 2019  
**Jornada:** MATUTINA  
**Año Escolar:** INICIAL 2  
**Paralelo:** C

No.	CEDULA	NOMBRES COMPLETOS
1	1850872241	ALTAMIRANO TOAPANTA STEPHANY GUADALUPE
2	1850831734	ALVAREZ NARVAEZ ARJEN ADAM
3	1850768340	CAISA SISA DOMINIK MATIAS
4	1850766260	CAIZAGUANO PUNINA JUSTIN ARIEL
5	1805612619	CANTUÑA MOREJON JOSHUA JAVIER
6	1851049351	CHERREZ CARRANZA LENIN JAMES
7	1850981182	ESPARZA BARONA CRISTIAN GABRIEL
8	1851087880	GALARZA PUAQUIZA MAYKEL MATEO
9	1851094662	GUAMAN POAQUIZA MATHIAS ALEJANDRO
10	1851129443	GUAYAMA ALLAS ISAAC SAMUEL
11	1850844018	GUERRERO TORRES AITANA JAMILETH
12	1851020527	LOPEZ PARDO JAMES MILLER
13	1851001857	LOPEZ YANCHA ALISSON YOLANDA
14	1850941616	MUÑOZ CAISA ISAAC SANTIAGO
15	1850797794	PEÑAFIEL ROMANCENCU BELEN DE LOS ANGELES
16	1851065282	POAQUIZA MORETA DAVID ALEXANDER
17	1851059285	REINOSO ROBALINO MIKE GUSTAVO
18	1850992023	SANDOVAL PEÑALOZA SAMANTHA GABRIELA
19	1850814417	SIFAS CEVALLOS MATIAS NICOLAS
20	1850986603	SISA GUALCO LESLIE NAOMI
21	1850972843	SILVA CHANGO JUSTIN ALEXANDER

HOMBRES:	15
MUJERES:	6
TOTAL:	21

Lcda. Mayra Criollo  
DOCENTE



**Institución Educativa:** LUIS A. MARTINEZ - 18H00129  
**Régimen:** SIERRA  
**Año Lectivo:** 2018 - 2019  
**Jornada:** VESPERTINA  
**Año Escolar:** INICIAL 2  
**Paralelo:** C

No.	CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS
1	1851080471	CHANGO MAJI NEYMAR JOAO
2	1850863257	FREIRE MUÑOZ FERNANDA YAMILETH
3	1851092294	GARCÉS BAÑO ZOE AITHANA
4	1850846450	JINDE QUINATO A ALEXANDER ISMAEL
5	1850959287	MARTINEZ COELLO CHRISTOPHER DARECK
6	1851054294	MUYOLEMA CAÑAMAR NAOMI ANAHI
7	1850824309	PALATE MAISANCHE DOMINIC JADEN
8	1851087971	QUINGA MOYOLEMA LEONEL ALEJANDRO
9	1850869197	SALINAS GAVILANES DANNA SAIDE
10	1850980648	SANCHEZ ZABALA ADRIAN EMILIANO
11	1850808583	SHULQUI PUMAQUERO ALISSON NICOLE
12	1850829019	SIGCHA TOALOMBO SARAHI ABIGAIL
13	550403463	SILVA AGUAYO JOSUE DAVID
14	1850749068	SOTO CHIMBO JOSUE MATEO
15	1850743277	TIGSELEMA CHIMBO SHIRLEY ANAHI
16	1850964659	TIXE CORDOVILLA MATHIAS EMILIO
17	1851399699	TORRES MORALES ALEJANDRA NICOLE
18	1850999374	TORRES VARGAS SCARLETT MAITE
19	1851061901	TRUJILLO VALDIVIESO KEYLA JAMILETH
20	3050225972	VALENCIA MONTES HECTOR ALEJANDRO
21	1850978964	VILLAFUERTE SANTAMARIA KEYLA JAMILETH
22	1850760503	YANZAPANTA CHIMBORAZO HELEN JOHANNA
23	1851019040	YUCAILLA AYNAGUANO JULISSA SAMANTA

HOMBRES:	10
MUJERES:	13
TOTAL:	23

Lcda. Ana Villacis  
DOCENTE

# PROGRAMA SPSS

NPar TESTS  
/WILCOXON=PRIMERA\_APLICACION WITH SEGUNDA\_APLICACION (PAIRED)  
/STATISTICS DESCRIPTIVES  
/MISSING ANALYSIS.

**NPar Tests**

[ConjuntoDatos2] C:\Users\Docente\Desktop\proyecto 29 de mayo\datos resultados primera y segunda.sav

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRIMERA_APLICACION	46	216,6522	13,53714	193,00	236,00
SEGUNDA_APLICACION	46	281,0435	6,48745	268,00	294,00

**Wilcoxon Signed Ranks Test**

Ranks				
	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
SEGUNDA_APLICACION - PRIMERA_APLICACION	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	46 <sup>b</sup>	23,50	1081,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	46		

a. SEGUNDA\_APLICACION < PRIMERA\_APLICACION  
b. SEGUNDA\_APLICACION > PRIMERA\_APLICACION  
c. SEGUNDA\_APLICACION = PRIMERA\_APLICACION

**Wilcoxon Signed Ranks Test**

Ranks				
	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
SEGUNDA_APLICACION - PRIMERA_APLICACION	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	46 <sup>b</sup>	23,50	1081,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	46		

a. SEGUNDA\_APLICACION < PRIMERA\_APLICACION  
b. SEGUNDA\_APLICACION > PRIMERA\_APLICACION  
c. SEGUNDA\_APLICACION = PRIMERA\_APLICACION

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	SEGUNDA_APLICACION - PRIMERA_APLICACION
Z	-5,907 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

La licencia caducará en 4 días.  
La licencia caducará en 4 días.



VALIDACION ALPHA.spv [Documento4] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Output

- Log
- Reliability
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Scale: ALL VARIABLES
  - Title
  - Case Process
  - Reliability Sta
  - Log

Your temporary usage period for IBM SPSS Statistics will expire in 4 days.

```

GET
La licencia caducará en 4 días.
FILE='C:\Users\Docente\Documents\PRIMERA TOMA.sav'.
DATASET NAME ConjuntoDatos1 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
/VARIABLES=IA01 IA02 IA03 IA04 IA05 IA06 IA07 IA08 IA09 IA10 C01 C02 C03 C0
4 C05 C06 C07 C08 C09
C10 RMNC01 RMNC02 RMNC03 RMNC04 RMNC05 RMNC06 RMNC07 RMNC08 RMNC09 RMNC10
RML01 RML02 RML03 RML04
RML05 RML06 RML07 RML08 RML09 RML10 CEL01 CEL02 CEL03 CEL04 CEL05 CEL06 C
EL07 EA01 EA02 EA03 EA04
EA05 EA06 EA07 ECM01 ECM02 ECM03 ECM04 ECM05 ECM06 ECM07
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
  
```

→ Reliability

[ConjuntoDatos1] C:\Users\Docente\Documents\PRIMERA TOMA.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	44	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	44	100,0

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

22:11 30/05/2019

VALIDACION ALPHA.spv [Documento4] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Output

- Log
- Reliability
  - Title
  - Notes
  - Active Dataset
  - Scale: ALL VARIABLES
  - Title
  - Case Process
  - Reliability Sta
  - Log

```

RML05 RML06 RML07 RML08 RML09 RML10 CEL01 CEL02 CEL03 CEL04 CEL05 CEL06 C
EL07 EA01 EA02 EA03 EA04
EA05 EA06 EA07 ECM01 ECM02 ECM03 ECM04 ECM05 ECM06 ECM07
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
  
```

→ Reliability

[ConjuntoDatos1] C:\Users\Docente\Documents\PRIMERA TOMA.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	44	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	44	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,848	61

La licencia caducará en 4 días.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

22:12 30/05/2019