



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA
EDUCACIÓN

Aplicación De Taller “Lúdico-Divertido”, Para La Mejora Del Desarrollo De Los
Rincones De Aprendizaje De Los Niños Del Nivel De Educación Inicial, 2019.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Victoria Stefany Sánchez Moran (ORCID: 0000-0003-1797-0946)

ASESOR:

Dr. Manuel Jesús Córdova Pintado (ORCID: 0000-0001-5780-0912)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

Piura - Perú

2019

Dedicatoria

A mis padres por qué aunque su presencia física ya no este y hayan partido a los brazos de Dios han sido esa fuerza espiritual que hizo que no me rinda nunca en este camino tan largo y duro llamado vida.

Agradecimiento

Dar las gracias a Dios, a mis padres y mi familia por darme las fortalezas y culminar mi Tesis de Investigación experimental.

Dar las gracias al Dr. Manuel Jesús Córdova Pintado por su gran paciencia, sabiduría en su asesoramiento.

También a la Universidad César Vallejo, en la persona del Dr. César Acuña Peralta, gracias por permitirnos mejorar cada día en sus aulas.

La autora

Página del jurado



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 16:00PM del día 10 DE DICIEMBRE DE 2019, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: Aplicación de taller "Lúdico-Divertido", para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019, presentada/o por el /la bachiller SANCHEZ MORAN, VICTORIA STEFANY

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina: _____

APROBADO UNANIMIDAD

En consecuencia, el/la/ graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como APTO para recibir el grado de MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Piura, 10 DE DICIEMBRE DE 2019

DR. VILLEGAS AGRAMONTE LÁZARO
PRESIDENTE

MG. GANOZA UBILLUS LUCILA MARÍA
SECRETARIO

Dr. CORDOVA PINTADO MANUEL JESÚS
VOCAL



Declaratoria de autenticidad

Yo, Lcda. Victoria Stefany Sánchez Morán, estudiante del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo - Piura, identificada con Cédula 094079427-4, con la tesis titulada Aplicación De Taller “Lúdico-Divertido”, Para La Mejora Del Desarrollo De Los Rincones De Aprendizaje De Los Niños Del Nivel De Educación Inicial, 2019.

Declaro bajo juramento:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Piura, Junio del 2019



Lic. Victoria Stefany Sánchez Morán

C.I.: 094079427-4

Índice

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de Tablas	vii
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	19
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	19
2.2. Operacionalización de variables.....	20
2.3 Población, muestra y muestreo.....	23
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	23
2.5 Método de análisis de datos.....	25
2.6 Aspectos éticos	26
III. RESULTADOS	27
IV. DISCUSIÓN.....	39
V. CONCLUSIONES	42
VI. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	50
Lista de cotejo para determinar los Rincones de Aprendizaje.....	84
Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis	88
Reporte de Similitud de Turnitin	89
Autorización Publicación de Tesis en Repositorio.....	90
Autorización de la Versión Final de Trabajo de Investigación	91

Índice de Tablas

Tabla 1: Muestra de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, Guayaquil	23
Tabla 2 : Nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después	27
Tabla 3: Nivel de rincón de música	28
Tabla 4 : Rincón de arte de los aprendizajes en los niños	29
Tabla 5 : Rincón de psicomotricidad en los niños	30
Tabla 6 : Rincón de construcción de los aprendizajes en los niños	31
Tabla 7: Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	32
Tabla 8: prueba entre el post test y pre test	33
Tabla 9 prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller.	35
Tabla 10: prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller	36
Tabla 11: prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller	37

Índice de figuras

Figura 1: Diagrama del diseño.....	19
Figura 2: Regiones de aceptación y rechazo de la H.	34
Figura 3: Regiones de aceptación y rechazo de la H.	35
Figura 4: Regiones de aceptación y rechazo de la H.	36
Figura 5: Regiones de aceptación y rechazo de la H.	38
Figura 6.....	87
Figura 7.....	87
Figura 8.....	87

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general Determinar si el taller Lúdico- Divertido influye en la mejora de los rincones de aprendizaje de los niños de inicial en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales Guayaquil-Ecuador, 2019. El presente trabajo de investigación es de tipo experimental y diseño pre-experimental, se trabajó con una muestra de 25 niños, esta muestra se ha realizado mediante el muestreo no probabilístico, la técnica que se utilizó en la presente investigación es la observación y como instrumento un cuestionario para evaluar los rincones de aprendizaje.

Los resultados de la investigación indican que el 76% (post test) de los niños de la unidad educativa desarrollan los rincones de aprendizaje en un buen nivel es decir de manera eficiente y que la aplicación de este taller Lúdico- Divertido mejora significativamente los rincones de aprendizaje en la unidad educativa de “Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales Guayaquil-Ecuador, 2019, obteniendo el estadístico T de student t_c calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05 ($8.430 > 6,542$).

Palabras claves: Rincones de aprendizaje, rincón de música, rincón de arte, rincón de psicomotricidad y rincón de construcción.

ABSTRACT

This research general objective is to determine whether the workshop Lúdico - fun influences the corners of children's initial learning improvement in the educational unit Carlos Julio Arosemena Tola of Easter Guayaquil, Ecuador, 2019. This research work is experimental and pre-experimental design, was carried out with a sample of 25 children, this exhibition has been done through sampling non-probability, the technique used in this research is the observation and as instrument a questionnaire to evaluate the places of learning.

The results of the research indicate that 76% (post test) of the children of the educational unit developed corners of learning at a good level is efficiently and that the implementation of this workshop Ludico – fun significantly improves the corners of learning in the educational unit of "Carlos Julio Arosemena Tola of Easter Guayaquil, Ecuador, 2019, obtaining the statistic T of student tc calculated higher than the value of the table on a 0.05(8.430>6,542) level.

Keywords: places of learning, corner of music, art corner, corner of psychomotricity and corner of construction.

I. INTRODUCCIÓN

A través del OMS se evidenció parte de esta realidad problemática, detectando que cada año se da superada la cifra (200) millones de niños en la etapa de educación inicial que no logran alcanzar su desarrollo cognitivo y social y es muy verdadero que la gran parte de problemas que padecen las personas en la edad adulta, suelen tener como su origen principal la edad temprana esto quiere decir de 0 a 5 años. Si un niño a temprana edad no desarrolla todos los conocimientos que se adquieren hasta los 5 años, es muy probable que a futuro fracase en su proceso educativa (inicial, preparatoria y todos los niveles académicos que continúan).

A inicio del siglo XX, se descubrió, que Hall (1904) relacionaba la lúdica con el avance de las culturas del hombre: a través de las actividades lúdicas el infante retoma la forma de poner en práctica paulatinamente el descubrir cómo se inició la humanidad (esto es llamado teoría de la recapitulación). Las actividades lúdicas forman una base primordial en el desarrollo de la parte cognitiva del infante a edad temprana, esta permite que se represente lo que conocemos como la asimilación de las funciones o reproductividad según cada etapa de desarrollo productivo del infante. Piaget (1956). Todas las percepciones sensorio motrices, observándolas desde una perspectiva relevante nos demuestra que el desarrollo del niño, inicio su cambio desde el punto dado del juego. El juego se ve asociado en grupos divididos en tres estructuras que son las siguientes: Las actividades lúdicas son un simple pero gran importante ejercicio.

Piaget enfocó como conocimiento principal y sin priorizar mayor concentración a lo emocional y las aspiraciones de los infantes. El asunto principal de su misión es una inteligencia o una lógica que acoja diversos tipos según como el individuo se incremente. Muestra una fundamentación basada en el desarrollo por edades o también llamadas etapas. Toda parte evolutiva evidencia la solidez, la igualdad del total del cognitivismo siendo nexo del aumento de los conocimientos del ser. Por otra parte incluye desajuste, lo que da a pensar que cada etapa continua es cualitativamente diversa a la anterior, la construcción de conocimientos por etapas evolutivas. Piaget separa el desarrollo cognitivo en diferentes etapas las cuales son 4: Etapa sensomotriz, la pre operativa, la operativa y la del pensamiento

operativo formal. La particularidad principal de la etapa sensomotriz es que la amplitud que tiene el infante por personificar y entender su mundo exterior, esto permite que razona ampliamente en dichas etapas de desarrollo. No obstante, el infante adquiere conocimientos del mundo que los rodea mediante la vivencia diaria, la experiencia propia y la manipulación de objetos. Los niños adquieren conocimientos paulatinamente sobre lo que observa, esto quiere decir, veo capto y almacena información.

Posterior tenemos la segunda etapa, la cual es la pre operativa el niño personifica el mundo mediante su propia idea (lúdica, visual, comunicación verbal y por último los dibujos fantásticos). Trabaja por encima de dichas imágenes como si confiara en las mismas. En esta etapa operativa o concreta, los infantes son capaces de comprometerse en una cantidad restringida de evolución lógica, fundamentalmente en el momento en que se le brinda recursos para utilizarlo y organizarlo, ejemplo de ello es el entendimiento no obstante se necesita de prácticas concretas con establecidos sucesos y materiales y no de percepciones ideales o supuestos.

Luego de la edad de los doce años, decimos que los seres humanos ingresan en la etapa conocida como (pensamiento operativo formal), a raíz de esta etapa el infante posee capacidades para reflexionar de manera lógica, se plantea preguntas que poseen coherencia y sentido. Piaget nos hace ver el aumento como una interacción entre la madurez física y las costumbres. Es a través de las experiencias que los infantes obtienen conocimiento y retienen información. Es aquí que nace la definición de constructivismo y paradigma relacionada a la pedagogía constructivista. La teoría de Piaget nos demuestra que es mediante la acción, y el conocimiento que el infante descubre cómo dominar su mundo.

MINEDUC puso a funcionar una reforma al currículo de educación inicial, el mismo que es del año (1996), también se cambió actualizando y fortaleciendo el currículo (2010), mediante la emblemática que busca mejorar condiciones educativas, se basa en que el educar a los infantes sea según lo indica Fornasari, (s/f). Manifestación de la sociedad cambiante, entendemos por ello que busca incentivar a infantes y a los educadores a practicar y explorar, esto perdiendo temores a la equivocación, buscando ser siempre dinámicos, aplicando en su

rutina diaria el juego este mismo constituye grandes propuestas metodológicas convirtiendo un juego en un aprendizaje grandemente significativo.

A nivel nacional bajo la reforma establecida por ministerio de educación hace que se aplique el trabajo por rincones lúdicos en todas las instituciones que disponen de educación inicial el 100% de las unidades educativas en Ecuador aplican el trabajo por rincones de aprendizajes lúdicos.

Estos talleres lúdicos dirigidos a docentes son aplicables a los diferentes rincones de aprendizajes, y es por esto que este proyecto de investigación experimental se centra en los infantes que cursan el nivel inicial. Actualmente la herramienta metodológica usada en la educación inicial propone usar un método juego trabajo dicha metodología está establecida por la organización de diferentes espacios o ambientes de aprendizaje también conocidos como espacios de actividades lúdicas o rincones, lugar en el que infantes juegan en haciendo grupos llevando a cabo aprendizajes dentro del mismo.

Mineduc (2014). El educar en ningún instante puede ser es un curso impreciso, al contrario, debe estar asistido siempre a mantener una perspectiva venidera más amistoso e íntimamente asociado a lo que se instruye en edades de la primera infancia, los infantes de una clase usualmente tienden a ser investigativos y creativos es por esta razón que los docenes deben ser capacitados continuamente para explotar todos los conocimientos que los infantes puedan adquirir desde temprana edad. Las unidades educativas ubicadas en la Parroquia Pascuales en su totalidad trabajan mediante la aplicación de aprendizaje lúdico, con lo que podemos mencionar que el 100% de los centros de educación inicial del sector aplican una metodología de aprendizaje mediante rincones lúdicos tal como lo decreto ministerio de educación en su última reforma educativa.

Esta problemática surge de la observación en la escuela Carlos Julio Arosemena, ciudad de Guayaquil-Ecuador, periodo 2019. Al estudiar que en la dicha Unidad Educativa no existen capacitaciones de talleres lúdicos- divertidos dirigidos a docentes el nivel de educación inicial. El motivo de esta investigación tiene por objeto conocer no solamente el hecho de no haber

talleres docentes en aprendizaje lúdico sino también como poder implementarlos. Esta investigación se basa en determinar cuáles podrían ser los factores que impiden la mejora del desarrollo de rincones lúdicos y si el ambiente influye en ello.

Los directivos son los encargados de plantear planes de mejora para el nivel que amerite cambios ya sea con capacitaciones docentes, talleres o el mejor método según el nivel en que se necesite dicha implementación. Debemos ejecutar el taller creativo-educativo tomando en cuenta el presupuesto anual otorgado a la institución, en el caso que no esté dentro del presupuesto se podrá auto gestionar el taller que ha de aplicarse.

La inexistencia de talleres que propicien el esparcimiento e involucramiento de los docentes en actividades de aprendizaje lúdica ocasiona falta de creatividad dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se imparten siendo medio de inducción académica a los estudiantes. A más de que el no tener definidos talleres o programas de preparación genera poca motivación o interés por parte de los docentes en buscar el mejoramiento continuo, así como superar la calidad con que imparten sus diferentes clases lúdicas.

Para los Trabajos previos, se tomó la investigación de Posada (2014). Nos dice en su Tesis lúdica como estrategia didáctica. Universidad Nacional de Colombia. Esta tesis tiene como objetivo: Reconocer y considerar el acercamiento existente entre la lúdica y las actividades de aprendizaje que se realizan. Su investigación es de carácter descriptiva. El análisis de los resultados los realizo mediante recolección de información en 10 trabajos previos realizados en la misma universidad. Ya al concluir este trabajo de titulación nos manifiesta que se analizó los proyectos de titulación, observaron e investigaron el hecho de como expresaban con claridad las ventajas del juego en los aprendizajes obtenidos.

Pinheiro (2012). En bajo el título: El jugar de los niños en espacios públicos. Universidad de Barcelona, departamento de didáctica y organización educativa. Su objetivo es, entender la afectividad del infante con el espacio donde realiza la lúdica y como cumple la apropiación de los rincones conocidos planeados o no en el recreo de los niños. El análisis de los resultados se lo efectuó mediante cuestionarios respondidos por cada niño. Este trabajo es co experimental.

Como conclusión, tiene dicho enfoque cualitativo de investigación, es una táctica necesaria tratándose de una investigación de esta magnitud. Esta investigación, por otra parte, es propicia contenidos de orden cuantitativa, que vamos a estudiar con una mirada cualitativo.

Fernández (2015). Mediante su trabajo de titulación. Estrategias lúdico pedagógicas para el desarrollo de las habilidades del pensamiento del nivel literal en los niños y niñas del grado transición del instituto educativo príncipe de paz de la ciudad de Cartagena. Universidad De Cartagena en convenio sede del Tolima. Tiene de objetivo el implementar métodos de juegos pedagógicos que aprueben el desarrollo de las capacidades del razonamiento a la altura literal en los infantes el nivel cambio de la institución, lograr implementarlas apropiadamente al ambiente rodeador le permita un desarrollo integral. El tipo de investigación que hemos usado es la investigación cualitativa de carácter descriptivo. Para su muestra se usó, El nivel de cambio entre 25 alumnos siendo once infantes varones y catorce mujeres, en edades que oscilan en los cinco y seis años. Aplicando como herramienta de recolección de datos entrevista y encuesta. Concluyo de la siguiente manera: El desenvolver las habilidades del pensamiento en todos los grados y básicamente en el nivel inicial es de inmensa importancia, así podremos formar infantes que ya desde temprana edad se vean direccionados a lucirse activamente en su niñez y en cada etapa de sus vidas.

Soliz (2016). Su trabajo esta titulada. Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas. Universidad Central Del Ecuador. Tiene como objetivo: definir de qué forma la lúdica simbólica permite aumentar la idea creativa en los infantes. Esta investigación está bajo un enfoque cuanti-cualitativa. Su recolección de datos uso la observación y la encuesta. Finalmente su conclusión encontramos que posterior a la aplicación del el juego simbólico en el salón de clases, los infantes aumentan su inteligencia creativa de una manera activa, vigorosa y sin ataduras. Al expandir la lúdica simbólica se observa el poder que tienen al aumentar el pensamiento creativo, ya que los infantes se hacen sus propias ideas únicas y llegan a cambiar lo que se encuentra a su alrededor.

Ramón y Rocano (2014). En su trabajo de investigación que tiene como título, Los rincones de trabajo en el proceso enseñanza-aprendizaje del primero de educación general

básica. Universidad de Cuenca. Esta investigación es constructivista. Su objetivo nos expresa lo siguiente: los espacios de aprendizaje, “Pueden colaborar con los educandos a cambiar rotundamente vivencias inculcadas, estarán a ritmo de completo desorden, separado, por un segmento de orden constructivista. Este trabajo fue aplicado con un plan de clase dirigido a los niños. La conclusión: El método juego y trabajo es una de las tácticas principales propuestas por la Escuela Nueva. En conclusión, a esta tesis tenemos que, el juego se transformó en una pieza primordial para lograr que los educandos, alcancen excepcionales avances para el aumento en sus más relevantes lo que hace que los niños sientan confianza en su aprendizaje en todas las áreas.

Zurita (2016). En su tesis que tiene como título: Pensamiento lógico en la enseñanza – aprendizaje de pre matemática en el nivel inicial No.2 en el C.E.I. Fiscal “Cajita De Sorpresas. Pontificia Universidad Católica Del Ecuador Con Sede En Esmeraldas. Su trabajo va en la línea investigación Lectoescritura y desarrollo del pensamiento. Su objetivo, estudiar el método que usan las docentes del inicial y dos en el jardín “Cajita de Sorpresas” aplicadas en los infantes de inicial. El análisis, resultados se usó: Observación, encuesta a maestros y directivo, con un cuestionario, más una guía de observación. Finalmente, como conclusión tenemos: Las maestras usan estrategias metodológicas creativas y dinámicas siendo este un recurso individual, juego trabajo, dramatizaciones. En lo que respecta a de enseñanza y aprendizaje uso del juego como apoyo en estas estás escasas actividades, esto es realmente de gran importantes debido a que permiten que aumente la parte psicomotriz y cognitivo del pensamiento lógico y el habla de los infantes.

A nivel local se tiene a Criollo (2018). En su tesis titulada: La influencia de la motricidad gruesa en el desarrollo de la expresión corporal en niños de 4 años de la unidad educativa Paul Rivet en el año lectivo 2017-2018. Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Su investigación es de tipo descriptiva. Dicha investigación tiene como objeto analizar conductas de las expresiones motrices gruesas y el aumento de expresiones manifestadas por el cuerpo en los infantes de edad inicial. La técnica aplicada para recolectar datos informativos fue entrevistas con la finalidad de dar respuestas a problemas que suelen suceder en el día a día. En su conclusión nos manifiesta dicho trabajo que: En las aclaraciones hechas, así como en las

encuestas y entrevistas a las profesoras y representantes legales se pudo constatar que en no hay muchas dificultades en la motricidad gruesa.

Pilozo y Hernández (2015). Su tesis de fin de grado estuvo bajo el título, El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Universidad de Guayaquil. Propuesta: diseño de una guía didáctica para docentes y representantes legales. Esta investigación es de carácter Descriptiva. Se usó método de análisis de datos en esta investigación que fue Inductivo-Deductivo El proyecto uso un tipo de investigación porque nuestra meta aparte de la recolección de datos con una encuesta y cuestionario. Su objetivo es manifestar la incidencia la lúdica didáctica como método de aprendizaje en los infantes de 3 a 4 años. Finalmente, en su conclusión nos manifiesta lo siguiente; La lúdica didáctica tiene como fin ayudar en el aumento de la multilateral de los infantes a mediante las actividades físicas y recreativas, que puedan ser niños que se desarrollen en perfecto estado y su formación, que sea capaz de incrementar sus capacidades activamente. El juego es de un alto valor en la niñez de los estudiantes.

Teniendo en cuenta las Teorías relacionadas al tema, en su variable Rincones de aprendizaje, que según el aporte de Parra (2011). Nos da como su definición que son áreas establecidas dentro de un aula de clases, en ella los infantes realizan juegos, en análisis pequeños ejecutan planes, avanzan en su mundo creativo a raíz la adquisidor de conocimientos en talleres , esto permite que los infantes se interrelacionen y con sus pares y también con los adultos. Es el espacio que permite lleva acabo no solo actividades si no también lo podemos definir como lugar de adquirir conocimientos nuevos u desconocidos para todos los seres humanos de la edad temprana hasta adultos.

Con relación a la dimensión Rincón de música, **Rousseau** (s/f). Creador del **L'Encyclopédie** de **Diderot**. Él nos manifiesta e que definió a la música como una expresión de mezclar sonidos que son agradables al escucha musical. La música no solo genera un sonido si no que es capaz de llevar al ser humano a distintos estados de ánimos, es una transformación de sonidos en melodías relajantes que podemos usar en todas las circunstancias ya sean momentos tranquilos como también en momentos complicados. Al

instante en que planificamos las actividades en el rincón musical, debemos de analizar propuestas de sonidos agradables y no ruidosos, esto con la finalidad de no causar perturbación en el oído de los demás sino más bien crear un sonido agradable y relajante para la clase dada. En el nivel inicial, la educación basada en la música es de gran importancia debido a que se estimula una escucha activa y sobre todo un aprendizaje innovador.

Por su parte Debussy (s/f). Nos define que es el total de potencias manifestadas como un conjunto sonoro que en él están incluidos: instrumentos, instrumentista, músico, un y el que recibe el sonido también llamado sonido musical. Este autor nos enseña y nos afirma como la música no solo es el sonido que escuchamos si no que la componen diferentes recursos como lo son instrumentos musicales u otros elementos que ayudan a la emisión de la misma.

Para la dimensión Rincón de artes plásticas: Vygotsky (s/f). En su obra nos manifiesta que las artes plásticas son de vital importancia para despertar en el niño el pensamiento y la imaginación, los niños a temprana edad aprenden mediante actividades lúdicas, gran parte de las actividades lúdicas van tomadas de la mano con el arte y la imaginación. Los infantes en edades tempranas, ya empiezan a manifestarse artísticamente siendo unos artistas en potencia de crecimiento, se expresan y comunican artísticamente a su manera. Podemos decir que el nivel inicial es una etapa que reviste una inigualable importancia al instante de fomentar en los niños el sentido artístico innato de ellos.

Lowenfeld (1958). Vistos en conjunto, son métodos y actividades didácticas expresadas por Vygotsky, estas se pueden decir que están relacionadas a las ya existentes escuelas activas. En la metodología de procedimientos están relacionados a los que promovería Stern (1959, 1967, 1965) y Lowenfeld (1958, 1970). Esta es una razón muy fundamental para hacer conciencia en la vital importancia que tiene el hecho del que el infante sea acompañado en estos procesos por un adulto. Los infantes en esta etapa de crecimiento son en la que desarrolla su lado artístico, comunicativo y social, analizando y conociendo que son aceptados, aprenden que cada país, sector, región y comunidad tiene sus costumbres artísticas.

Con respecto a la dimensión Rincón de psicomotricidad, se tiene el aporte de Núñez y Fernández (1994). Define que la psicomotricidad es una práctica o conjunto de métodos direccionados a intervenir en instantes significativos, estimulantes, usados para la medición de la actividad corporal y su manifestación simbólica. El término de psicomotricidad agrupa la acción cognitiva, emocionales, simbólicas y sensorio motrices podemos decir que es la capacidad del humano de incrementar su entorno psicológico y social. La motricidad siendo analizada cumple roles primordiales en el crecimiento correcto del comportamiento humano. Siendo de forma explícita comprendida como una táctica que permite que la organización de actividades conozca de manera afectiva el ser humano. Nos permiten entender que la psicomotricidad puede parecerse extremadamente divertido y entretenida para los niños mediante juegos. Estos juegos se pueden llevar a cabo en lugares al aire libre y en espacios cerrados. Se trata de un estímulo a través de los movimientos corporales emitidos por los niños. Usualmente aplicamos la psicomotricidad en nuestra vida cotidiana cuando andamos en bicicleta, cuando hacemos patinaje, cuando saltamos la cuerda, cuando se corre o jugamos pelota. Con los ejercicios para desarrollar y fomentar la psicomotricidad estamos formando seres capaces de enfrentarse al mundo.

De acuerdo al aporte de Lièvre y Staes (1992). Nos hace hincapié que psicomotricidad, implica una propuesta general del ser humano. Esta es comprendida por el hombre que sabe que la motricidad va más allá de ejecutar movimientos con la finalidad de permitir al ser analizar la importancia de practicar actividades psicomotrices que le faciliten relacionarse con facilidad al medio que le rodea.

De igual forma en la dimensión Rincón de construcción, en este espacio los estudiantes pueden identificar diferentes atributos de los objetos, organizar objetos y resolver pequeños problemas, a partir del sentido común y de las matemáticas. Dentro de este rincón, la zona de los rompecabezas es muy conocido, con puzzles de diversas formas, colores, tamaños, y texturas. Significatividad, interacción, juego, flexibilidad y libertad (Muñoz, 2009).

Así mismo Muñoz (2019) nos hace dar un vistazo al pensar en cómo es tan sencillo alcanzar el máximo aprendizaje, esto no es tan complicado ya que hemos observado como

logran importantes aprendizajes los estudiantes, gracias a este rincón, es poder lograr realizar sencillos problemas de un modo rápido y autónomo, así como aumentar accasionalmente habilidades tales como el conteo, la secuenciación temporal y la comprensión fácil de las actividades. Durante el proceso de aprendizaje por rincones lúdicos hemos podido visualizar que las actividades se vuelven más reflexivas y comprensible para el estudiante y son mediante el juego ya que la función de este y todos los rincones lúdicos es actuar cuando el interés de los estudiantes empieza a decaer. La organización del rincón de construcción no es una cuestión que surja sin importancia a lo contrario, sino que conlleva una adecuación profunda del mismo es muy probable no desarrollar en los niños el 100% de las destrezas que vamos a evaluar.

Por su parte Gardner (1983). Nos manifiesta que las capacidades de arreglar problemas están en usar las diferentes memorias definidas por el mismo estas son 8 inteligencias: lingüística, lógico matemática, intrapersonal, corporal cinética, interpersonal espacial, naturalista y musical. Dichas inteligencias se van en desarrollo a lo largo de todo el proceso esto mediante uno o varios rincones. Es muy importante que los niños mientras realicen actividades en este rincón, lo hagan en pequeños grupos, ya que podrán tener oportunidades de adquirir conocimientos matemáticos mediante el juego dentro de este rincón lúdico de aprendizaje.

En el Taller “Lúdico- Divertido”, se tiene el aporte de Vygotsky y Bruner (s/f). Nos dice que el taller lúdico es fundamental ya que puede conseguir que el docente adquiriera nuevas bases, ellos configuran los talleres como un entorno cultural con gran uso de los instrumentos de evaluación, mejora la comunicación y lenguaje usado por el docente como canal de interpretación de lo vivido y lo pensado. El taller se modifica de diversas maneras como un entorno de participación.

El juego, como actividad lúdica: Para Spencer, (1855). Indicaba desde su perspectiva que era el resultado de un superávit fuerza que esta acumulada. En todas las actividades lúdicas los infantes gastan las energías acumuladas. (Teoría del excedente de energía). Lázarus, (1883). Por el contrario, nos manifestaba que el hombre suele ejecutar actividades complicadas y

trabajos que usualmente generan agotamiento, luego de esto se busca llegar al punto de relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos, (1898/1901) indica la lúdica como un desarrollo de activar o tener el instinto previo a que éstos estén ya maduros. La lúdica consiste en una instrucción inicial para el aumento del desempeño necesario preparativa para cuando se llega a ser adulto. Freud, perspectiva, relaciona el juego con la necesidad del regocijo de impulsar lo que está en nosotros de forma voluptuosa o agresivo, y con la obligación de manifestar y comunicar sus vivencias emocionales y vitales que hacen de compañía a estas experiencias. El juego permite que el ser humano pueda soltarse de las preocupaciones y a resolver problemas por medio de la ficción. A los planteamientos anteriores se suma las teorías de Piaget y Vygotsky con respecto al juego en el desarrollo y aprendizaje. Teoría evolutiva de Piaget y jugar como un proceso para el desarrollo Piaget (1978), indica en sus pensamientos teóricos que el desarrollo se ve netamente influenciado con el juego desde que son infantes. Este nos manifiesta que el desarrollo de estadios cognitivo se ve estimulado si se aplica actividad lúdica, son variadas las maneras de jugar que existen en el transcurso en avances de edades desde la niñez esta es una única de los cambios que padece el cognitivismo del infante. Los factores que componen y que presumen las adaptaciones de la inteligencia a la realidad, la estructura del cognitivismo relacionada a la lúdica es prototipo de acomodación por lo tanto es la acción del infante por antelación, la misma es primordial por la cual el infante se interacciona con el mundo real en el mismo que esta. Sternberg (1989), esta teoría nos señala que la asimilación es crear un juego de fantasía por el cual el aspecto físico no sea de relevancia, el objetivo de esta es que el individuo mediante él juega pueda relacionarse entre los demás sin sentirse en ningún momento no aceptado diferente a sus pares, esto va permitir hacer de los infantes hombres seguros en un futuro. Docentes en la actualidad se ven, influenciados por la teoría de Piaget, estos llegan a la determinación que los espacios de aprendizajes deben ser sitios activos y plenamente ambientados para hacer de estos espacios agradables. (Berger y Thompson, 1997). Asimismo, Piaget igualmente establece en sus exploraciones el progreso honesto del tratado del perfeccionamiento conceptual de reglas íntimamente del jugar. El carácter de referirse, concebir normas de juego está indicada mediante manera evolucionada del concepto de norma social en el niño. Por los fundamentos teóricos de la teoría Piaget con respecto a la importancia de jugar durante el proceso de aprendizaje inicial, se considera oportuno considerarlo en la propuesta del presente estudio. La

Teoría Social de Vygotsky y el significado del juego; Vygotsky (1991), es clara la idea del autor que dentro del juego deben existir reglas respetadas y aplicadas en todas las jugadas que se hagan.

En la dimensión Planificación, se ha considerado el aporte de Agg (s/f). La planificación es la labor sólida de manipular un acumulado de medios por medio de los cuales se encaja la más lógica y organizada información, es un total de acciones y labores acopladas unidas entre sí. Previstas, primeramente, posee un designio de ser el todo en curso de fijos sucesos, especialmente para alcanzar un ambiente seleccionada como anhelado, por medio del uso de eficaces medios y riquezas limitadas. Esta definición de planificación también llamado planeamiento, nos hace entender que es un proceso metodológico creado para tener un objetivo específico. Hablando de sentido universal, incluye poseer uno o más objetivos a llevar a cabo conjunto al accionar requerido para juntarse satisfactoriamente. Decimos hay más definiciones, con mayor precisión que incluyen el planificar, esto es el proceso de adquisición de decisiones para lograr un avance anhelado, tomando en consideración el momento actual y los componentes interiores y exteriores que podrían influenciar en la meta de los objetivos propuestos. Arranca de lo sencillo a lo que se torna complejo, según el medio en que lo vamos aplicar.

Por su parte Ahumada (s/f). El planificar es una técnica para elegir unirse a varias alternativas estas mismas que se especifican porque aprueba confirmar la preferencia, posibilidad y concurrencia de objetivos, admite elegir los materiales más eficientemente. Al hablar de planificación hacemos un análisis de toda la recopilación de actividades que deseamos realizar en cualquier ámbito a desarrollar, toda actividad u trabajo debe tener una planificación previa, solo realizando esto podremos estar seguros que lo que pensamos realizar va tener éxito caso contrario estaría destinada a no tener un buen resultado.

Aylwin (s/f). Se organiza en la rapidez más trascendental a partir del espacio en el proceso formativo, asimismo implica instrucciones participativas de experiencias del día a día que piden la correlación entre lo sabía las emociones, dinámico e involucra adhiere orden cumplido del estudiante. La planificación sin duda alguna es el aleado más importante de todo docente al momento de impartir sus clases en todos los niveles educativos. Al decir esto no

solo nos estamos refiriendo al nivel de educación inicial si no a cada una de las áreas de aprendizajes a cada uno de los años de estudios, el docente se rige a una planificación diaria que le sirve de herramienta de apoyo al momento de dictar sus cátedras.

En cambio, Reyes (s/f). En su definición nos manifiesta que un. Un taller tal acople con la situación integradora, complicada, reconcentrada, en la que se adhieren teorías y la destreza a modo de impulso motor del transcurso formativo. Cuando mencionamos la palabra planificación pensamos en todas las áreas en que la que la aplicamos incluso nuestra vida es una planificación, planificamos estudios, trabajo, viajes, hogar etc. Cada momento cada paso de nuestro día a día es planificado desde el momento en que nacemos, es por razones como esta que definimos a la planificación como lo más amplio en lo que respecta a ello, esto implica tener diversos equitativos a desarrollar inmediato con las labores necesitadas contienen ultimar favorablemente. La planificación es el avance que tenemos para adquirir decisiones las mismas que podrán permitir que llegemos a lograr el futuro que anhelamos, no podemos hacer de lado la lo que sucede en la actualidad que vivimos, dicha situación puede hacer que se trunquen nuestro deseo de obtener lo anhelado, es por ella que en nosotros esta aplicar una planificación a nuestro día a día y veremos que no es tan complicado obtener el éxito que queremos llegar a recibir.

En cambio, para la dimensión Organización, se tiene los aportes de Ferrell, Hirt, Adriaenséns, Flores y Ramos (s/f). Una organización está en articular, conjugar recursos humanitarios, bancarios, corporales, informativos, estos son netamente precisos para alcanzar algún propósito, estas actividades son incluyentes y favorables, esto debe implicar el delegar responsabilidades a personas distintas, establecer trabajo a cada uno, analizar el recurso a ser usado y sobre todo hacer que se cree un ambiente tan favorable permita que todos se vean beneficiados y alcancen un éxito inigualable. La estructura es un prototipo creado para conseguir varios fines y equitativos anhelados. Los mismos a su vez pueden ser adecuados o subsistemas parecidos, pero los mismos deben cumplir funciones específicas. Debemos priorizar que una organización sólo puede mantenerse vigente cuando hay personas que mantienen una buena comunicación y existen puestas a proceder de carácter ordenada para

alcanzar su cometido. Las clasificaciones trabajan mediante modelos que han sido fijados para el desempeño de los proyectos.

Al pensar en Freud (1927). Analizo como la organización sin duda alguna pensaremos en la palabra "organizar", se nos viene a pensamiento esta palabra debido a que todo tipo de organización como lo dice la palabra deber estar bien organizada y direccionada a cumplir un proceso que ayudaran a que el avance sea constante y no se estanque en lo que hemos planificado u pensado llevar acabo. "las fuerzas irracionales de la naturaleza humana son tan fuertes que las fuerzas racionales tienen escasas contingencias de lograr un éxito.

Toda organización es reflejo cuando el avance es de gran magnitud, en el transcurso de la existencia de un conjunto. Acepta la práctica del juicio ordinario en el que se verifica el progreso de la evolución del sitio, importantemente las prácticas de la organización asociativa. Acabado apoya el arreglarse y acomodarse a un medio permite que alcanzar metas deseadas siendo organizados en cada momento de nuestro diario vivir. (Rodríguez, 2009).

En cambio en la dimensión Desarrollo, se ha tenido el aporte de Dietrich (2000). Nos expresa que "fue un término biológico que expresaba la evolución o el desarrollo de los seres vivos, por medio del cual los organismos logran realizar y alcanzar su potencial genético: la forma natural del ser, prevista por el biólogo. Según él y la anterior afirmación, el desarrollo se ve frustrado cuando la planta o el animal no logra cumplir con el programa genético establecido o lo sustituyen por otro, y en tal caso no sería desarrollo, sino una anomalía". Al decir desarrollo hacemos un semejanza de perfeccionamiento y hace reseña al asunto de mudanza y aumento respectivo a un medio, de alguna persona u sustancia fijo. Si mencionamos desarrollo sabemos describir a otros aspectos: al aumento humanitario, aumento bancario, o aumento llevadero. Según Dietrich (2000). "desarrollo es arrancar de ahora, la palabra mágica, con la que podemos solucionar todos los interrogantes que nos rodean, o que mínimo nos pueden guiar a una solución". La palabra desarrollo es comprendida conocidamente como la transformación, cambiante y evolutiva que tiene una persona, objeto u organización, para así poder explotar los potenciales que poseen y son de ellos.

Formulación del problema, quedó planteado como sigue: ¿De qué manera la aplicación del taller Lúdico-Divertido, mejora los rincones de aprendizajes de los niños del nivel de educación inicial?

¿Cuál es nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después de la aplicación del taller “Lúdico-Divertido” en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil?

¿En qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil?

¿En qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

¿En qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

¿En qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil?

En la Justificación del estudio, se tiene la pertinencia del presente estudio está basada en la implementación de taller lúdico-divertido para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial. Fundamentalmente en la importancia que reviste para las ciencias de la educación en Ecuador la investigación de los temas relacionados con los rincones lúdicos. Lograr que se estudie y observe importancia de implementar talleres lúdicos dirigidos a los estudiantes de educación inicial y concientizar que se necesitan dichas implementaciones que sin duda alguna son de gran importancia para mejorar los rincones lúdicos que usan los estudiantes.

Debido al proceso de mejoras educativas resulta de trascendental importancia que los docentes estén en constante capacitación y actualización docente, esto crea en ellos docentes seguros y preparados para la educación actual. Nos encontramos en continuo procesos de cambios, por lo que hemos ido perdiendo el actualizarnos en cómo debe aplicarse una clase lúdica que sea creativa y divertida. Por ello, resulta pertinente la implementación de una propuesta que contribuya a establecer temas y contenidos que reflejen la gran importancia de implementar talleres a los docentes quienes son los que manejan los espacios de aprendizajes, como debe ser impartida su cátedra y que materiales usar para hacer de ella un momento motivador e interesantes para los estudiantes dentro de los rincones.

La investigación surge también porque a partir el lugar de perspectiva social se ha apreciado que no existe la suficiente atención a observar si los maestros están teniendo taller lúdico-divertido para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños de educación inicial. Por lo anterior expuesto, en primer lugar, se consideró importante realizar este trabajo de investigación debido a que los resultados puedan proporcionar una propuesta concreta, que sirva de apoyo a los infantes de educación inicial, con el objetivo de favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación inicial, a través de construcción de ambientes favorables, ya que esta primera educación es verdaderamente significativa para su desarrollo en el entorno y la sociedad.

Como profesionales dedicados a la educación, y en especial de educación inicial, con la realización de estas propuestas para la solución de necesidades, se pueden obtener elementos para el desempeño laboral propio, también se beneficiará a los demás profesionistas con la construcción de conocimiento, de los cuales ellos podrán retomar o construir nuevas propuestas para las infinidades de problemáticas que aquejan al sistema educativo debido a la inexistente implementación de talleres de actualización docente.

Este trabajo se considera importante, como elemento de apoyo al profesional de la educación inicial, ya que se trata implementar taller creativo-divertido para poder mejor el desarrollo de los rincones lúdicos de los niños, esto es vital para el docente y el alumno el construir ambientes de aprendizaje favorables, para la obtención de un aprendizaje

significativo, en cualquier institución de nivel inicial. Es por este motivo que estamos realizando este estudio para desarrollar un plan de mejora que ayude a implementar un taller lúdico-divertido para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial.

El presente proyecto de investigación tiene un impacto directo en aproximadamente 100 niños de la unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola y sus familias, además beneficiara a futuros niños que ingresen a realizar sus estudios de educación inicial dentro del mismo.

La Hipótesis General, es la siguiente:

H1: La aplicación de taller ´´Lúdico-divertido´´, influye significativamente en la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil-Ecuador, 2019.

Ho: La aplicación de taller ´´Lúdico-divertido´´, no influye significativamente en la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil-Ecuador, 2019.

En las Hipótesis específicas: HE1: La aplicación del taller "lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

HE2: La aplicación del taller "lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

HE3: La aplicación del taller "lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

HE4: La aplicación del taller "lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

El Objetivo General, quedó planteado: Determinar si el taller "Lúdico- Divertido" influye en la mejora de los rincones de aprendizaje de los niños de inicial en la Unidad Educativa "Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales" Guayaquil-Ecuador, 2019.

Para los objetivos específicos se tiene: Evaluar el nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después de la aplicación del taller "Lúdico-Divertido" en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Determinar en qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Determinar en qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Determinar en qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Determinar en qué medida la aplicación del taller " Lúdico -divertido" influye en la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

Se trata de una Investigación aplicada de tipo experimental, ya que su fin está encaminada a conseguir a obtener conocimientos prácticos sobre una situación problemática que se da interiormente de una realidad educativa; es decir, interesa investigar para hacer y actuar sobre ella (Sánchez, 2001, p.34), concretamente aplicar un taller experimental denominado “Lúdico-Divertido” para mejorar el desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil-Ecuador.

Hernández R (2014). La germinación del diseño del estudio representa el lugar en que se enlazan las fases conceptuales del transcurso de averiguación como el planteamiento del problema, el desarrollo de la perspectiva teórica y las hipótesis con las fases subsecuentes cuya representación es más operante. El presente trabajo es una investigación aplicada de tipo experimental y diseño pre-experimental. Esto porque se aplicó un taller denominado “Lúdico-Divertido” para mejorar el desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil-Ecuador.

2.1.1 Diseño de investigación

Kerlinger (1979). La imposición de la indagación es fundada en la indagación compilada la cual es equivalente a que alcance a trasformar en concordancia del diseño o técnica manejada. Según el prototipo de tesis el diseño de este trabajo es experimental con un diseño pre experimental, cuyo esquema es el siguiente:

Figura 1: Diagrama del diseño

GU: O1 _____ X _____ 02

Dónde:

- M = Docentes de Inicial de la UECJAT
- O1 = Aplicación del pre test.
- O2 = Aplicación del pos test.
- X = Taller de lúdico-divertido.

2.2. Operacionalización de variables

Tamayo y Tamayo, (2003). Según su definición nos manifiesta que la operacionalización de las variables es de gran importancia ya que es necesaria para acoplar el estudio a la teoría.

2.2.1 Variable

Variable 1: Taller “Lúdico-divertido”

- Planificación
- Organización
- Desarrollo

Variable 2: Rincones de aprendizaje

- Rincón de música
- Rincón de arte
- Rincón de psicomotricidad
- Rincón de construcción

Matriz de Operacionalización de la variable dependiente: Rincones de Aprendizaje.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Rincones de Aprendizaje.	Parra (2011). Nos da como su definición que son áreas establecidas dentro de un aula de clases, en ella los infantes realizan juegos, en análisis pequeños ejecutan planes, avanzan en su mundo creativo a raíz la adquisidor de conocimientos en talleres , esto permite que los infantes se interrelacionen y con sus pares y también con los adultos. Es el espacio que permite llevar acabo no solo actividades si no también lo podemos definir como lugar de adquirir conocimientos nuevos u desconocidos para todos los seres humanos de la edad temprana hasta adultos.	Los rincones de aprendizajes están destinados para lograr en los estudiantes el adquirir y desarrollar el máximo de los conocimientos mediante espacios predeterminados también conocidos como rincones de aprendizajes.	Rincón de música	Escucha activa Oído musical Materiales Espacio	Ordinal
			Rincón de artes plásticas	Materiales Imaginación Creatividad	
			Rincón de psicomotricidad	Expresión corporal Expresión artística Movimientos	
			Rincón de construcción	Materiales Recursos Espacios	

Matriz de Operacionalización de la variable independiente: Taller “Lúdico-Divertido”

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Taller “Lúdico - Divertido o”	Vigotsky y Bruner, (s/f). Nos dice que el taller lúdico es fundamental ya que puede conseguir que el docente adquiera nuevas bases, ellos configuran los talleres como un entorno cultural con gran uso de los instrumentos de evaluación, mejora la comunicación y lenguaje usado por el docente como canal de interpretación de lo vivido y lo pensado. El taller se modifica de diversas maneras como un entorno de participación.	El taller se constituye por una función unidisciplinario y globalizada, en este lugar el docente enseña a los infantes diversos conocimientos; también en él se busca darle el sentido lúdico. Los alumnos aprenden mediante el juego pero solo esto sucede cuando el maestro esta actualizado en el trabajo lúdico.	Planificación	Ámbitos. Recursos Instrumentos de evaluación	Ordinal
			Organización	Espacios. Recursos. Materiales.	
			Desarrollo	Participación. Habilidades interpersonales. Objetivos alcanzados.	

2.3 Población, muestra y muestreo

Población:

Según Tamayo (2012) Manifiesta que la población en la integridad es un prodigio estudio contiene componentes totales a investigación que componen dicho anómala y se debe medir para un concluyente estudio constituyendo un unido N de objetos que participan de una explícita característica, y se le designa la población por componer la totalidad del fenómeno agregado a una investigación.

La población está constituida por 25 niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, Guayaquil.

Muestra:

“Es una porción de la cantidad o universo en el que se encuentre representada todas las características o atributos del mismo” (Garra Ayala, 2009).

El presente trabajo de investigación se trabajó con 25 niños correspondiente al nivel de educación inicial. Unidad de análisis: 25 niños

Tabla 1: Muestra de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, Guayaquil

Estudiantes	H	M	T
Niños	12	13	25

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica: Ortega y Gasset, J (1939). Ortega da como definición, técnica es una resistencia potente hacia lo natural, algo que el hombre busca desarrollar en sus experiencias vividas. La técnica es el intentar humano por alcanzar su libertad en el universo externo, este rasgo como estos nos hace diferente al animal. Se utilizará la técnica de muestreo conglomerado, de carácter probabilístico ya que tenemos a toda la población claramente definida.

Instrumento: Según Bastidas (2014) se representa a instrumentos de investigación, crea mención del agregado de recursos manipulados por quien ha realizado la investigación esto va a llevar a resultados en el transcurso de recaudación de datos determinados de un fenómeno u objeto indagado, en que se cree el dimensionamiento integral de sus variables. De igual manera Díaz, L., Bravo, T., García, M., Hernández, M. y Ruiz (2013). La entrevista está definida como un dialogo que se lleva a cabo por un fin explícito diferente al simple habitado de pegar la hebra. Es una herramienta técnico de inconmensurable utilidad en la investigación cualitativa, para obtener información.

A partir de este punto de vista, el instrumento preparado para la recolección de datos en la variable dependiente, Rincones de aprendizaje, que estuvo conformada por cuatro dimensiones, cada una con sus respectivos indicadores, de los cuales se deriva el diseño de un cuestionario de 20 ítems (pre test y post test), aplicado a los niños objeto de estudio. Ante aquello, es preciso mencionar las dimensiones que formaron parte del diseño del cuestionario, entre los que se encuentran: D1-Rincon de música, D2 Rincón de arte; D3- Rincón de psicomotricidad y D4- Rincón de construcción. Cabe mencionar, que los instrumentos aplicados permitieron un análisis específico de los indicadores dispuestos en cada una de las dimensiones, donde se logró tener una perspectiva más amplia de la relación con el taller “Lúdico-divertido” y su aporte para mejorar los aprendizajes en los niños del nivel inicial. El instrumento de recolección de datos que se utilizó para el desarrollo de la presente investigación fue una encuesta que permitió observar a los 25 niños del nivel inicial.

Validez: hace referencia a garantizar que la investigación sea válida y veraz la misma debe tener una elevada validación. (Hernández, et. at 2014). La validez externamente hace referencia a la amplificación, representación la cual debe arrojar resultados que resalten por porcentajes. En la validación debemos tomar en consideración la población, experimentos, resultados por porcentajes. Según el resultado del Juicio de expertos el docente del curso validó el instrumento tomando por otra parte la propuesta que se ha dado se ve de las variables de investigación;

para esto se tomó en consideración las dimensiones de cada variable para observar la validez y dominio que miden los ítems, “como su valor de acomodamiento a un razonamiento concluyente. (Alonso, 2000).

Confiabilidad: La confiabilidad de una investigación, según Guillermo Briones, “Nos hace una referencia al nivel de seguridad que nos está arrojando nuestro trabajo investigativo, dependiendo de cuan confiable sea nuestra investigación podemos pensar que nuestra investigación es aceptada.

Existen diversos métodos a través que nos pueden servir para evaluar la seguridad, uno muy efectivos es el Alfa de Cronbach. La confiabilidad debe darnos como resultado mayor a 0,70 o 70% para saber que si está bien realizado debe arrojar esos resultados caso contrario no será confiable.

El cuestionario Rincones de aprendizaje obtuvo como resultado del alfa de Cronbach 0.886

2.5 Método de análisis de datos

El sistema de tabulación y presentación de resultados obtenidos, se realiza en el programa de Excel bajo los métodos de la estadística descriptiva e inferencial. Para la contrastación de hipótesis se aplicó el sistema prueba t-students.

Los datos se tomarán de una entrevista que tarda un tiempo de 45 minutos, en un entorno focus group, en la cual se analizan 20 aspectos fundamentales predefinidos sobre la importancia de la aplicación de talleres lúdicos, analizando las dimensiones: Social, cultural y profesional de los docentes participantes. En las respuestas no habrá mediciones incorrectas o correctas, lo que se valorará es un estándar de resultados en relación a la temática requerida y se definirá por concepción de las respuestas, la idoneidad de la respuesta.

2.6 Aspectos éticos

Se garantizará la privacidad de los estudiantes colaboradores, así a modo de la indagación proporcionada, detallando que la misma es de perfil de estudio académico y será utilizada exclusivamente para para aplicar el esquema de la investigación.

III. RESULTADOS

Objetivo 1: Evaluar el nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después de la aplicación del taller “Lúdico-Divertido” en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Tabla 2 : Nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después

RINCONES DE APRENDIZAJE	Categorías	PRE TEST		POST TEST	
		f(i)	%	f(i)	%
DEFICIENTE	20-47	6	24%	0	0%
REGULAR	47-74	18	72%	6	24%
BUENO	74-100	1	4%	19	76%
TOTAL		25	100%	25	100%
PROMEDIO ARITMÉTICO			48.1		60.3

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños

Interpretación:

Se observa las resultas adquiridos en la tabla 02: Los rincones de aprendizaje en los estudiantes del inicial Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil, en el pre test, el 72% yace señalar (18) niños, desarrollan los rincones de aprendizaje de forma habitual, mientras el 24% (6) de los niños manifiestan un deficiente desarrollo de los rincones de aprendizaje. Por lo que en la prueba de entrada se adquirió un promedio de 48.1, esto nos quiere indicar que los niños manifiestan un nivel regular en el desarrollo de los rincones de aprendizaje.

En el post test, el 76%, (19) niños de la escuela desarrollan los rincones de aprendizaje de forma eficiente, es decir el desarrollo de los rincones de aprendizaje es bueno y el 24% lo hacen en nivel regular. Concluimos que en la prueba de salida se obtuvo un promedio de 60.3 esto nos revela que los niños presentan un buen nivel en el desarrollo de los rincones de aprendizaje.

Objetivo específico N°02: Determinar en qué medida la aplicación del taller "Lúdico-Divertido" influye en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, Pascuales, Guayaquil.

Tabla 3: Nivel de rincón de música

RINCÓN DE MÚSICA		PRE TEST		POST TEST	
		f(i)	%	f(i)	%
CATEGORÍAS					
DEFICIENTE	5-8	9	36%	0	0%
REGULAR	9-12	16	64%	12	48%
BUENO	13-15	0	0%	13	52%
TOTAL		25	100%	25	100%
PROMEDIO ARITMETICO		15.6		18.2	

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños

Interpretación:

Se observa las resultas adquiridos en la tabla 03: El rincón de música de los aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; según el **pre test**, el 64% es decir (16) niños, desarrollan el rincón de música de los aprendizajes de manera regular, mientras que el 36% (9) de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de música de aprendizaje. Esto se da debido a que en nuestra prueba de entrada se logró un valor promedio de 15.6, con esto decimos que los niños manifiestan un nivel regular en el desarrollo del rincón de música de los aprendizajes. Ya aplicado nuestro pre test tenemos nuestro post test, en el que el 52%, (13) niños de la unidad educativa desarrollan el rincón de música de los aprendizajes de manera eficiente, es decir el desarrollo del rincón de música, es bueno y el 48% lo hacen en un nivel regular. Concluimos que en la prueba de salida se consiguió un promedio de 18.2, lo que revela que los niños presentan un buen nivel en el desarrollo de los rincones de música.

Objetivo específico N°03: Determinar en qué medida la aplicación del taller "Lúdico-Divertido" influye en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Tabla 4 : Rincón de arte de los aprendizajes en los niños

RINCÓN DE ARTE	PRE TEST		POST TEST		
	Categorías	f(i)	%	f(i)	%
DEFICIENTE	5-8	7	28%	0	5%
REGULAR	9-12	15	60%	10	40%
BUENO	13-15	3	12%	15	60%
TOTAL		25	100%	25	100%
PROMEDIO ARITMETICO			12.3		15.9

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños

Interpretación:

Se observa mediante las resueltas adquiridas en la tabla 04: El rincón de arte de los aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; según el **pre test**, el 60% es decir (15) niños, desarrollan el rincón de arte de los aprendizajes de manera regular; mientras que el 28% (7) de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de arte; de igual forma el 12% (3) de los niños desarrollan el rincón de arte de los aprendizajes de manera eficiente, es decir bueno. Por lo tanto, en la prueba de entrada se alcanzó un resultado promedio de 12.3, esto nos dice que los niños revelan un nivel regular en el desarrollo del rincón de arte de los aprendizajes.

En el post test, el 60%, (15) niños de la escuela desarrollan el rincón de arte de los aprendizajes de manera eficiente, es decir el desarrollo del rincón de arte, es bueno y el 40% lo crean en un nivel regular. Finalmente, en la prueba de salida se obtuvo un promedio de 15.9, con lo que muestra que los niños muestran un buen nivel en el desarrollo de los rincones de arte.

Objetivo específico 04: Determinar en qué medida la aplicación del taller " Lúdico-Divertido " influye en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Tabla 5 : Rincón de psicomotricidad en los niños

RINCÓN DE PSICOMOTRICIDAD		PRE TEST		POST TEST	
	Categorías	f(i)	%	f(i)	%
DEFICIENTE	5-8	7	28%	0	0%
REGULAR	9-12	17	68%	6	24%
BUENO	13-15	1	4%	19	76%
TOTAL		25	100%	25	100%
PROMEDIO ARITMETICO		11.8		16.7	

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños

Interpretación:

Mediante las resueltas adquiridas en la tabla 05: El rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial de la escuela; según el **pre test**, el 68% es decir (17) niños, desarrollan el rincón de psicomotricidad de los aprendizajes de manera regular; mientras que el 28% (7) de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de psicomotricidad; de igual forma el 4% (1) de los niños desarrollan el rincón de rincón de psicomotricidad de los aprendizajes de manera eficiente, es decir aceptable equivalente a bueno. En la prueba de entrada se alcanzó un promedio de 11.8, que quiere decir que los niños muestran un nivel regular en el desarrollo del rincón de psicomotricidad.

En el **post test**, el 76%, (19) niños de inicial desarrollan el rincón de psicomotricidad de los aprendizajes de manera eficiente, es decir el desarrollo del rincón de psicomotricidad es bueno y el 24% lo hacen en un nivel regular. Concluimos que en la prueba de salida se obtuvo un promedio de 16.7, lo que indica que los niños demuestran un buen nivel en el desarrollo de los rincones de psicomotricidad.

Objetivo específico 05: Determinar en qué medida la aplicación del taller "lúdico-divertido" influye en la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Tabla 6 : Rincón de construcción de los aprendizajes en los niños

RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN		PRE TEST		POST TEST	
	Categorías	f(i)	%	f(i)	%
DEFICIENTE	5-8	9	36%	0	0%
REGULAR	9-12	16	64%	10	40%
BUENO	13-15	0	0%	15	60%
TOTAL		25	100%	25	100%
PROMEDIO ARITMÉTICO		11.2		15.5	

Fuente: Cuestionario aplicado a los docentes

Interpretación:

Mediante las resueltas adquiridas en la tabla 06: El rincón de construcción en los aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; según el **pre test**, el 64% es decir (16) niños, desarrollan el rincón de construcción de los aprendizajes de manera regular; mientras que el 36% (9) de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de la construcción. Por lo que en la prueba de entrada se logró un promedio de 11.2, poniendo en manifiesto que los niños muestran un nivel regular en el desarrollo del rincón de la construcción.

En el **post test**, el 60%, (15) niños de inicial desarrollan el rincón de construcción en los aprendizajes de forma eficiente, mostrando que el desarrollo del rincón de construcción es bueno y el 40% lo hacen en un nivel regular. Finalmente, que en la prueba de salida (Post test) se adquirió promedio de 15.5, lo que muestra que los niños presentan un buen nivel en el desarrollo de los rincones de construcción en los aprendizajes.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Comprobando la hipótesis general

H1: H1: La aplicación de taller ‘‘Lúdico-divertido’’, influye significativamente en la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil-Ecuador, 2019.

Ho: La aplicación de taller ‘‘Lúdico-divertido’’, no influye significativamente en la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil-Ecuador, 2019.

Tabla 7: Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

<i>DIMENSIÓN</i>	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
Media	0.354	0.846
Varianza	0.003	0.003
Observaciones	2	2
Diferencia hipotética de las medias	0.3	
Grados de libertad	3	
Estadístico t	10.330	10.330
P(T<=t) una cola	0.001	
Valor crítico de t (una cola)	2.353	2.353
P(T<=t) das colas	0.002	
Valor crítico de t (dos colas)	6.182	

Fuente: Resultados aplicados a los niños de la unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil

Descripción:

Según la tabla 07, muestra que la prueba “t”, nos indica que el valor del estadístico “t” cuyo valor es 10.330 es mayor que el valor crítico de “t” que presenta un valor de 2.353. La comparación de estos dos valores muestra que se acepta la hipótesis general del estudio H_1 y se rechaza la hipótesis nula H_0 . Esto significa que la aplicación del taller “Lúdico-divertido” mejora los rincones de aprendizaje de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Comprobando la hipótesis específicas

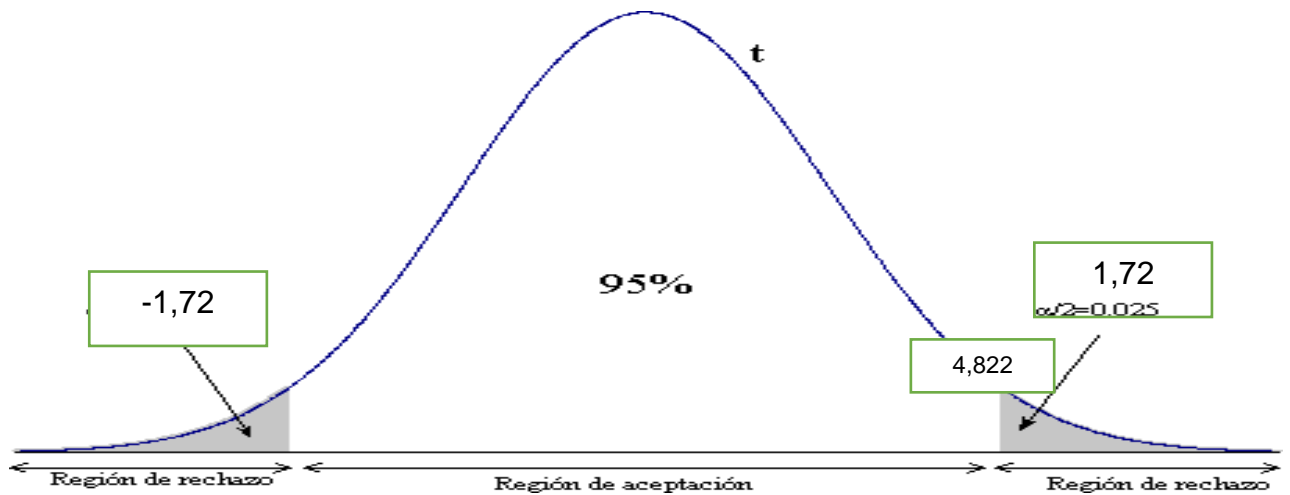
HE1: La aplicación del taller " Lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Tabla 8: prueba entre el post test y pre test

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
Par 1	Total pre test - post test	1,850	2,110	,472	2,837	,863	4,822	19	,001

Fuente: Pre test y post test aplicado a los docentes de la unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Figura 2: Regiones de aceptación y rechazo de la H.



Descripción:

Según la comparación de medidas para muestras relacionadas utilizando la prueba T-Students, se demuestra en la tabla 08, el nivel de confianza del 95% las medidas del rincón de música son significativamente diferentes $p=0.001 < 0.05$ en consecuencia se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto significa que la ejecución del taller “Lúdico-divertido” mejora los rincones de música de los aprendizajes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Comprobando la hipótesis específicas

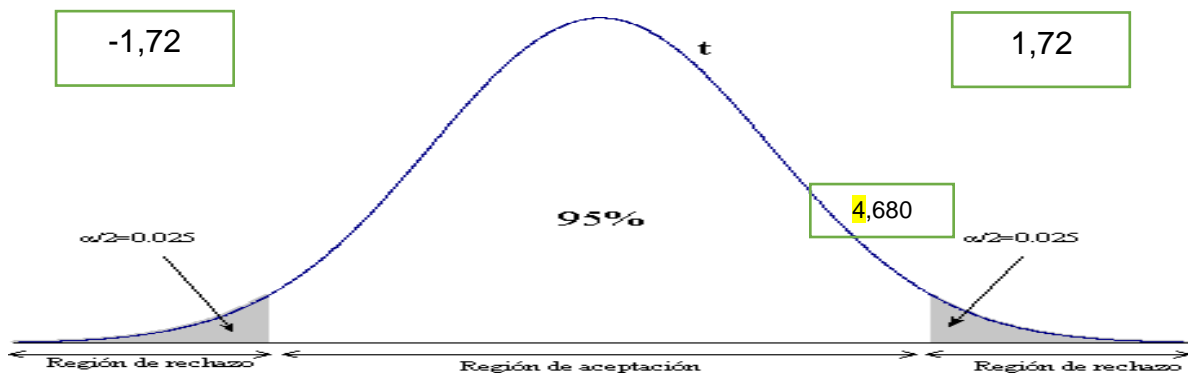
HE2: La aplicación del taller "Lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

**Tabla 9 prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller.
Prueba de muestras emparejadas**

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Total pre test - post test	2,850	2,700	,604	4,114	1,586	4,680	19	,000

Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Figura 3: Regiones de aceptación y rechazo de la H.



Descripción:

Según la comparación de medidas para muestras relacionadas utilizando la prueba T-Students, se demuestra en la tabla 09, el nivel de confianza del 95% las medidas del rincón de arte es significativamente diferentes $p=0.000 < 0.05$ en

consecuencia se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto significa que la ejecución del taller “Lúdico-divertido” mejora los rincones de arte de los aprendizajes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

HE3: La aplicación del taller "Lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

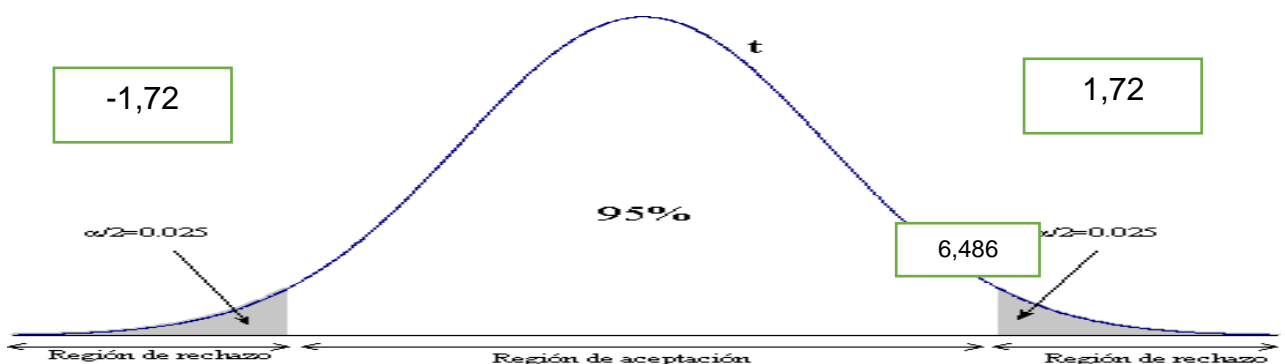
Tabla 10: prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					T	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 Total pre test - post test	3,900	2,360	,528	5,004	2,796	6,486	19	,000

Fuente: Pre test y post test aplicado a los los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Figura 4: Regiones de aceptación y rechazo de la H.



Descripción:

Según la comparación de medidas para muestras relacionadas utilizando la prueba T-Students, se demuestra en la tabla 10, el nivel de confianza del 95% las medidas ríncón de psicomotricidad son significativamente diferentes $p=0.000<0.05$ en consecuencia se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto significa que la ejecución del taller "Lúdico-divertido" mejora los rincones de psicomotricidad en los aprendizajes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

HE4: La aplicación del taller "Lúdico-divertido" influye significativamente en la mejora del ríncón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

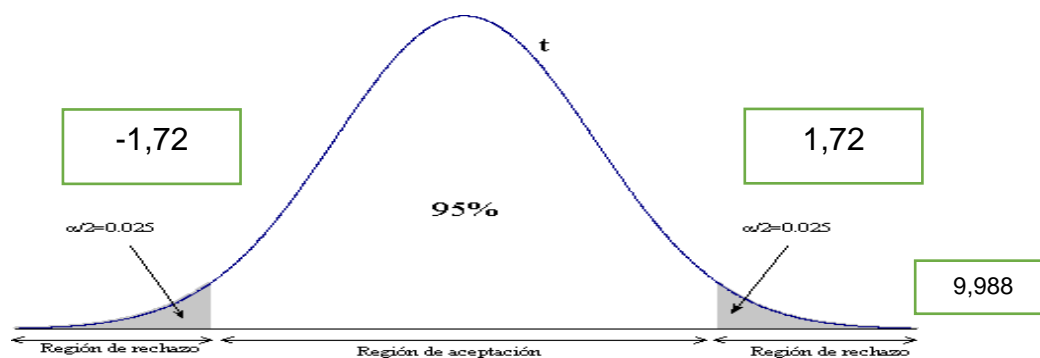
Tabla 11: prueba entre el post test y pre test de la ejecución del taller

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	Gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Total pre test - total post test	3,600	1,465	,328	4,286	2,914	9,988	19	,000

Fuente: Pre test y post test aplicado a los en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Figura 5: Regiones de aceptación y rechazo de la H.



Descripción:

Según la comparación de medidas se ha utilizado la prueba T-Students, se demuestra en la tabla 10, el nivel de confianza del 95% las medidas rincones de construcción son significativamente diferentes $p=0.000<0.05$ en consecuencia se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto significa que la ejecución del taller “Lúdico-divertido” mejora los rincones de construcción en los aprendizajes de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

IV. DISCUSIÓN

Según el objetivo 1: Determinar el nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje antes y después de la aplicación del taller “Lúdico-Divertido” en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil. Identificando para esto el nivel de compromiso de los niños; es así como en el pre test, el 72% es decir (18) niños, desarrollan los rincones de aprendizaje de manera regular, mientras que el 24% (6) de los niños muestran un deficiente desarrollo; en cambio en el post test, el 76%, (19) niños de la unidad educativa desarrollan los rincones de aprendizaje de manera eficiente, es decir el desarrollo de los rincones de aprendizaje es bueno y el 24% lo hacen en nivel regular. Similar resultado encontró Parra (2011). Nos da como su definición que son áreas establecidas dentro de un aula de clases, en ella los infantes realizan juegos, en análisis pequeños ejecutan planes, avanzan en su mundo creativo a raíz la adquisidor de conocimientos en talleres , esto permite que los infantes se interrelacionen y con sus pares y también con los adultos. Es el espacio que permite lleva acabo no solo actividades si no también lo podemos definir como lugar de adquirir conocimientos nuevo u desconocidos para todos los seres humanos de la edad temprana hasta adultos. De igual manera Fernández (2015). En su tesis titulada. Estrategias lúdico pedagógicas para el desarrollo de las habilidades del pensamiento del nivel literal en los niños y niñas del grado transición del instituto educativo príncipe de paz de la ciudad de Cartagena. Universidad De Cartagena en convenio sede del Tolima. Concluyo: El desenvolver las habilidades del pensamiento en todos los grados y básicamente en el nivel inicial es de inmensa importancia, así podremos formar infantes que ya desde temprana edad se vean direccionados a lucirse activamente en su niñez y en cada etapa de sus vidas.

De acuerdo al objetivo N°02 se tiene la utilización del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

Que según la tabla 03, puntualiza en el **pre test se obtuvo** el 64% es decir (16) niños, desarrollan el rincón de música de los aprendizajes de manera regular, mientras

que el 36% (9) de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de música de aprendizaje; mientras que en el **post test**, el 52%, (13) niños de la unidad educativa desarrollan el rincón de música de los aprendizajes de manera eficiente, es decir en un buen nivel y el 48% lo hacen en un nivel regular. Similar aporte de Rousseau (s/f). Autor de las voces musicales en L'Encyclopédie de Diderot, la definió a la música como el "arte de combinar los sonidos de una manera agradable al oído". La música no solo genera un sonido si no que es capaz de llevar al ser humano a distintos estados de ánimos, es una transformación de sonidos en melodías relajantes que podemos usar en todas las circunstancias ya sean momentos tranquilos como también en momentos complicados. En el momento de programar las actividades de aprendizaje del rincón musical hay que buscar propuestas que no sean ruidosas, con el fin de no perturbar el funcionamiento del resto de rincones de la clase. En la educación infantil, la educación musical es un aspecto básico para el objetivo principal de la educación, es decir, el desarrollo integral del niño.

Según el objetivo 03 se tiene la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil, que de acuerdo a la tabla 04: En el **pre test**, el 60% de los niños, desarrollan el rincón de arte de los aprendizajes de manera regular, mientras que el 28% de los niños muestran un deficiente desarrollo en este espacio del rincón de arte; de igual forma en el **post test**, el 60%, de los niños desarrollan el rincón de arte de los aprendizajes dentro de un buen nivel, y el 40% lo hacen en un nivel regular. De esta manera Vygotsky L, (s/f). En su obra nos manifiesta que las artes plásticas son de vital importancia para despertar en el niño el pensamiento y la imaginación, los niños a temprana edad aprenden mediante actividades lúdicas, gran parte de las actividades lúdicas van tomadas de la mano con el arte y la imaginación. Los infantes en edades tempranas, ya empiezan a manifestarse artísticamente siendo unos artistas en potencia de crecimiento, se expresan y comunican artísticamente a su manera. Podemos decir que el nivel inicial es una etapa que reviste una inigualable importancia al instante de fomentar en los niños el sentido artístico innato de ellos.

Según el objetivo 04, se tiene la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; que de acuerdo a la tabla 05: En el **pre test**, el 68% de los niños, desarrollan el rincón de psicomotricidad de los aprendizajes de manera regular, mientras que el 28% de los niños lo hacen de manera deficiente; de igual forma en el **post test**, el 76%, de los niños desarrollan el rincón de psicomotricidad de los aprendizajes dentro de un buen nivel, y el 24% lo hacen en un nivel regular. De igual forma Núñez y Fernández (1994). Define que la psicomotricidad es una práctica o conjunto de métodos direccionados a intervenir en instantes significativos, estimulantes, usados para la medición de la actividad corporal y su manifestación simbólica. El término de psicomotricidad agrupa la acción cognitiva, emocionales, simbólicas y sensorio motrices podemos decir que es la capacidad del humano de incrementar su entorno psicológico y social. La motricidad siendo analizada cumple roles primordiales en el crecimiento correcto del comportamiento humano. Siendo de forma explícita comprendida como una táctica que permite que la organización de actividades conozca de manera afectiva el ser humano.

Según el objetivo 05, se tiene la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; que de acuerdo a la tabla 06: En el **pre test**, el 64% de los niños, desarrollan el rincón de construcción de los aprendizajes de manera regular, mientras que el 36% de los niños lo hacen de manera deficiente; de igual forma en el **post test**, el 60%, de los niños desarrollan el rincón de construcción de los aprendizajes dentro de un buen nivel, y el 40% lo hacen en un nivel regular. En este sentido Muñoz (2009) en el rincón de construcción, los estudiantes pueden identificar diferentes atributos de los objetos, organizar objetos y resolver pequeños problemas, a partir del sentido común y de las matemáticas. Dentro de este rincón, la zona de los rompecabezas es muy conocido, con puzzles de diversas formas, colores, tamaños, y texturas. Significatividad, interacción, juego, flexibilidad y libertad.

V. CONCLUSIONES

La comparación de medias que muestra los valores de la prueba “t” (Tabla 7) indica que el valor del estadístico de 10.330 es mayor que el valor crítico de “t” de 2.353, que permite la aceptación de la hipótesis de investigación, lo cual significa que la aplicación del taller “Lúdico-divertido” mejora los rincones de aprendizaje de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

El nivel de los rincones de aprendizaje en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil, antes de la aplicación del taller Ludico divertido se obtuvo 72% en un nivel regular; que después de la aplicación del taller mejoró significativamente logrando un 76% en un nivel bueno; es decir que el resultado es favorable para el logro de los aprendizajes en los diferentes espacios pedagógicos de la institución.

La aplicación del taller “Lúdico-Divertido” influye significativamente en la mejora de los rincones de música, comprobación obtenida con un horizonte de seguridad del post test (52%) de los niños que afirman utilizar los recursos de música dentro de un nivel bueno, manera adecuada en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil, al tener un valor altamente significativo podemos decir que es válida $t=2,110 < 4.822$ y Sig. $P < 0,001$ dando por aceptada la hipótesis de investigación.

La aplicación del taller “Lúdico-Divertido” influye significativamente en la mejora de los rincones de arte, comprobación obtenida con un horizonte de seguridad del post test (60%) de los niños que afirman utilizar los recursos de arte para los aprendizajes dentro de buen nivel, en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil, al tener un valor altamente significativo podemos decir que es válida $t=2,700 < 4.680$ y Sig. $P < 0,000$ dando por aceptada la hipótesis de investigación.

La aplicación del taller “Lúdico-Divertido” influye significativamente en la mejora de los rincones de psicomotricidad de los aprendizajes, comprobación obtenida

con un horizonte de seguridad del post test (76%) de los niños que afirman utilizar los recursos de psicomotricidad para los aprendizajes dentro de buen nivel, en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; al tener un valor altamente significativo podemos decir que es válida $t=2,360 < 6.486$ y Sig. $P < 0,000$ dando por aceptada la hipótesis de investigación.

La aplicación del taller “Lúdico-Divertido” influye significativamente en la mejora de los rincones de construcción de los aprendizajes, comprobación obtenida con un horizonte de seguridad del post test (60%) de los niños que afirman utilizar los recursos de construcción de los aprendizajes dentro de buen nivel, en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil; al tener un valor altamente significativo podemos decir que es válida $t=1,465 < 9.988$ y Sig. $P < 0,000$ dando por aceptada la hipótesis de investigación.

VI. RECOMENDACIONES

A la señora Rectora y docentes, desarrollar talleres y brindar facilidad para la utilización de los diferentes espacios con condiciones pedagógicas con la finalidad de mejorar los rincones de aprendizaje de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

A la Rectora de la institución que comience a incentivar a los docentes a que generen espacios para el desarrollo de talleres del rincón de música, que permitan poner en práctica estas habilidades de aprendizaje en los niños.

A la Rectora de la institución que comience a incentivar a los docentes a que generen espacios para el desarrollo de talleres del rincón de artes plásticas, que permitan poner en práctica estas habilidades artísticas e imaginativas fomentando aprendizaje lúdico en los niños.

A la Rectora de la institución que incentive de alguna manera a los docentes en sentirse motivados a generar espacios para el desarrollo de talleres lúdicos divertidos del rincón de psicomotricidad, que permitan el aprendizaje a través del juego.

A la Rectora de la institución que comience a incentivar a los docentes a que generen espacios para el desarrollo de talleres lúdicos del rincón construcción, que permitan poner en práctica estas habilidades de aprendizaje importante en los niños.

REFERENCIAS

- A. Remesar y T. Vidal, Metodologías creativas para la participación, Barcelona-España, 2003
- Alcivar, L.; Muñoz, P. (2014). Los talleres en educación infantil. Revista digital para profesores de la enseñanza. Volum 7. Pág 34 .Andalucía
- Álvarez, M, and A Giner. (2007) "Desarrollo psicomotor." Revista de Pediatría en Atención Primaria: Pág 59-66
- ANEP y CEIP. (2013). Programa de educación inicial y primaria. Año 2008. Montevideo. Pág 123- 140
- Beatriz Martínez Guerola, Taller para desarrollar creatividad, Valencia-España, 2015
- Bisquerra, R & Punset, E (2015) El universo de las emociones Barcelona: (Falta ed. y País) Pág.32
- Bisquerra, R (2003) "Educación emocional y competencias básicas para la vida." Revista de Investigación. Pág 21.1 7-43
- Bisquerra, R., Punset, E., Mora, F., García, E., López-Cassà, È., Pérez-González, J.C., Lantieri, L., Nambiar, M., Madhavi, M., Aguilera, P., Segovia, N., Planells, O. (2012) ¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia. Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital de Sant Joan de Déu. Pág 43
- Blat Gimeno, J. y Marín Ibáñez, R. (S/A). (2011). La formación del profesorado de educación primaria y secundaria. Estudio comparativo internacional. Barcelona, pag 23 España. Editorial Teide.

- Bueno,H (2011) Diversidad de niveles: ideas para una gestión eficaz en el aula. Rev cervantes de Manchester. pág 24-34
- Cappi, G. y Cols (2011) Educación Emocional- Programa de actividades para nivel inicial y primario. Buenos Aires. Editorial Bonum.Pág.32
- Coellar, Froebel: La educación del hombre, 2005, pág. 25
- Comunicación, L. o. (2013). Ley orgánica de comunicación. Recuperado el 17 de enero de 2017, de http://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/ley_organica_comunicacion.pdf
- Currículo Educación Inicial, 2014:41, <http://importanciadelosrincones.blogspot.com>, <https://definicion.de/?s=rincones+ludicos+>
- Davidson, Richard J, and Sharon Begley. (2012) El perfil emocional de tu cerebro. Ediciones Destino. Pág 10
- Dembilio, M. (2009). Los rincones de trabajo en Educación Infantil. Quaderns digitals. Revista de nuevas tecnologías y sociedad, Pág 60, 37-43.
- Dietrich W, (2000). Nos expresa que “fue un término biológico que expresaba la evolución o el desarrollo de los seres vivos
- Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011). Trabajo por rincones en Educación Infantil. Temas para la educación: revista digital para profesionales de la enseñanza, Pág 15, 2.
- Fernandez,A. (2012). Werthein, J. y Argumedo, M. (2008). Educación y Participación. Editorial Papyrus Library. Segunda edición.Pág.21

- Gamboa de Vitelleschi, S (2012) Inteligencia emocional- Juegos y dinámicas para grupos. Buenos Aires. Bonum. Pág 6
- García, R. (2010). Organización del aula de Educación Infantil. Innovación y experiencias educativas, Pág. 36, 2-3.
- Goleman, Daniel (1996) "La inteligencia emocional." Barcelona: Kairó.Pág.12
- Ibáñez, C. (2010). El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula. Madrid: La Muralla. Pág 219
- Jurado, C. (2011). Estrategias para la Educación Participativa. Revista digital Educación Participativa, Editorial. Graó Pág 34
- Laura Díaz-Bravo, Uri Torruco-García, Mildred Martínez-Hernández, Margarita Varela-Ruiz 2013. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009
- Leonardi, J (2015) Educación emocional en la primera infancia: análisis de un programa de conocimiento emocional, en niñas y niños de cinco años en un Jardín de Infantes Público de Montevideo. Montevideo: Universidad de la República Facultad de Psicología Pág 6-13
- López, Y. (2012). Los Rincones de Juego-Trabajo. Revista digital número 18. Editorial: Dirección general de ordenación innovación y promoción educativa. santa cruz deTenerife. 45. Pág.25
- Luque, M (2015). Rincones educativos. Editorial: GRAO. pág 10
- Martin, M., Martínez, M. y Boja, S. (2008). Intervención Educativa a Partir del Juego. Revista digital, Participación y Resolución de Conflictos.Pág. 15

- Mora y Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima Pág 45.
- Morgado, I. (2010) Emociones e inteligencia social. Barcelona: Ariel. Pág. 13
- Muñoz, J. (2015). Condiciones de la Educación Social. Revista digital, Discalia Didáctica y Educación. Pág.32
- Noguero, L. (2013). Metodología Participativa de la Enseñanza Universitaria. Pág. 91-94. Editorial Narcea, S.A.
- Observatorio Internacional de Ciudadanía y Medio Ambiente Sostenible, Manual de metodologías participativas, España, 2009
- Ontoria, P. (2010). Aprendizaje centrado en el alumno, metodología para una escuela abierta. España, Madrid: Narcea Ediciones Pág.43
- Osorio, V. y Herrera, P. (2013). Educación Escolar en Colombia, Estructura del Currículo y modelo pedagógico didáctico. Editorial. Universidad del norte. Pág 42
- Pruaño, A. (2014). Educación Infantil. Metodología Pedagógica, los Rincones Pag. 6- 10-11.
- Pruaño, M. (2015). Educación infantil.Método pedagógico los rincones. Pag.17
- Puente,C. (2017). Rincones y proyectos de trabajo en educación infantil: Una propuesta integrada fundamentada. Pág.34
- Quintanal Díaz, J. y Miraflores Gómez, E. (2006) Educación infantil: orientaciones y recursos metodológicos para una enseñanza de calidad. Madrid, España. Editorial, CCS.Pág 34

- Rodríguez, J. (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas. Revista Docencia e investigación, Pág. 21, 109-110.
- Romero Alonso Rosa Eliana, Talleres de formación en creatividad para profesores, Santiago – Chile, Julio 2006
- Rosselli, M. Matute, E. & Ardila, A. (2010) Neuropsicología del desarrollo infantil. Mexico:Editorial El Manual Moderno.Pág.21
- Sánchez, R. ; Sánchez,P. (2014). Los rincones en la educación infantil y sus beneficios para los alumnos. Revs. Educación Salamanca Pág.43
- Torres, G. (2015). Física Enseñanza y Aprendizaje a la Educación Infantil. Editorial Paraninfo, S.A pág. 83-84
- UNESCO. (2005). Informe de Seguimiento de la EPT en el mundo. Recuperado el 17 de enero de 2017, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001501/150169s.pdf>
- Vargas,R,A.(2016). Dar clases a niños no es un juego. Rev Cervantes de Munich. Volum 3. Pág 15 Madrid
- Vásquez, M. (2010) Rincones de aprendizaje en el aula. Revista EROSKI CONSUMER. Pág.24
- Venegas, R., García, O. y Venegas, R. A. (2010). El juego infantil y su metodología. Málaga: ES: IC Editorial. Pág.24
- Werthein, J. y Argumedo, M. (2008). Educación y Participación. Editorial Papirus Library. Segunda edición. Pág. 10

ANEXOS

Ficha técnica

I. DENOMINACIÓN: Taller “Lúdico-Divertido”, para la mejora de los rincones de aprendizaje en los niños Unidad Educativa, Guayaquil.

II. DATOS INFORMATIVOS:

DISTRITO:

PROVINCIA:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Unidad Educativa fiscal Carlos Julio Arosemena Tola, de Guayaquil-Ecuador, 2019.

No. DE ALUMNOS: 25

AÑO LECTIVO: 2019

DURACIÓN: 7 días

INICIO: 10 de Junio

TÉRMINO: 17 de Junio

RESPONSABLE: Lcda. Sánchez Morán Victoria Stefany

III. FUNDAMENTACIÓN:

El desarrollo del taller “Lúdico -divertido” se fundamenta en un conjunto de competencias que posee un niño para poder relacionarse con las demás personas de su entorno.

Ante aquello, la carencia de estos atributos dificultan las relaciones interpersonales de los estudiantes, quienes no logran integrarse de manera efectiva a los grupos de trabajo, incidiendo en el deterioro progresivo del ambiente educativo (Andréu, 2015).

3.1 BASES TEÓRICAS DEL TALLER “ LÚDICO-DIVERTIDO”

Taller “ Lúdico- Divertido. - Vygotsky y Bruner, (s/f). Nos dice que el taller lúdico es fundamental ya que puede conseguir que el docente adquiera nuevas bases, ellos configuran los talleres como un entorno cultural con gran uso de los instrumentos de evaluación, mejora la comunicación y lenguaje usado por el docente como canal de interpretación de lo vivido y lo pensado. El taller se modifica de diversas maneras como un entorno de participación.

El juego, como actividad lúdica: Para Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un superávit de energía acumulada. Mediante el juego se invierten las energías que los niños tienen de más (Teoría del excedente de energía).

Planificación.- Ahumada, (s/f). La planificación es una metodología para escoger entre alternativas que se caracteriza porque permite verificar la prioridad, factibilidad y compatibilidad de los objetivos y permite seleccionar los instrumentos más eficientes. Al hablar de planificación hacemos un análisis de toda la recopilación de actividades que deseamos realizar en cualquier ámbito a desarrollar, toda actividad u trabajo debe tener una planificación previa, solo realizando esto podremos estar seguros que lo que pensamos realizar va tener éxito caso contrario estaría destinada a no tener un buen resultado.

Organización.- Ferrell, Hirt, Adriaenséns, Flores y Ramos, (s/f). La "organización consiste en ensamblar y ordenar los recursos humanos, financieros, físicos, de información y otros, que son necesarios para lograr las metas, y en actividades que incluyan atraer a gente a la organización, especificar las responsabilidades del puesto, agrupar tareas en unidades de trabajo, dirigir y distribuir recursos y crear condiciones para que las personas y las cosas funcionen para alcanzar el máximo éxito".

Desarrollo.- Según dice Dietrich W, (2000). “desarrollo es arrancar de ahora, la palabra mágica, con la que podemos solucionar todos las interrogantes que nos rodean, o que mínimo nos pueden guiar a una solución”.

Rincones de Aprendizajes. - Parra, (2011). Nos da como su definición que son “espacios establecidos dentro del salón de clases, donde el alumnado ejecuta actividades lúdicas, realizan pequeñas investigaciones, desarrollan sus proyectos, manipulan, desarrollan su

creatividad a partir de técnicas aprendidas en los talleres y establecen relaciones de comunicación con los compañeros y con los adultos''.

Rincón de música. - **Debussy C**, (s/f). Según el compositor la música es ''un total de fuerzas dispersas expresadas en un proceso sonoro que incluye: el instrumento, el instrumentista, el creador y su obra, un medio propagador y un sistema receptor''.

Rincón de artes plásticas.- Lowenfeld (1958, 1970). Nos manifiesta fundamentalmente que los adultos acompañan a los niños en esta etapa, amplíen su concepción del arte y empiecen a entenderlo como una oportunidad para valorar, conocer y apropiarse de las tradiciones y expresiones ancestrales que caracterizan cada país, sector, región y comunidad.

Rincón de psicomotricidad.- Según Núñez G y Fernández V, (1994). Nos permiten entender que la psicomotricidad puede parecerse extremadamente divertido y entretenida para los niños mediante juegos. Estos juegos se pueden llevar a cabo en lugares al aire libre y en espacios cerrados. Se trata de un estímulo a través de los movimientos corporales emitidos por los niños. Usualmente aplicamos la psicomotricidad en nuestra vida cotidiana cuando andamos en bicicleta, cuando hacemos patinaje, cuando saltamos la cuerda, cuando se corre o jugamos pelota. Con los ejercicios para desarrollar y fomentar la psicomotricidad estamos formando seres capaces de enfrentarse al mundo.

Rincón de construcción.- En el rincón de construcción, los estudiantes pueden identificar diferentes atributos de los objetos, organizar objetos y resolver pequeños problemas, a partir del sentido común y de las matemáticas. Dentro de este rincón, la zona de los rompecabezas es muy conocido, con puzzles de diversas formas, colores, tamaños, y texturas. Significatividad, interacción, juego, flexibilidad y libertad (Muñoz, 2009).

IV. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

4.1 Objetivo General

Determinar si el taller “Lúdico- Divertido” influye en la mejora de los rincones de aprendizaje de los niños de inicial en la Unidad Educativa “Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales” Guayaquil-Ecuador, 2019.

4.2 Objetivos Específicos

4.2.1 Evaluar el nivel de desarrollo de los **rincones de aprendizaje** antes de la aplicación del taller “Lúdico-Divertido” en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

4.2.2 Determinar en qué medida la aplicación del taller "creativo-divertido" influye en la mejora del rincón de música de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

4.2.3 Determinar en qué medida la aplicación del taller "creativo-divertido" influye en la mejora del rincón de arte de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

4.2.4 Determinar en qué medida la aplicación del taller "creativo-divertido" influye en la mejora del rincón de psicomotricidad de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

4.2.5 Determinar en qué medida la aplicación del taller "creativo-divertido" influye en la mejora del rincón de construcción de los aprendizajes en los niños de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

4.2.6 Evaluar el nivel de desarrollo de los rincones de aprendizaje después de la aplicación del taller “Lúdico-Divertido” en los niños de la Unidad educativa Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales, Guayaquil.

V. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA

- El desarrollo del taller “Lúdico-Divertido” se encuentra orientado a la mejora progresiva de los rincones de aprendizajes.
- El contenido del taller “Lúdico-Divertido” se encuentra subdividido en seis sesiones.
- Cada una de las sesiones abarca temas específicos sobre las dimensiones de los rincones de aprendizajes.
- La duración de cada sesión es de 40 minutos.
- La capacidad de participantes en cada una de las sesiones es de 25 estudiantes del subnivel Inicial 2.
- Las actividades son lúdicas donde se busca la interacción y participación de los estudiantes, tanto en actividades lúdicas grupales como en individuales.

VI. ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA

N°	MES	NOMBRE DE LA SESIÓN	FECHA	HORAS
1	Junio	Jugando aprendo	10	40´
2	Junio	Desplazo mi cuerpo	11	40´
3	Junio	Uso mi creatividad	12	40´
4	Junio	Jugando aprendo y me divierto	13	40´
5	Junio	La música me divierte y me enseña	14	40´
6	Junio	Uso mi creatividad y me divierto	17	40´

VII. ESTRATEGIAS GRUPALES

- Explicación
- Trabajo grupal
- Debate
- Lluvias de ideas
- Proyección audio-visual
- Aprendizaje basado en el juego

VIII. EVALUACIÓN

- Observar si el estudiante tiene una correcta coordinación óculo manual
- Observar si los estudiantes usan su creatividad en el juego
- Observar si los estudiantes tienen una correcta motricidad gruesa
- Observar si los estudiantes tienen una buena motricidad fina
- Observar si los estudiantes tienen una escucha activa mediante la música
- Observar si los estudiantes expresan su lado artístico

AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Jugando aprendo	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	Un día: 10 de junio del 2019
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Observar si el estudiante tiene una correcta coordinación óculo manual				Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “ronda de los niños y las niñas”				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán				

ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR
CONVIVENCIA	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.	Pescar diferenciando tamaños y formas.	Rincón de construcción: Siluetas de cartón Imán Cuerda Caña de pescar	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



“UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA”

Dirección: Pascuales, Avenida Cayambe entre Latacunga y Baños (Sector Paquisha) FUNDADO EL 22 DE MAYO DE 1980 CON ACUERDO MINISTERIAL 9716

TELÉFONO: 2985089 TELEFAX: 2985854 CORREO ELECTRÓNICO: cjarosemenatola@yahoo.es



AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Desplazo mi cuerpo	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	Un día: 11 de junio del 2019
------------------------------------	--------------------	---------------	----------	-------------------------	------------------------------

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Observar si los estudiantes tienen una correcta motricidad gruesa	Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
---	---	---

ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “Ronda el Marinero Baila”
-----------------------------	-----------------------------------

DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán
-----------------	------------------------------

ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.	Usar la lúdica como apoyo al conocimiento del cuerpo y su desplazamiento, jugar a circuitos de obstáculos.	Rincón de psicomotricidad: Obstáculos (bloques, conos, plantillas rampas). Música	Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.



“UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA”

Dirección: Pascuales, Avenida Cayambe entre Latacunga y Baños (Sector Paquisha) FUNDADO EL 22 DE MAYO DE 1980 CON ACUERDO MINISTERIAL 9716

TELÉFONO: 2985089 TELEFAX: 2985854 CORREO ELECTRÓNICO: cjarosemenatola@yahoo.es



AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Uso mi creatividad	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	1 semana: 12 de junio del 2019
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Observar si los estudiantes usan su creatividad en el juego				Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “Guayaquileño”				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR	
Expresión artística	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	Dramatizar creativamente personajes típicos de la ciudad de Guayaquil, usando como apoyo el juego creativo y artístico.	Rincón de artes plásticas: Creatividad Música Parlante Trajes típicos Estudiantes	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	

AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Jugando aprendo y me divierto	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	Un día: 13 de junio de junio del 2019
DESCRIPCIÓN GENERAL DE EXPERIENCIA:	Observar si los estudiantes tienen una buena motricidad fina			Instrumento de evaluación: Lista de cotejo	
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “El triángulo tiene 3 lados”				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR	
Expresión artística	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	Conozco formas geométricas jugando dentro y fuera del triángulo	Rincón de artes plásticas: Estudiantes Hojas Pintura	Desarrollar habilidades sensorperceptivas y visomotrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	



“UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS JULIO AROSEMENA TOLA”

Dirección: Pascuales, Avenida Cayambe entre Latacunga y Baños (Sector Paquisha) FUNDADO EL 22 DE MAYO DE 1980 CON ACUERDO MINISTERIAL 9716

TELÉFONO: 2985089 TELEFAX: 2985854 CORREO ELECTRÓNICO: cjarosemenatola@yahoo.es



AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	La música me divierte y me enseña	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	Un día: 14 de junio del 2019
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Observar si los estudiantes tienen una escucha activa mediante la música				Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “ronda de los niños y las niñas”				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES		RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motriz	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.	Usar la música como estrategia de juego, usándola como apoyo en el juego de pisa en lo correcto al ritmo de la música		Rincón de música: Piso mágico Estudiantes Música Parlante	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

AÑO LECTIVO 2019 – 2020

SUBNIVEL INICIAL 2 GRUPO DE 4 AÑOS “B” JORNADA VESPERTINA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Uso mi creatividad divertidamente	GRUPO:	4 años B	TIEMPO ESTIMADO:	Un día: 17 de junio del 2019
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Observar si los estudiantes expresan su lado artístico				Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
ELEMENTO INTEGRADOR:	Canción “ronda de los niños y las niñas”				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez Morán				
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSO Y MATERIALES (RINCONES Y ÁREAS VERDES)	INDICADORES PARA EVALUAR	
CONVIVENCIA	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.	Juguemos al restaurant: creando un ambiente de restaurante y formando grupos de juegos donde cada uno cumpla un rol determinado.	Rincón del hogar: Ambiente de restaurant Parlante Música Juegos de te Cocinas de juguetes Implementos de cocina	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	

**LISTA DE COTEJO: SEMANA DEL 10 al 17 de
Junio del 2019**

ÁMBITO 1:	CONVIVENCIA	ÁMBITO 2:	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	ÁMBITO 3:	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
DESTREZA	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares	DESTREZA A	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.	DESTREZA	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.
GRUPO:	INICIAL 2				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez				

N°	NOMBRE	ÁMBITO 1: Los niños se relacionan bien entre sí.		ÁMBITO 2: Los niños y niñas usan su creatividad y desplazamiento a la hora del juego.		ÁMBITO 3 Los niños y niñas usan su creatividad en el juego.	
		S I	NO	S I	NO	S I	NO
01	ALVARADO RUIZ SHERYL ROMINA	X		X		X	
02	ARRATA POZO MIA THAIZ	X		X		X	
03	BELAYO BECERRA DARLY ANDRES	X		X		X	
04	BRAVO MORAN MATTHEW DOMINIC	X		X		X	
05	BULGARIN RODRÍGUEZ DEIVYD SAUL	X		X		X	
06	BURGOS ALCIVAR JOSE DAVID	X		X		X	
07	CANTOS ARREAGA MARÍA ISABEL	X		X		X	
08	COLMENARES MORAN KARLA BELÉN	X		X		X	
09	FLORES ARTEAGA DOMINICK RODRIGO	X		X		X	
10	GOMEZ TAPIA AHITANA NAHOMI	X		X		X	
11	LARA GARCIA CRISTOFER MARTIN	X		X		X	
12	LASCANO MIRANDA DEREK JEREMIAS	X		X		X	
13	MANTUANO SOLIZ FERNANDO SEGUNDO	X		X		X	
14	MERA ÁVILA SCARLETH VICTORIA	X		X		X	
15	MUÑOZ ROJAS ALEXIA YURIBETH	X		X		X	
16	MUÑOZ ROJAS YESLIE ANAHI	X		X		X	
17	PONCE BAYONA SHAIRA NAYELI	X		X		X	
18	QUINTANA QUINTANA STIVEN ARIEL	X		X		X	
19	RIERA CHINGA JEAN PIERRE	X		X		X	
20	RUIZ FRANCO DULCE MARIA	X		X		X	
21	SALDAÑA COQUE THIAGO JOSUE	X		X		X	
22	SOLEDISPA HIDROVO ASHLEY GABRIELA	X		X		X	
23	SOLIS CABEZA JESUS ADRIAN	X		X		X	
24	VILLAMAR ALCIVAR SCARLETT MAITE	X		X		X	
25	YAGUAL MORAN BRITHANNY SCARLETH	X		X		X	

**LISTA DE COTEJO: SEMANA DEL 10 al 17 de
Junio del 2019**

ÁMBITO 1:	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	ÁMBITO 2:	EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	ÁMBITO 3:	CONVIVENCIA
DESTREZA	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	DESTREZA A	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo	DESTREZA	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
GRUPO:	INICIAL 2				
DOCENTE:	Lcda. Victoria Sánchez				

N°	NOMBRE	ÁMBITO 1: Los niños y niñas jugando aprenden y se divierten.		ÁMBITO 2: La música divierte y enseña a los estudiantes.		ÁMBITO 3 Los niños y niñas juegan usando su creatividad y divirtiéndose.	
		S I	NO	S I	NO	S I	NO
01	ALVARADO RUIZ SHERYL ROMINA	X		X		X	
02	ARRATA POZO MIA THAIZ	X		X		X	
03	BELAYO BECERRA DARLY ANDRES	X		X		X	
04	BRAVO MORAN MATTHEW DOMINIC	X		X		X	
05	BULGARIN RODRÍGUEZ DEIVYD SAUL	X		X		X	
06	BURGOS ALCIVAR JOSE DAVID	X		X		X	
07	CANTOS ARREAGA MARÍA ISABEL	X		X		X	
08	COLMENARES MORAN KARLA BELÉN	X		X		X	
09	FLORES ARTEAGA DOMINICK RODRIGO	X		X		X	
10	GOMEZ TAPIA AHITANA NAHOMI	X		X		X	
11	LARA GARCIA CRISTOFER MARTIN	X		X		X	
12	LASCANO MIRANDA DEREK JEREMIAS	X		X		X	
13	MANTUANO SOLIZ FERNANDO SEGUNDO	X		X		X	
14	MERA ÁVILA SCARLETH VICTORIA	X		X		X	
15	MUÑOZ ROJAS ALEXIA YURIBETH	X		X		X	
16	MUÑOZ ROJAS YESLIE ANAHI	X		X		X	
17	PONCE BAYONA SHAIRA NAYELI	X		X		X	
18	QUINTANA QUINTANA STIVEN ARIEL	X		X		X	
19	RIERA CHINGA JEAN PIERRE	X		X		X	
20	RUIZ FRANCO DULCE MARIA	X		X		X	
21	SALDAÑA COQUE THIAGO JOSUE	X		X		X	
22	SOLEDISPA HIDROVO ASHLEY GABRIELA	X		X		X	
23	SOLIS CABEZA JESUS ADRIAN	X		X		X	
24	VILLAMAR ALCIVAR SCARLETT MAITE	X		X		X	
25	YAGUAL MORAN BRITHANNY SCARLETH	X		X		X	

TALLER DIVERTIDO CREATIVO

Manual de apoyo al taller para
el desarrollo de habilidades
lúdicas



INTRODUCCION

La elaboración de talleres se enfoca en el desarrollo de actividades lúdicas que aportan directamente en las áreas de fortalecimiento de los espacios de juego de menores en edades comprendidas entre los tres a seis años, estas estrategias de fortalecimiento de las capacidades motoras de los niños incentivarán los campos de espontaneidad al momento de las actividades. Los ejes centrales de este son tanto los niños como los instructores que ejecutaran el proceso de desarrollo de las actividades. Los instructores al ser adultos poseerán niveles y capacidades superiores a los menores de edad, posicionando estrategias óptimas al momento de la participación de los menores, se focalizará con especial énfasis en el desarrollo de las actividades lúdicas y sociales que son importantes en el desarrollo de los niños; la vinculación de los procesos motores y sociales en los niños aportan un equilibrio entre la estimulación y la coordinación de las funciones motoras requiriendo que este se forma precisa y eficaz.

El fortalecimiento motor del menor permitirá el balance necesario de los brazos de los niños, a su vez la fluidez en la ejecución de actividades relacionadas con las extremidades inferiores del menor, así también que el menor identifique que entre actividades a realizarse detecte cuando detenerse sin tener que hacerlo de formas abruptas lo que posibilita un impacto negativo en el niño esta experiencia de actividades lúdicas aporta no solo la fortaleza motora sino también la integración social entre compañeros de actividades, el hecho de asociarse con niños afines es importante en el desarrollo de los menores.



La importancia de los juegos en niños estimulan los factores intrínsecos motor social del individuo, este provocara en el niño el reflejo de respuesta inmediata al momento de la

TALLER "CREATIVO-DIVERTIDO" PARA EL DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y HABILIDADES LÚDICAS DE DOCENTES

ejecución de las actividades entre los menores de edad siendo necesario que este se ejecute de forma placentera y espontánea; los instructores de los menores deberán incentivar el desarrollo de la creatividad al momento de la resolución de problemas que se ejecuten en el proceso lúdico activando así el impulso cognitivo motor y el desarrollo del proceso de integración social. El juego en niños de 3 a 6 años de edad se puede definir como un canal que permite expresar y canalizar la interrelación necesaria para un efectivo desarrollo tanto físico como mental, dependiendo enteramente de los conocimientos previos y posteriores adquiridos en su vida; considerándose como una forma de obtener conocimientos necesarios para el aprendizaje de vida necesario en el diario vivir del menor.

De acuerdo a múltiples estudios realizados en infantes las actividades lúdicas aportan al menor conceptos básicos de aprendizaje que se transmiten a través de diversas actividades contextualizándose dependiendo de la situación que se vaya recreando en el grupo de menores guiados por sus instructores; al vincularse el juego con el aprendizaje supervisado por instructores que actuaran como mediadores en el proceso en que el menor ira conociendo actividades que en muchos casos pueden llegar a formar parte de nuevas experiencias de aprendizaje de conocimiento al mismo tiempo esto encaminara a una ruta de interacción social entre los niños.

Al existir experiencias nuevas en los niños marcando un equilibrio entre las experiencias y el dominio motriz que las actividades lúdicas efectúan en el menor, estimulando la comunicación y cooperación en las experiencias entre sus pares, el mundo para estos menores es enteramente desconocido y en el proceso de integración y juego estos van a ir adquiriendo el conocimiento necesario entre lo adquirido en la experiencia lúdica y los conocimientos previos que el menor posea. El periodo de infancia de los menores se convertirá en un proceso de adquisición de conocimientos dimensionando la integración a colectivas agrupaciones, así como también actividades de índole individual forjando la cultura y conocimiento necesario para su normal desarrollo.

Los menores de 3 a 6 años de edad son considerados como jugadores innatos, continuamente el menor posee una creatividad e imaginación que le aporta agilidad necesaria para realizar juegos, este se lo considera como un derecho innato e inalienable en el menor nadie puede

prohibir que este no desarrolle la actividad de juego se encuentra protegido por el derecho interno y el derecho internacional siendo estos la constitución de la republica del ecuador y la convención de las naciones unidas.

En cuanto a materia de los derechos de los niños como expresa su artículo 31 numeral primero: en que los Estados reconocerán los derechos de los niños en cuanto al descanso y a su formación de entretenimiento, esparcimiento ,recreación acordes a su edad, por lo que tanto sus padres como el Estado deberá proveer lo necesario para los espacios de desarrollo de recreación del menor siendo este un compromiso que permita al menor desenvolverse como un niño en un entorno feliz y apropiado para su edad.

EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

El juego en infantes se lo considera como la interacción colectiva en un mismo espacio donde se procederá a que el menor socialice de forma apropiada, ejerza actividades donde la toma de decisiones sea de acuerdo a los parámetros correctos de la sociedad, así también se proceda a una adecuada realización de inventiva y creatividad, evitando que el proceso de juego se vea empañado por momentos desagradables que solo conllevara a que el menor se sienta afectado y rechace el hecho de realizar juegos con el colectivo.

Para el apropiado proceso de juego de infantes es necesario que se cuente con presencia de un adulto calificado capaz de saber cómo actuar ante la complejidad de los procesos que se pueden llegar a suscitar al momento que el colectivo de menores jueguen; asegurando que el área, y las instalaciones donde se realicen la actividad sean acorde al momento del juego, a su vez enseñándole al menor que el juego genera conocimiento no incertidumbre a lo desconocido, que entre cada actividad el niño podrá adquirir nuevas capacidades motrices y conocimientos.

TALLER "CREATIVO-DIVERTIDO" PARA EL DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y HABILIDADES LUDICAS DE DOCENTES



El proceso de espontaneidad en los menores es innato, en ellos y se puede evidenciar en el momento de actividad tanto colectiva como individual proporcionando el camino necesario hacia la autonomía en el desarrollo de los juegos, en algunos casos se encuentra que hay niños que en actividades complejas muestran más marcada la espontaneidad lo cual incentiva a el niño a la realización del juego. El tiempo en cuanto a la aplicación del juego aporta de forma positiva que el menor se sienta seguro al momento de la toma de decisiones como son el con quienes jugar, el formato del juego, permitiendo así una positiva línea de acción al momento de la realización de la actividad lúdica del menor.

Las tareas del instructor al momento de la realización de las actividades lúdicas con el menor son esenciales para efectuar un debido proceso siempre este deberá acompañar a los niños, manteniendo una distancia prudente que le permita observar y registrar la toma de datos de los menores en cuanto a la evolución del juego llevado a cabo. También se encuentra que este podrá determinar el grado de peligro existente en el medio al momento de realizarse las actividades, además es fundamental que el instructor intervenga en los casos necesarios en las actividades con los niños, esto aportará el grado adecuado de seguridad que el menor necesite.

TALLER "CREATIVO-DIVERTIDO" PARA EL DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y HABILIDADES LUDICAS DE DOCENTES

Al momento de realizarse las actividades lúdicas proporcionaran en el infante una vinculación afectiva y comunicacional con su entorno más cercano, llegando a conectarse íntegramente con el colectivo de niños favoreciendo así el adecuado proceso de construcción de identidad del menor, y además fomentando la espontaneidad en aquellos que no le es fácil relacionarse en las actividades motrices, mejorando y cualificando la motricidad.

Para ello es necesario conocer las tres fases de identificación del aprendizaje de un movimiento en un menor que son:

1.- la adquisición de la forma tosca de los juegos lúdicos en el niño siendo solo en su forma inicial al momento que se realice movimiento en un niño, que mediante la observación y la guía correcta el menor aprenderá a manejar su motricidad como parte del primer contacto con el ejercicio a realizarse.

2.- la corrección y afinamiento de las actividades lúdicas realizadas con el menor en esta fase la motricidad encontrada se buscará que sea elástica y fluida de acuerdo a la actividad a realizarse para la ejecución correcta del movimiento por parte del niño lo que de forma positiva en avances podrá denotar una mejor ejecución en su acción.

3.- mientras que su última fase la de afinación y adaptación en los menores permitirán condicionar a las condiciones ambientales del entorno, siendo esta fase considerada como fundamental porque permitirá que el menor mejore y reelabore sus destrezas motrices de las actividades lúdicas.



TALLER "CREATIVO-DIVERTIDO" PARA EL DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y HABILIDADES LUDICAS DE DOCENTES

Se ha llegado a determinar mediante múltiples estudios realizados que para la ejecución de los procesos de actividades lúdicas con menores de 3 a 6 años es necesario que se considere el factor ambiental como un proceso fundamental de control por parte del instructor al momento de realizarse las actividades ya que este determinará si tendrá un impacto positivo satisfactorio posibilitando con ello la conexión entre el colectivo de niños. Siendo fundamental para el proceso lúdico con menores de 3 a 6 años la selección, organización, distribución de los juegos para con ello reconocer mediante el juego que este puede llegar a aportar al menor el aprendizaje necesario de interacción con el colectivo de menores e incentivar el proceso de creatividad y espontaneidad en el menor.

Actividad lúdica número 1

Ando pescando

Materiales: siluetas de cartón con figuras de peces y un clip colocado en la boca, un trozo de imán amarrado en una cuerda que hará como figura de caña de pescar.



Procedimiento: para la realización de la actividad número 2 se explicará a los niños que se organicen en grupos de cuatro jugadores, a los que se les repartirá las cañas de pescar. Se les pedirá que grafiquen la cantidad de peces que han pescado sometiéndose por turnos

Como variante del juego puede indicársele a los niños que agrupen la pesca por tamaño o forma, por ejemplo: Luis tiene 5 pescados y luego pesca seis más ¿cuantos pescados tiene en total? Posibilitando que el niño desarrolle su capacidad de comunicación y practique matemáticas.

Actividad lúdica número 2

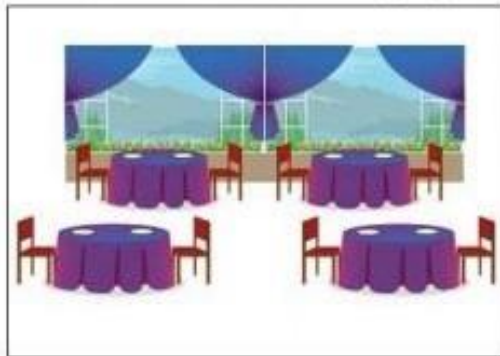
Problemática en el restaurante

Materiales: Ambiente de restaurante, juguetes de alimentos, fichas de color rojo y azul hechos de cartulina, letrero de cartulina.

Procedimiento:

El instructor deberá elegir quien será mozo y quien será cajero, se formará un grupo de cuatro niños que será los comensales y se los ubicará en una mesa con la finalidad de que esperen a

ser atendidos por el mozo, el mozo se acercará a la mesa y tomará nota del pedido de los comensales para ello constará de una hoja que tendrá los dibujos con los platos del menú deseado, luego procederá a cercarse a obtener las fichas y el color que necesitan pagar.



El instructor leerá en voz alta cuantas fichas necesitan pagar e invitará a los niños que coloquen en los casilleros de los platos que previamente han seleccionado del menú, e identificarán los niños la cantidad final y el tipo de cambio que deberán realizar ya sea quitando o agregando.

Actividad lúdica numero 3

Somos albañiles creativos

Materiales: mosaicos de madera o de cartón de 5 cm

Procedimiento: el instructor pedirá que se formen dos grupos de trabajo a los que se les entregara los mosaicos, debiéndoseles explicar que deberán decir los niños: somos albañiles con las piezas de mosaicos entregados cada grupo tendrá que formar un mosaico distinto, para ello deberán designar un representante por equipo, se les pedirá que emitan un criterio de acuerdo la formación del mosaico realizado y que indiquen en que se diferencia al del otro equipo.

Se procederá además a plantear los siguientes cuestionarios.

1.- ¿Si tengo seis mosaicos y luego el instructor me entrega seis más cuantos mosaicos tendré? ¿Cuántas figuras diversas puedo crear? Siendo esencial que el grupo realice la cooperación y



logren cumplir a cabalidad la actividad, luego deberán exhibir los resultados obtenidos, los resultados serán diversos lo que le permitirá al niño obtener diversas hipótesis como resultado de la actividad realizada.

Como opcional el instructor podrá colocar audio musical para la realización de la actividad, se les puede sugerir a los niños que indiquen el tiempo para la realización de la actividad, con ello se motivará al niño a ejecutar las estrategias para la resolución del juego realizado.

Actividad lúdica numero 4

A casa

Materiales: Sillas, música, instructores



Procedimiento: los niños mediante el proceso de coordinación, atención y concentración podrán realizar de forma sencilla esta actividad, el instructor podrá solicitar a los niños que formen un círculo y uno de los niños se coloque en el centro este deberá decir sígueme y deberá decir a casa

y todos los niños le seguirán todos corriendo en círculo deberán alcanzar y quien no consiga asiento sale del juego. Tiempo estimado para esta actividad: 25 minutos.

Actividad lúdica numero 5

Ábrete sésamo

Materiales: un lugar amplio y ventilado

Procedimiento: se realizará la actividad agrupando a los niños en parejas y se les pedirá que unos de los niños tomen la postura más cómoda y cerrada las manos mientras que el otro deberá encontrar la forma de extender los brazos de su compañero, para ello se solicitará que dicha actividad se repita invirtiendo los papeles para el proceso de la actividad el tiempo estimado es de 20 minutos teniendo como objetivo la sensación de atención por parte de los niños.



Actividad numero 6

Baile de la escoba

Materiales: escoba, música, área amplia y ventilada



Procedimiento: el instructor pondrá la música para que los niños se sientan cómodos, se les solicitará que formen parejas y el instructor tendrá una escoba en sus manos y cuando él cuente hasta tres todos deberán cambiar de parejas y hacer dúo con otro niño o niña, quien se quede sin pareja deberá bailar con la escoba y se repetirá la misma operación hasta que transcurra el tiempo de treinta minutos. Con ello se obtendrá del niño la atención y la percepción y cooperación del colectivo.

Actividad numero 7

La gallinita

Materiales: Mascarillas de gallinitas, nidos hechos de cartón, huevos plásticos, pizarra

Procedimiento: el instructor solicitará a los niños que vayan al patio para ello dirá que en la granja de don Manuel hay gallinitas muy regalonas, los niños caminarán por diversos lugares del patio al compás de la canción de la gallinita turuleta y mediante dos equipos los unos serán granjeros y los otros serán gallinitas. Los niños que son gallinitas se disfrazarán.



TALLER "CREATIVO-DIVERTIDO" PARA EL DESARROLLO DE CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y HABILIDADES LUDICAS DE DOCENTES

Al momento que el instructor indique don Manuel ha dejado gallinitas los niños saldrán e ingresaran de dos en dos y teniendo los niditos pondrán 10 huevitos. En eso saldrán los granjeros silbando con una canasta y recogerán los huevos. Las gallinitas al ver que se llevan los huevitos gritan ¡yo tenía 10 huevos ahora solo me quedan 4 huevos.

El instructor pedirá a los granjeros que indiquen cuantos huevos se llevaron, ello hará que los niños identifiquen con los datos proporcionados la cantidad de huevos que se llevaron, posibilitando la resolución de la pregunta de la actividad lúdica, con ello los datos que los niños indiquen serán colocados en la pizarra, se les preguntara ¿Cómo hicieron para identificarlo? Y ¿cómo se sienten al realizar dicha actividad?

Actividad numero 8

Ato mis cordones

Materiales: canciones, Poesía, cordones, plantilla de oso

Procedimiento: Por medio de la poesía y las canciones se le enseña a los niños de 3 a 6 años, a como atarse los cordones, la instructora deberá proceder a entregarle la plantilla de osos con orificios con la finalidad de que los menores ingresen en los orificios de la plantilla los cordones, y en la medida que van aprendiendo a través del canto y la poesía podrán lograr atar los cordones. Como objetivo el instructor lograra hacer que el menor despierte el interés en como socializar y ejecutar trabajos en equipo a la vez conocer a través del canto y la poesía a como atar los cordones clave para el desarrollo de esta actividad lúdica.



Solicitud de Autorización de Estudio

Guayaquil, Junio 05 del 2019

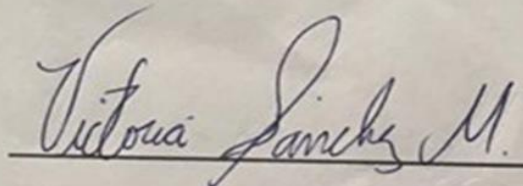
Msc. Cecilia Veliz Paredes
Rectora.

Saludos Cordiales, respetable Msc. Cecilia Veliz.

Mediantes la presente Yo Licenciada. Sánchez Morán Victoria Stefany, con Cédula de identidad: 0940794274. Solicito muy respetuosamente me conceda la aceptación de llevar acabo Mi Proyecto De Tesis Titulado: Aplicación Del Taller "Lúdico-Divertido", Para La Mejora De Los Rincones De Aprendizaje de los niños del Nivel De Educación inicial.

En espera de su aceptación quedo de usted agradecida.

Atentamente.



Lcda. Victoria Sánchez M

C.I:094079427-4

Aceptación




Msc. Cecilia Veliz
Rectora

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Aplicación del taller “Lúdico-Divertido”, para la mejora de los rincones de aprendizaje en los niños Unidad Educativa, Guayaquil

RINCONES DE APRENDIZAJE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Nada	Poco	Medio	Mucho	totalmente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
RINCÓN DE MÚSICA	Escucha activa	Oído musical	Aplican la escucha activa los estudiantes dentro del rincón de música						X		X		X		X		
			Poseen adecuados instrumentos musicales para el desarrollo del aprendizaje de los niños						X		X		X		X		
	Materiales	Espacio	Posee el espacio necesario para el desarrollo de del aprendizaje						X		X		X		X		
			Posee metodología de carácter lúdico actualizado para despertar el ritmo musical en sus estudiantes						X		X		X		X		
			Sabe usted lo que es oído musical						X		X		X		X		
									X		X		X		X		
RINCÓN DE ARTES PLÁSTICAS	Materiales	Imaginación	Posen materiales adecuados en su rincón						X		X		X		X		
			Sabe usar la imaginación en el rincón de artes plásticas						X		X		X		X		
	Creatividad		Cuánto debe vincularse la creatividad del estudiante en las actividades plásticas						X		X		X		X		
			Estima usted que la motricidad fina está relacionada con el desarrollo cognitivo						X		X		X		X		
		Tiene usted libertad de expresión dentro de su rincón						X		X		X		X			

			de artes plásticas																
--	--	--	--------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RINCÓN DE PSICOMOTRICIDAD	Expresión corporal	Posee expresión corporal en las actividades motrices						X	X	X	X		
		Participa en las actividades artísticas de la unidad educativa						X	X	X	X		
	Expresión artística	Realiza actividades que implican el movimiento corporal en su totalidad						X	X	X	X		
		Tiene actividades educativas en las que se desarrolle la motricidad gruesa de su cuerpo						X	X	X	X		
	Movimientos	Se puede asegurar el desplazamiento corporal a través del juego						X	X	X	X		
RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN	Materiales	Cuánto usa su pinza digital en el rincón de construcción						X	X	X	X		
		Es adecuado el material lúdico que tienen en el rincón						X	X	X	X		
	Recursos	Poseen los recursos necesarios para realizar sus actividades dentro del rincón de construcción						X	X	X	X		
		Estima usted que el espacio destinado para el rincón de construcción es adecuado						X	X	X	X		
	Espacios	Desarrolla la creatividad en el rincón de construcción						X	X	X	X		


**Dr. Manuel Jesús Córdova
Pintado**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Encuesta

OBJETIVO: Determinar los rincones de aprendizaje en los niños Unidad Educativa, Guayaquil.

DIRIGIDO A: Estudiantes

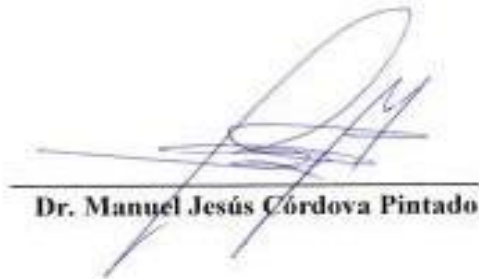
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Dr. Manuel Jesús Córdova Pintado

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor

VALORACIÓN: Bueno

BUENO	REGULAR	DEFICIENTE

Piura, 18 de mayo de 2019



Dr. Manuel Jesús Córdova Pintado

VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

DATOS DEL JUEZ:

Nombres y Apellidos : Pacheco Ontaneda Rubén Darío
 Carrera : Magister en tributación y finanzas
 Fecha : 3 de junio del 2019

A continuación, le presentamos a usted el instrumento a través de su:

Ficha Técnica:

Nombre del Instrumento : **Cuestionario para determinar los rincones de aprendizajes.**

Para evaluar el instrumento (encuesta), Usted observará por cada pregunta cuatro alternativas:

TA () : Total mente de acuerdo ED () : En desacuerdo
 DA () : De acuerdo TD () : Total mente en desacuerdo

Anote una “X” en el espacio que crea conveniente según su nivel de acuerdo o de desacuerdo.

En el caso que usted estuviera en **desacuerdo**, por favor coloque sus: objeciones y sugerencias

N°	DIMENSIONES/ ÍTEMS	TD	E D	DA	TA	Objeciones	Sugerencias
	RINCÓN DE MÚSICA						
1	Aplican la escucha activa los estudiantes dentro del rincón de música				X		
2	Poseen adecuados instrumentos musicales para el desarrollo del aprendizaje de los niños				X		
3	Posee el espacio necesario para el desarrollo de del aprendizaje			X			
4	Posee metodología de carácter lúdico actualizado para despertar el ritmo musical en sus estudiantes				X		
5	Sabe usted lo que es oído musical				X		

	RINCÓN DE ARTES PLÁSTICAS					
6	Posen materiales adecuados en su rincón				X	
7	Sabe usar la imaginación en el rincón de artes plásticas				X	
8	Cuánto debe vincularse la creatividad del estudiante en las actividades plásticas				X	
9	Estima usted que la motricidad fina está relacionada con el desarrollo cognitivo			X		
10	Tiene usted libertad de expresión dentro de su rincón de artes plásticas				X	
	RINCÓN DE PSICOMOTRICIDAD					
11	Posee expresión corporal en las actividades motrices				X	
12	Participa en las actividades artísticas de la unidad educativa			X		
13	Realiza actividades que implican el movimiento corporal en su totalidad				X	
14	Tiene actividades educativas en las que se desarrolle la motricidad gruesa de su cuerpo				X	
15	Se puede asegurar el desplazamiento corporal a través del juego				X	
	RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN					
16	Cuánto usa su pinza digital en el rincón de construcción				X	
17	Es adecuado el material lúdico que tienen en el rincón				X	
18	Poseen los recursos necesarios para realizar sus actividades dentro del rincón de construcción			X		

19	Estima usted que el espacio destinado para el rincón de construcción es adecuado				X		
20	Desarrolla la creatividad en el rincón de construcción				X		

Juez/ experto:

Nombres y Apellidos:

RUBEN DARIO PACHECO ONTANEDA

CI: 0920008216.

Firmas



Guayaquil, 03 de Junio del 2019

Anexo 1. Lista de cotejo para determinar los Rincones de Aprendizaje

Indicaciones: La docente evalúa a los niños a través de la observación, teniendo en cuenta los ítems del pre test y post test de los Rincones de Aprendizaje, considerando la siguiente escala de valoración. Marca con un aspa (X) en la respuesta que se considere conveniente
Valoración de escala de Lickert:

Nada=1 Poco=2 Medio=3 Mucho=4 Totalmente=5

1.- PRE Y POST-TEST sobre la Incidencia de Taller		Puntaje				
N°	ÍTEM	1	2	3	4	5
	RINCÓN DE MÚSICA					
1	¿Aplican la escucha activa los estudiantes dentro del rincón de música?					
2	¿Poseen adecuados instrumentos musicales para el desarrollo del aprendizaje de los niños?					
3	¿Posee el espacio necesario para el desarrollo de del aprendizaje?					
4	¿Posee metodología de carácter lúdico actualizado para despertar el ritmo musical en sus estudiantes?					
5	¿Sabe usted lo que es oído musical?					
	RINCÓN DE ARTES PLÁSTICAS					
6	¿Posen materiales adecuados en su rincón?					
7	¿Sabe usar la imaginación en el rincón de artes plásticas?					
8	¿Cuánto debe vincularse la creatividad del estudiante en las actividades plásticas?					
9	¿Estima usted que la motricidad fina está relacionada con el desarrollo cognitivo?					
10	¿Tiene usted libertad de expresión dentro de su rincón de artes plásticas?					
	RINCÓN DE PSICOMOTRICIDAD					

11	¿Posee expresión corporal en las actividades motrices?					
12	¿Participa en las actividades artísticas de la unidad educativa?					
13	¿Realiza actividades que implican el movimiento corporal en su totalidad?					
14	¿Tiene actividades educativas en las que se desarrolle la motricidad gruesa de su cuerpo?					
15	¿Se puede asegurar el desplazamiento corporal a través del juego?					
	RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN					
16	¿Cuánto usa su pinza digital en el rincón de construcción?					
17	¿Es adecuado el material lúdico que tienen en el rincón?					
18	¿Poseen los recursos necesarios para realizar sus actividades dentro del rincón de construcción?					
19	¿Estima usted que el espacio destinado para el rincón de construcción es adecuado?					
20	¿Desarrolla la creatividad en el rincón de construcción?					

Anexo 2

ALFA DE CRONBACH DEL INSTRUMENTO RINCONES DE APRENDIZAJE

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,886	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	113,3200	1813,810	,537	,886
VAR00002	114,0400	1744,207	,927	,885
VAR00003	113,6800	1788,977	,889	,885
VAR00004	112,8800	1837,360	,397	,886
VAR00005	113,9600	1767,873	,885	,885
VAR00006	113,2400	1851,857	,176	,886
VAR00007	113,3200	1834,727	,763	,886
VAR00008	113,7200	1790,127	,892	,885
VAR00009	114,2800	1812,543	,612	,886
VAR00010	114,5200	1785,343	,779	,885
VAR00011	113,3600	1885,657	-,222	,887
VAR00012	114,3200	1824,393	,657	,886
VAR00013	114,5600	1808,507	,450	,886
VAR00014	114,3200	1774,060	,848	,885
VAR00015	114,2000	1748,167	,955	,885
VAR00016	113,8800	1779,027	,817	,885
VAR00017	113,5200	1809,510	,699	,886
VAR00018	114,3200	1752,977	,934	,885
VAR00019	114,2400	1751,023	,950	,885
VAR00020	114,3200	1844,893	,284	,886

Evidencias fotográficas

Figura 6



Figura 7



Figura 8




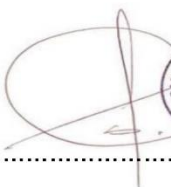
Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Yván Alexander Mendívez Espinoza, DTC de la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Piura, revisor de la tesis titulada “Aplicación de taller lúdico-divertido para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019” de la estudiante Victoria Stefany Sánchez Moran, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **24%** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Piura, 17 de abril de 2020



DR. YVÁN MENDÍVEZ ESPINOZA

DNI: 19188655

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Reporte de Similitud de Turnitin

Sanchez-Victoria

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE
INTERNET

1%

PUBLICACIONES

22%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

22%

★ Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



Autorización Publicación de Tesis en Repositorio

	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 10-12-2019 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo Sánchez Morán Victoria Stefany identificado con DNI N° 0940794274 egresado del Programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN D LA EDUCACIÓN de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **Aplicación de taller “lúdico-divertido” para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019.** en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:


 FIRMA

DNI: 0940794274

FECHA: 10 de diciembre del 2019



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Autorización de la Versión Final de Trabajo de Investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

VICTORIA STEFANY SÁNCHEZ MORAN

INFORME TITULADO:

Aplicación de taller “lúdico-divertido” para la mejora del desarrollo de los rincones de aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial, 2019.

PARA OBTENER EL GRADO O TÍTULO DE:

MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 10 DE DICIEMBRE DE 2019

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por Unanimidad



KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN Y GRADOS UPG
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO -PIURA