ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

TESIS

Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Bach. Baca Ventura, Noemi Eva (https://orcid.org/0009-0001-7244-9435)

Bach. Fernandez Linares, Segundo Hugo (https://orcid.org/0009-0000-6434-4601)

Asesor:

Prof. Navarro Mego, Hilder (https://orcid.org/0009-0001-3413-9815)

Línea de Investigación:

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizaje y Condiciones de Educabilidad

Promoción 2025

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Quien suscribe, Sandro Pezo Salas, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" y responsable de la verificación de originalidad mediante el sistema Turnitin Originality, deja constancia de que el trabajo de investigación titulado **"Rincones de Aprendizaje en el Desarrollo del Juego Simbólico en Niños"**, de autoría de **Baca Ventura Noemi Eva y Fernandez Linares Segundo Hugo**, fue sometida al análisis de similitud correspondiente.

De acuerdo con el reporte generado por Turnitin, el trabajo de investigación presenta un índice de similitud del **23,00 %**, obtenido mediante un análisis en el que se excluyeron únicamente las páginas preliminares, el resumen, las referencias y los anexos, sin aplicar otros filtros ni exclusiones.

Asimismo, tras la revisión y evaluación de las coincidencias identificadas en el reporte, se constató que estas no evidencian indicios de plagio y que el trabajo cumple con las normas de citación y referencias bibliográficas establecidas por la institución.

En consecuencia, se expide la presente constancia para los fines académicos y administrativos que correspondan.

Tarapoto, 11 de noviembre de 2026

Sandro Pezo Salas
DNI N° 45507942

Página del jurado

Mgtr. Vela Rios, Mélida (https://orcid.org/0009-0000-8497-0837)

Presidente

Lic. López Saavedra, Bessy (https://orcid.org/0009-0001-9042-0695)

Vocal

Lic. Murrieta Alva Jhony (https://orcid.org/0009-0007-5858-5119)

Secretario

Dedicatoria

A mi familia, por su cariño y respaldo en cada momento de mi formación.
A mis amigos, por acompañarme con alegría y motivación en este proceso.
A mis docentes, por su guía, paciencia y dedicación, que han sido fundamentales en mi crecimiento profesional

Noemí Eva

A mi madre, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi inspiración en cada paso de este camino.
A Dios, por darme la fortaleza y la luz necesarias para culminar este logro académico.

Segundo Hugo

Agradecimiento

A Dios, por la fortaleza que nos permitió perseverar en este camino.

A nuestros amigos, por su compañía sincera y el ánimo brindado en los momentos de mayor esfuerzo.

A nuestras madres y familias, por su apoyo constante, su paciencia y el aliento que nos sostuvo en cada etapa.

A nuestros docentes, por su dedicación, enseñanza y ejemplo, que han dejado una huella significativa en nuestra formación profesional y personal.

Los autores

Declaratoria de Autenticidad

Nosotros, Noemí Eva Baca Ventura, identificada con DNI N.° 47717287 y Segundo Hugo Fernández Linares, identificado con DNI N.° 45260378, Bachilleres de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe de investigación: Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños.

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados tampoco copiados; por lo tanto, corresponden a la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (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), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndose a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Tarapoto, junio de 2026.





Noemí Eva Baca Ventura
D.N.I. 47717287

Segundo Hugo Fernández Linares
D.N.I. 45260378

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presentamos ante ustedes la tesis titulada: Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños, con el propósito de determinar la influencia de los rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en los preescolares. Por lo tanto, la presente investigación permite la revisión de información referente a las variables de estudio según los aportes de diversos autores quienes fundamentan que los rincones de aprendizaje favorecen el juego simbólico, ya que ofrecen materiales y escenarios que permiten a los niños representar situaciones de la vida cotidiana, asumir roles y expresar sus experiencias e imaginación. Asimismo, posibilitan que simulen acciones reales, desarrollando su pensamiento simbólico, sus habilidades comunicativas y sociales. Además, orienta al docente en organizar ambientes pedagógicos dinámicos y significativos que favorezcan la participación activa de los infantes. A través de estos espacios, exploran, experimentan, descubren y construyen conocimientos de manera autónoma, mientras el docente actúa como guía y mediador del aprendizaje.

A la espera de satisfacer las exigencias de ley que permita su aprobación.

Los autores

Índice

Constancia de Turnitin 2
Página del jurado 3
Dedicatoria 4
Agradecimiento 5
Declaratoria de autenticidad 6
Presentación 7
Índice 8
Índice de tablas 11
Índice figuras 12
Resumen 13
Abstract 14
Introducción 15
Situación problemática 15
Formulación del problema 17
Justificación del problema 17
Objetivos de la investigación 18
Delimitaciones y limitaciones de la investigación 18
Capítulo I: 19
Marco Teórico 19
Antecedentes del estudio 19
Antecedentes internacionales 19
Antecedentes nacionales 21
Antecedentes regional o local 23
Bases teóricas o Enfoques científicos 23
Rincones de aprendizaje 23
Definición 23
Importancia y características del rincón de los ambientes educativos dentro del aula de educación inicial 24
Selección de los materiales y/o recursos educativos en la implementación de los rincones de aprendizaje 26
Organización de los múltiples espacios educativos en el nivel inicial 27
Clasificación de los rincones de aprendizaje en el nivel inicial 28

Sustento teórico de la ejecución del rincón de aprendizaje en el aula del nivel inicial desde la perspectiva de las Hermanas Agazzi 31
Juego simbólico 32
Definición 32
Importancia del juego simbólico en los preescolares 33
La hora del juego libre en los sectores en el desarrollo del juego simbólico en el nivel inicial 34
Sustento teórico del juego simbólico desde la perspectiva de Jean Piaget 35
Dimensiones del juego simbólico 36
Socialización 36
Comunicación 37
Autonomía 39
Definiciones de términos básicos 40
Capítulo II: 41
Metodología 41
Hipótesis 41
Variables 41
Operacionalización de variables 42
Metodología 45
Tipos de estudio 45
Diseño 45
Población, muestra y muestreo 46
Población: 46
Muestra: 46
Muestreo: 46
Técnicas e instrumentos de recolección de datos 47
Métodos de análisis de datos 47
Capítulo III 48
Resultados obtenidos 48
Presentación de datos generales, análisis e interpretación de resultados 48
O. G.: Determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte, 2024. 57
Discusión de resultados 59
Capítulo IV: 61

Conclusiones y Recomendaciones 61
Conclusiones 61
Recomendaciones 62
Referencias bibliográficas 64
Anexos 71
Anexo N° 01: Matriz de consistencia 71
Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos 73
Anexo N° 03: Ficha de validación de instrumentos 74
Anexo N° 04: base de datos 83
Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio 85
Anexo N° 06: Diseño de sesiones de aprendizaje 86
Anexo N° 07: Constancia de revisión ortográfica y gramatical 111
Anexo N° 08: Constancia de revisión del abstract 112
Anexo N° 09: Evidencias fotográficas 113

Índice de tablas

Tabla 1: 42
Operacionalización de la variable independiente 42
Tabla 2: 44
Operacionalización de la variable dependiente 44
Tabla 3: 46
Población de estudio. 46
Tabla 4: 48
Puntajes de la variable juego simbólico y sus dimensiones 48
Tabla 5: 48
Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje 48
Tabla 6: 49
Evaluación del juego simbólico después de implementar los rincones de aprendizaje 49
Tabla 7: 51
Evaluación del desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095. 51
Tabla 8: 52
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 52
Tabla 9: 53
Evaluación del desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095. 53
Tabla 10: 54
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 54
Tabla 11: 55
Evaluación del desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095. 55
Tabla 12: 56
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 56
Tabla 13: 57
Evaluación de la variable juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095. 57
Tabla 14: 58
Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales 58

Índice Figuras

Figura 1: 49
Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje 50
Figura 2: 50
Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje 51

Resumen

El presente estudio investigativo tuvo como objetivo general, determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. La hipótesis general fue: los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. La metodología se centró en el enfoque cuantitativo, en cuanto al tipo fue aplicada, con diseño experimental y el muestreo fue no probabilístico por conveniencia. La muestra estuvo integrada por los niños de 3 años de la sección “Talentosos” a quienes se aplicó la ficha de observación antes y después de implementar los rincones de aprendizaje. Se concluyó que los rincones de aprendizaje influyeron de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Este resultado se evidenció en el incremento de la media del pretest al post test, pasando de 15,05 a 25,85 puntos, lo que demuestra una mejora considerable después de la intervención. Asimismo, la prueba t de Student presentó un valor de significancia de 1,00639E-21, menor al nivel de significancia de 0,05; por ello, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó que la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el juego simbólico, permitiendo que los niños fortalezcan su socialización, comunicación, autonomía, imaginación, representación de roles.

Palabras claves: rincones de aprendizaje, juego simbólico, comunicación, autonomía y socialización.

Abstract

The general objective of this research study was to determine the influence of learning corners on symbolic play in 3-year-old children at School No. 0095, Bello Horizonte, in 2024. The general hypothesis was that learning corners significantly influence symbolic play in 3-year-old children at School No. 0095, Bello Horizonte, in 2024. The methodology focused on a quantitative approach; the study was applied, with an experimental design, and the sampling was non-probabilistic and based on convenience. The sample consisted of 3-year-old children from the "Talented" section, to whom an observation checklist was administered before and after the implementation of the learning corners. The study concluded that learning corners significantly influenced symbolic play in 3-year-old children at School No. 0095, Bello Horizonte, in 2024. This result was evidenced by the increase in the mean score from the pre-test to the post-test, rising from 15.05 to 25.85 points, demonstrating a considerable improvement after the intervention. Furthermore, the Student's t-test showed a significance value of 1.00639E-21, which is less than the significance level of 0.05; therefore, the null hypothesis was rejected, and it was accepted that the implementation of learning centers significantly promoted symbolic play, allowing children to strengthen their socialization, communication, autonomy, imagination, role-playing, and active participation in playful situations within the classroom.

Keywords: learning corners, symbolic play, communication, autonomy and socialization.

Introducción

Situación Problemática

Durante los inicios de la existencia, los preescolares desarrollan actividades espontáneas y naturales que aportan a su desarrollo integral. Siendo una de estas actividades más comunes el juego, lo que le permite al niño descubrir, explorar, experimentar, conocer, interpretar y analizar su entorno en la que se desenvuelve. Para García-Basurto et al. (2025), el juego ayuda al desarrollo integral infantil porque permite que los niños desarrollen y creen aprendizajes desde sus propias vivencias imaginarias y reales, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, comunicativas y sociales. Asimismo, Paliza et al. (2025) indican que las actividades lúdicas permiten al niño representar experiencias, asumir roles y desarrollar capacidades necesarias para su interacción con el medio. En este sentido, en este proceso mediante el cual los niños llevan a cabo exploraciones, experimentan y asimilan sobre el mundo que los rodea, adquiriendo destrezas y conocimientos que serán de gran ayuda para su vida futura.

Esta acción de imitación se evidencia durante el desarrollo del juego simbólico, siendo fundamental para favorecer su desarrollo integral y potenciar sus capacidades y formación de los niños, ya que les ofrece la posibilidad de practicar las diferentes habilidades sociales, emocionales y cognitivas, como resolver problemas, la empatía, la capacidad creativa y pensamiento abstracto. Además, les ayuda aprender sobre su entorno y realizar sus experiencias seguras y controladas. En este mismo enfoque, Piaget (1962 como se citó en Quijije y Román, 2023) considera como una acción relevante en el crecimiento de los infantes, lo cual favorece investigar y poder comprender el entorno que los rodea, practicar destrezas sociales y emociones potenciar la imaginación, el razonamiento analítico y la capacidad de reflexión simbólico (pp. 1-8). Por lo tanto, el buen juego simbólico se considera una modalidad de una expresión lúdica en la cual los infantes representan situaciones imaginarias que les permita crear un mundo ficticio en el que pueden experimentar y explorar diferentes roles, emociones y situaciones. Por ejemplo, pueden jugar a ser superhéroes, médicos, maestros, padres, etc., utilizando objetos simples o incluso simplemente su imaginación.

Es fundamental promover y respaldar el juego simbólico de los niños porque les brinda una forma divertida y significativa de aprender y crecer, aunque los adultos pueden facilitar el juego proporcionando oportunidades y recursos adecuados, el contenido y la dirección del juego son guiados por la imaginación y la iniciativa de los infantes. Para Carrasco (2024) sostiene el juego simbólico contribuye al progreso de competencias, estimula la expresión oral

y potencia la integración social de los niños. En cuanto al ámbito educativo el Ministerio El Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) enfatiza que “el juego simbólico tiene como propósito enriquecer el aprendizaje, evidenciándose que durante el juego se generan conversaciones creadas por los mismos niños, quienes amplían el grupo de juego según las circunstancias, mejorando así sus destrezas sociales para interactuar con su entorno” (p.16). En este sentido, en la etapa preescolar el papel del maestro resulta fundamental para fomentar el juego de roles, considerando las particularidades del proceso de aprendizaje infantil y ambientando el aula como un espacio seguro y acogedor, concebido por ellos como su segundo hogar, donde adquieren conocimientos y desarrollan sus capacidades.

En esta misma línea Cazar et al. (2025), argumentan que los rincones de aprendizaje constituyen una metodología que favorece la función simbólica y el aprendizaje activo, permitiendo que los niños interactúen con materiales diversos, asuman roles y construyan conocimientos a partir de sus propias experiencias. Sin embargo, en muchos espacios educativos del nivel inicial estos espacios son utilizados de manera limitada o no se adecuan a los intereses y requerimientos de los estudiantes, afectando el desarrollo del juego simbólico. Al respecto, Clemente (2024), sostiene que los docentes enfrentan dificultades para organizar y equipar los rincones de aprendizaje debido a la escasez de materiales didácticos, insuficiente capacitación sobre metodologías activas y limitaciones de espacio en las aulas. Como consecuencia, los niños tienen menos oportunidades de participar en experiencias lúdicas que promuevan el juego simbólico y el progreso de sus capacidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, en el contorno perteneciente a la jurisdicción de San Martín, especialmente en la I.E. N.° 0095, se puede observar que la ambientación de los rincones de aprendizajes carece de materiales o recursos para la educación propios para la edad de los niños. Asimismo, otro aspecto preocupante es el poco interés de la docente para ambientar los rincones para aprender, lo que dificulta que los infantes de la sección Talentosos no desarrollen su creatividad, imaginación, que no se socialicen, ni participen en diálogos con otros compañeros. Por lo descrito, actualmente, la investigación tiene el intento de implementar el espacio de aprendizaje para desarrollar el juego simbólico en los infantes, favoreciendo en los preescolares la socialización, comunicación y autonomía.

Formulación del problema

La presente investigación se ha trazado como problema general: ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? Los objetivos específicos: (1) ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? (2) ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? (3) ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024?

Justificación del Problema

El presente estudio investigativo se justifica por: *conveniencia* porque permitió conocer cómo la disposición de espacios didácticos para el aprendizaje favorece el buen desarrollo del juego simbólico en niños de 3 años, considerando que durante esta fase los niños asimilan especialmente mediante la exploración, manipulación de objetos, imitación y representación de situaciones de su vida cotidiana. *Relevancia social*, porque responde a la necesidad de fortalecer y poder promover prácticas educativas centradas en el niño y en sus necesidades de aprendizaje. Por lo que, el desarrollo del juego simbólico favorece la comunicación, la convivencia social y la expresión emocional, la creatividad y la convivencia con sus pares. Asimismo, los resultados beneficiarán a docentes, niños y familias, brindando orientaciones para crear ambientes educativos que favorezcan mejores oportunidades de aprendizaje desde los primeros años de vida. *Valor teórico*, permitió ampliar los conocimientos sobre la asociación entre los rincones de aprendizaje y el proceso de desarrollo del juego simbólico en niños. El estudio aportó con fundamentos teóricos concernientes a las variables de estudio.

L*a implicancia práctica*, permitió proponer estrategias y orientaciones para que los docentes implementen adecuadamente rincones de aprendizaje como: rincón del hogar, construcción, dramatización, lectura, arte, entre otros, con materiales pertinentes para estimular el juego simbólico. Asimismo, los hallazgos podrán servir para mejorar la planificación docente, fortalecer las actividades lúdicas dentro del aula y generar espacios donde los niños desarrollen autonomía, socialización, comunicación, creatividad e imaginación mediante experiencias de juego. Por último, *la utilidad metodológica*, facilitó el diseño de la ficha de observación (instrumento), asimismo, su aplicación permitió recopilar datos recopilados en la muestra analizada con el propósito de medir el progreso del juego simbólico. En cuanto a los

instrumentos utilizados servirán como evidencia para otras investigaciones en relación con las variables rincones de aprendizaje y juego simbólico.

Objetivos de la investigación

En el estudio se ha propuesto como objetivo general: Determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Asimismo, como objetivos específicos tenemos: (1) Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. (2) Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. (3) Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Delimitaciones y limitaciones de la investigación

La presente investigación en sus etapas de elaboración del proyecto y ejecución ha permitido identificar las delimitaciones siguientes: Temática, define el tema e identifica las variables a investigar facilitando la revisión y comprensión de información. La delimitación teórica, permitió el análisis e interpretación de diversos fundamentos de autores referente al rincón de aprendizaje y el juego simbólico encontrados en manuscritos como tesis, ensayos, libros, artículos científicos y otras producciones. En lo temporal, considera las fases elaboración del proyecto, implementación o realización del proceso investigativo y la preparación del informe académico. contemplado durante el periodo académico de agosto 2024 hasta julio 2025. En cuanto a la delimitación muestral, el estudio investigativo fue implementado en la sección “Talentosos” con los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte. La delimitación metodológica, facilitó el diseño del instrumento de recolección de datos teniendo en cuenta las características del grupo de estudio se ha elaborado una ficha con relación a las dimensiones de la variable dependiente (juego simbólico).

Asimismo, se ha identificado las siguientes limitaciones: Reprogramación de las sesiones en la etapa de ejecución ya que se cruzaba con las actividades institucionales, la constante inasistencia de los niños también falta de implementación de los rincones de aprendizaje, por lo que, los investigadores financiaron la adquisición de todos los recursos didácticos. Además, el poco apoyo de la docente durante la realización de las actividades

educativas. Por último, no se encontró otro estudio en el ámbito local coherentes a la variable juego simbólico.

Capítulo I:

Marco Teórico

Antecedentes del estudio

Antecedentes internacionales

En Riobamba, Ecuador, Cazar et al. (2025), publicó los resultados de su investigación referente a La estrategia de espacios del proceso del proceso educativo y su incidencia en el fortalecimiento de la capacidad simbólica en infantes de 4 a 5 años. Proponiendo como objetivo general, examinar de forma ordenada la incidencia de la metodología de rincones en el perfeccionamiento de la función simbólica, considerando aspectos como la representación simbólica mediante el juego, la expresión gráfica, la imitación posterior y el uso de las competencias comunicativas orales en infantes de 4 y 5 años. Concluyen que, la aplicación organizada de los espacios pedagógicos, fundamentalmente los de dramatización, construcción y arte, fortalece en el niño adquiere la facultad de simbolizar mentalmente, utilizar símbolos y expresar significados, convirtiéndose en una estrategia metodológica esencial dentro de la educación inicial actual.

En este mismo contexto, en Santa Elena, Ecuador, Clemente (2024), implementó su investigación titulada Los rincones de aprendizaje como recurso pedagógico orientado a fortalecer las aptitudes de los preescolares de 4 a 5 años. Planteándose como objetivo principal, promover el desarrollo de aprendizajes activos y relevantes en la construcción de conocimientos mediante la integración de actividades educativas. Concluye que, los ambientes pedagógicos organizados representan una metodología pertinente para responder a las necesidades de estimulación infantil en la educación preescolar, al ofrecer espacios favorables para la participación, la exploración y la construcción de aprendizajes y con sentido, facilitando que los niños investiguen y aprendan de acuerdo con sus motivaciones, preferencias y ritmos individuales de aprendizaje. Además, para promover el efecto generado por para que los ambientes pedagógicos favorezcan eficazmente a la estimulación infantil, resulta necesario superar los desafíos y vacíos presentes en su implementación, considerando una planificación organizada y una evaluación efectiva de los aprendizajes y la adecuación a las necesidades particulares de cada niño, así como la promoción del trabajo conjunto entre la institución educativa y la familia.

Según Quijije y Román (2023) en su publicación: El empleo de los ambientes pedagógicos en el desarrollo del segundo subnivel de Educación Inicial. Portoviejo. Ecuador.

Tuvieron como objetivo general, describir cómo se utilizan áreas en los ambientes pedagógicos del subnivel 2 de la institución educativa fiscal “Quince de Octubre”. Concluyeron que, las áreas de aprendizaje son lugares importantes para contribuir al progreso integral durante la primera infancia, donde puedan atender sus requerimientos recreativos y fortalecer sus capacidades de pensamiento, interacción social y desarrollo socioemocional son esenciales para el progreso integral de los individuos. Se destaca la relevancia del trabajo de los maestros con los rincones, pero se hallan problemas en el adecuado contexto de la educación infantil, es fundamental prestar atención a aspectos como la organización de los niños y la guía brindada, la introducción de nuevos recursos didácticos y la resolución de problemas. Por lo que es esencial fomentar los vínculos positivos entre los niños mediante la promoción de la comunicación, la cooperatividad y reconocimiento mutuo.

Asimismo, en Medellin - Ecuador, Álvarez et al. (2021) en su investigación la relevancia de las experiencias lúdicas de representación en la alineación de la identidad de los infantes y su participación en el desarrollo educativo preescolar. Se manifestaron como objetivo general, analizar cómo se da la participación de los pequeños en el juego simbólico y de cómo afecta las interacciones y el desarrollo de su personalidad en el proceso formativo de la educación inicial. Concluyen que, la propuesta pedagógica que se desarrolló tuvo un mayor impacto en los niños ya que se pone de manifiesto que el juego simbólico fue el eje principal de su aprendizaje. Las secuencias facilitaron la exploración y el conocimiento de las emociones, características y cualidades de cada niño y niña. Asimismo, fomentaron el compromiso de los miembros de sus familias en las acciones, quienes en varias ocasiones se vieron involucrados en las mismas.

Bermeo y Jara (2021) desarrolló su investigación respecto a La trascendencia de los ambientes de enseñanza en las escuelas multigrados para promover un aprendizaje significativo. Cuenca. Ecuador. Se formuló el objetivo general, discutir las posibles ventajas de la estrategia pedagógica: Rincones de acero aprendizajes y cuán crucial es su integración en el entorno de las escuelas multigrado. Concluyeron que, la estructuración de los espacios de aprendizaje implica seleccionar materiales con potencial significativo para que los estudiantes puedan activar sus conocimientos previos. Este proceso es fundamental para fomentar un aprendizaje significativo. La estrategia didáctica de los espacios de aprendizaje se considera una herramienta útil efectiva para fortalecer de modo dinámico el proceso de formación educativa en entornos escolares multigrado. Su implementación contribuye a fortalecer la aplicación del método simultáneo y a aumentar la participación de los alumnos.

Antecedentes nacionales

En el contexto nacional específicamente en Lima, Paliza et al. (2025), comunicaron los principales avances obtenidos durante el desarrollo de su estudio referente al juego representativo como estrategia pedagógica durante los primeros años de vida. Se planteó como objetivo general, evaluar la incidencia de las estrategias didácticas en el aprendizaje de las experiencias lúdicas de representación en el aprendizaje inicial, considerando diversas áreas del desarrollo infantil. Concluyeron que el juego simbólico representa una habilidad pedagógica principal para favorecer el progreso multidimensional de los menores en edad preescolar, porque promueve el fortalecimiento de sus competencias cognitivas, afectivas, psicomotrices y comunicativas. Se evidencia que la participación en este tipo de juegos estimula la creatividad, la capacidad para dar solución a situaciones problemáticas y la memoria de trabajo. Del mismo modo, favorece la expresión de emociones, la cooperación y la empatía, consolidando habilidades sociales necesarias para la interacción y la convivencia durante la infancia. Estos hallazgos destacan la necesidad de incorporar el juego simbólico de manera sistemática en los espacios educativos, particularmente en el contexto peruano, donde su aplicación todavía resulta limitada.

En esta misma realidad, Carrasco (2024) realizó un trabajo de investigación sobre el impacto de las experiencias de representación imaginativa y su aporte al aprendizaje basado en competencias en infantes de 4 años de la I.E.I. N.° 327 – Áncash. El objetivo general fue determinar el efecto de las actividades lúdicas simbólicas en la adquisición de competencias en los niños de 4 años del aula Los Cariñositos. Se concluyó que existe una asociación favorable y relevante entre las actividades de representación lúdica y el aprendizaje por competencias, alcanzando una correlación del 70,2 %. Asimismo, se identificó una influencia relevante en el aprendizaje cognitivo, especialmente cuando los infantes participaban en sectores como biblioteca o juegos tranquilos, con una correlación del 75,3 %. En cuanto al aprendizaje práctico-procedimental, se obtuvo una correlación del 47 %, mientras que el aprendizaje actitudinal mostró un resultado positivo y significativo con una correlación del 60,9 %.

En Tumbes, Ancajima (2022) implementó el Juego simbólico en la educación virtual de los pequeños de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021. El objetivo general fue establecer el estado de desarrollo del aprendizaje mediante el juego simbólico como recurso pedagógico en el desarrollo de las actividades pedagógicas no presenciales con niños de cuatro años de la I.E. «Angelitos de Jesús», Tumbes, 2021. Concluye que, 47.62% de los encuestados, ha observado que los niños adquieren el aprendizaje simbólico como parte de su educación.

Además, se ha evaluado el nivel de desarrollo de la dimensión de integración encontrado que el 52.38% de los infantes adquieren aprendizaje diariamente, considerándola como una herramienta pedagógica. Se ha determinado que el 61.9% de las personas encuestadas considera que el juego simbólico en la dimensión de sustitución aporta al desarrollo del aprendizaje infantil, al sustituir objetos diariamente, lo cual se percibe como una herramienta pedagógica.

Por su parte, Castillo (2020) ha desarrollado el juego simbólico como habilidad para fortalecer la autonomía en infantes de tres años de la I.E.I. Particular Villa Catarina, Pimentel.". Chiclayo. Tuvo como objetivo general, el estudio actual se enfoca en la implementación de acciones de juego simbólico con el propósito de fomentar el avance de la autonomía en infantes de tres años pertenecientes al aula lila de la Institución Educativa Villa Catarina durante el año 2019. Concluye que, con la realización del taller denominado "El rincón de la aventura", se consiguió lograr un alto nivel de efectividad, lo que demostró una notable mejora en los pequeños de tres años. También se determinó que un porcentaje considerable de los menores ha logrado adquirir la autonomía necesaria para llevar a cabo actividades simples y habituales. Al analizar los resultados del examen posterior, se observará que la mayoría de los alumnos lograrán lograr el nivel de rendimiento esperado, esto se refleja en su capacidad para desenvolverse de manera autónoma en la realización de tareas, tales como la gestión de la hora del almuerzo, el recreo y el cuidado personal. Al comparar los resultados anteriores y posteriores se observó una mejora notable en los niños durante la realización de tareas como lavarse las manos, la alimentación autónoma y la participación en actividades recreativas.

Sin embargo, en Piura, Sánchez (2020) en la etapa de ejecución de su trabajo de investigación implementó el Taller lúdico-divertido, una aplicación para poder optimizar el perfeccionamiento de los espacios de aprendizaje de los infantes en el nivel de educación inicial, 2019. Proponiéndose como objetivo general: analizar el impacto del taller denominado Lúdico-Divertido en la optimización de las áreas de los espacios de los procesos de aprendizaje infantil en el nivel inicial de la Unidad Educativa. En el año 2019, Carlos Julio Arosemena Tola de Pascuales. El presente estudio de investigación se clasifica como experimental y de diseño preexperimental. Concluye que, antes de la implementación del taller Lúdico Divertido, el nivel de los espacios pedagógicos era del 72%, considerado regular. Tras la ejecución del taller, se observará una mejora significativa, alcanzando un nivel del 76%, catalogado como bueno.

Antecedentes regional o local

En el ámbito local en Tarapoto, Mori y Tello (2024) en su trabajo de investigación Los ambientes de experiencias formativas durante los primeros años. Se plantearon como objetivo general, describir cómo los espacios organizados favorecen el desarrollo de competencias educativas en los estudiantes del nivel inicial. Concluyeron que, los distintos rincones de aprendizaje tienen como propósito que los infantes desarrollen conocimientos relevantes mediante experiencias activas de la vivencia y la experimentación con diversos elementos, utilizando la observación, la indagación, la creatividad y resolver situaciones cotidianas propias de su edad; asimismo, ayudan al desarrollo completo de los infantes a través del uso de los materiales disponibles en cada espacio de aprendizaje.

Bases teóricas o Enfoques científicos

Rincones de aprendizaje

Definición

Los ambientes pedagógicos constituyen entornos organizados dentro del aula, también llamados sectores educativos, estructurados para favorecer la participación, la exploración y el desarrollo autónomo de aprendizajes significativos. Estos ambientes permiten el fortalecimiento de competencias y aptitudes en los infantes, favoreciendo habilidades como descubrir, tocar y usar objetos del entorno. Según Rodríguez (2021), los rincones didácticos son lugares ideales para fortalecer destrezas y adquirir habilidades necesarias para la vida mediante juegos, literatura, arte y exploración ambiental. Se caracterizan por ser versátiles y dinámicos, enriqueciendo la experiencia educativa. Ofrecen oportunidades para representar situaciones cotidianas, asumir roles y expresar imaginación. Además, estimulan el pensamiento simbólico y las habilidades comunicativas y sociales. Orientan a los docentes en la organización de ambientes pedagógicos significativos. Mediante ellos, los infantes indagan en su entorno, desarrollan experiencias prácticas y construyen sus propios saberes de manera autónoma. Finalmente, los docentes cumplen el rol de guías y mediadores, asegurando un aprendizaje activo e interactivo.

De acuerdo con el planteamiento de Quijije y Román (2023), los espacios de aprendizaje son un recurso que facilita la incorporación del proceso educativo y formativo de los niños. Estos espacios promueven el interés, la asimilación de saberes adquiridos y su aplicación en situaciones cotidianas experiencias lúdicas, las cuales cumplen un papel fundamental para el uso adecuado de los ambientes de clase, ya que permiten la implicación activa de los alumnos (p. 1777). Al respecto, Bermeo y Jara (2021) sostienen que son áreas

estructuradas, ubicadas tanto dentro como fuera del aula, que se emplean como una táctica pedagógica para facilitar el progreso de un aprendizaje con sentido. Esto se logra mediante la organización, por parte del docente, de estos espacios con materiales de potencial significativo y actividades cuidadosamente planificadas, con el fin de garantizar su utilidad práctica.

Los espacios de aprendizaje están específicamente diseñados en espacios educativos como las escuelas, kínder o centros educativos para niños, con el propósito de proporcionar conformidades de aprendizaje a través de actividades lúdicas y experiencias de descubrimiento, estos espacios disponen de materiales educativos y recursos que fomentan el desarrollo en diversas áreas, como cognitiva, social, emocional y física. Como sostienen, Chávez et al. (2025), los ambientes pedagógicos de aprendizaje constituyen ambientes educativos constituidos dentro del aula, donde los niños pueden desarrollar actividades mediante la exploración, manipulación de materiales, juego y participación autónoma. Erazo y Lázaro (2022) enfatizan que constituyen una estrategia pedagógica que promueve el progreso de destrezas cognitivas y sociales, comunicativas y motrices en los niños, al propiciar experiencias educativas participativas, contextualizadas y relevantes para los estudiantes.

Según Clemente (2024), deben organizarse de manera intencional considerando las características, intereses y necesidades de los infantes, ya que estos ambientes contribuyen al desarrollo de destrezas cognitivas, motoras, comunicativas y socioemocionales. Asimismo, el docente desempeña una función fundamental en la planificación, organización y adecuación de estos ambientes educativos, creando experiencias que promuevan la autonomía, exploración y aprendizaje significativo. En síntesis, los espacios de aprendizaje son un recurso valioso en el aula que puede mejorar el proceso educativo es fundamental en el ámbito educativo al favorecer la motivación, la colaboración activa de los alumnos y aprendiendo a través de juego y la exploración.

Importancia y características del rincón de los ambientes educativos dentro del aula de educación inicial

Los rincones de aprendizaje brindan a los infantes posibilidad de poder participar rápidamente en su propio procesamiento de aprendizaje, lo que permite elegir qué hacer y explorar, se aviva la independencia y la habilidad para decidir por sí mismos, lo que favorece a un aprendizaje con mayor significado y permanencia. Según el MINEDU (2016), los espacios educativos fomentan el aprendizaje de los alumnos y facilitan las interacciones entre sus propios compañeros, los materiales disponibles y los diversos contextos, generando prácticas

para lograr los objetivos de aprendizaje mediante estos espacios se diseñan y acondicionan con pertinencia y creatividad, considerando las necesidades de los infantes (p. 193).

Los rincones de aprendizaje permiten que los infantes participen en acciones educativas de manera integrada y holística, cada rincón puede estar diseñado para abordar diferentes aspectos del currículo, como leer, matemáticas, ciencias y el arte son áreas esenciales en la educación, entre otros, lo que potencia el desarrollo de habilidades y capacidades en las distintas dimensiones de la formación infantil. Al respecto Chávez et al. (2025) afirman que una correcta estructuración de los espacios educativos favorece la autonomía infantil, ya que brinda las oportunidades para que los niños tomen decisiones, participen activamente y desarrollen habilidades mediante experiencias pedagógicas. En esta misma línea Giraldo (2022), señala que estos espacios proporcionan experiencias que permiten a los niños investigar, vivenciar y desarrollar conocimientos de forma activa y participativa. Además, les permite decidir sobre sus propias experiencias de aprendizaje, promoviendo la independencia, la confianza personal y la capacidad crítica en los infantes desde sus primeros años.

Los rincones de aprendizaje se presentan como una propuesta educativa novedosa de gran relevancia en la educación infantil porque favorece el perfeccionamiento integral de los niños. Desde una perspectiva teórica, están fundamentos en los enfoques pedagógicos constructivistas y socioconstructivistas, los cuales consideran al niño como protagonista activo en la elaboración de sus propios conocimientos mediante la exploración, experimentación y participación en ambientes significativos (Narváez y Fárez, 2022). En este sentido, los rincones de aprendizaje permiten organizar zonas organizadas dentro del salón de clases donde los niños pueden interactuar con diversos materiales, desarrollar su autonomía, fortalecer sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas, respetando sus ritmos e intereses individuales. De acuerdo con Hernández (2023) brindan oportunidades significativas para el progreso del pensamiento reflexivo, la aptitud inventiva y la búsqueda de soluciones ante dificultades en los pequeños. A través de las acciones que se ejecutan en estos espacios, los estudiantes enfrentan situaciones que requieren análisis, toma de decisiones y razonamiento lógico.

Para Daquilema et al. (2021), Los diferentes rincones de aprendizaje en las salas de clases de nivel inicial son cruciales porque los infantes aprenden jugando, manipulan y descubren las características y uso de los objetos en actividades cotidianas, para poder establecer un rincón adecuado es importante considerar las características que se presentan seguidamente: El rincón debe ser atractivo, permite identificar el espacio, materiales y

funciones de cada rincón. Además, deben favorecer la autosuficiencia de los infantes; se implementan para poder desplegar la creatividad de los pequeños infantes. La ambientación de los rincones debe responder a los contenidos curriculares, también deben permitir la interrelación, así como la comunicación entre los participantes del grupo. Y, por último, deben ser renovados por períodos teniendo en cuenta las necesidades de los niños (p. 4-8).

Selección de los materiales y/o recursos educativos en la implementación de los rincones de aprendizaje

La distribución de los materiales y la organización del espacio educativo deben responder a los propósitos pedagógicos establecidos por el docente dentro de la planificación de la jornada educativa. Una adecuada organización del aula favorece la implicación activa de los alumnos, promueve la autonomía y facilita el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas. Por ello, al organizar los materiales y los espacios de la institución educativa, es necesario considerar criterios como la accesibilidad, seguridad, funcionalidad, orden, flexibilidad y pertinencia de los recursos (Olulo, 2018 como se citó en Mori y Tello, 2024).

Asimismo, los materiales deben ubicarse de manera que los estudiantes puedan utilizarlos con facilidad, fomentando la exploración, la interacción y el aprendizaje autónomo. De esta manera, el entorno educativo se convierte en un espacio estimulante que ayuda al progreso integral de las propias capacidades cognitivas, comunicativas, sociales y motrices de los estudiantes. Por ello, la adecuada selección y utilización de materiales educativos permite fortalecer las experiencias formativas, causar motivación y facilitar la construcción de aprendizajes relevantes y duraderos a partir de experiencias previas. Citando a Neira y Campoverde (2023) quienes sostienen que los recursos educativos en educación inicial cumplen una función mediadora en el aprendizaje, por ello deben ser seguros, atractivos y variados. La selección de materiales como cuentos, juegos, objetos manipulables, elementos artísticos y de exploración favorece el crecimiento completo de los infantes. Teniendo en cuenta a Erazo y Lázaro (2022) quienes establecen que los rincones de aprendizaje corresponden estar implementados con diversos materiales lúdicos y educativos, seleccionados de acuerdo con los objetivos y características de cada área de aprendizaje. El propósito es que los niños trabajen en pequeños grupos, interactúen libremente y en actividades significativas que respondan a sus intereses y necesidades.

En esta misma perspectiva, Pérez y Fernández (2023) la implementación sistemática de rincones lúdicos genera un impacto con efecto positivo en el progreso global de los infantes,

debido a que estos espacios favorecen experiencias formativas que integran actividades recreativas, investigación e interacción social (p. 113). Mediante las actividades desarrolladas en los rincones, los niños fortalecen sus capacidades cognitivas, comunicativas, emocionales y motrices, adquiriendo herramientas necesarias para desenvolverse de manera autónoma y enfrentar progresivamente diversos desafíos académicos y sociales. Asimismo, estos ambientes promueven la buena creatividad, la cooperación, la buena toma de decisiones y la resolución de problemas, contribuyendo a una formación integral durante la primera infancia.

Organización de los múltiples espacios formativos en el nivel inicial

Con el fin de satisfacer las demandas educativas de los niños durante la primera infancia el Ministerio de Educación (2020) ha propuesto la organización en la educación nivel educación inicial en dos etapas de educación inicial, identificadas como primer y segundo ciclo, que nos atiende a los infantes de 0 años hasta pequeños de 3 años. Por su parte, el ciclo II se enfoca en la atención a los preescolares desde los 3 años hasta los 6 años; por lo que, el ministerio como política educativa ha dispuesto en diversas instituciones las instalaciones de servicios educativos que atiendan a los infantes teniendo en cuenta las características del grupo etario según lo ciclos de atención (pp. 9-14).

Ciclo I. La vida diaria de los bebés e infantes se desarrolla en dos momentos principales del ciclo I: El instante de los cuidados diarios son proporcionados por un adulto responsable con el fin de garantizar el bienestar integral. Por otro lado, el periodo de actividad independiente y/o juego espontáneo (MINEDU, 2020, p. 9-14). Es importante considerar los siguientes espacios: Espacios para los momentos de cuidado cotidiano, es necesario establecer áreas específicas para la manutención, el cambio de pañal y ropa, así como el momento de descanso (Espacio destinado al cambio de ropa y pañales, de reposo, espacio destinado a la alimentación de bebés). El segundo espacio es para el desarrollo de actividades autónomas y juegos espontáneos, en este espacio se distribuirán a los niños en grupos según su edad: Grupo 1, están considerados los recién nacidos (0 a 3meses), grupo 2, de 4 a 9 meses, los bebe se desplazan a través de giros y gateo; grupo 3, de 10 a 18 meses, los infantes Que se movilizan reptando, gateando, subiendo y bajando, demostrando interés por fortalecer su equilibrio; grupo 4, va desde los 18 a 36 meses, los infantes que se mueven en distintas formas, en este período, muestran avances en el manejo de su cuerpo, realizando movimientos más seguros y fluidos durante acciones como caminar, trotar y escalar (MINEDU, 2020, pp. 9-14).

Ciclo II. Durante el segundo ciclo, se proporciona educación especializada a los niños teniendo en cuenta sus necesidades y características; por lo que, es necesario contar con diversos espacios que cumplan con condiciones esenciales para favorecer y asegurar el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Estos espacios pueden situarse tanto en ambientes internos como externos del salón de clases. Dentro del aula, es el lugar principal para desarrollar las diferentes actividades durante la jornada pedagógica. Es importante tener presente que en este entorno se modifica constantemente utilizando muebles, recursos y materiales. En los espacios externos al aula, estos ambientes se consideran fuentes de estímulo que ofrecen bienestar y comodidad al niño, es fundamental tener en cuenta el espacio destinado al juego durante los períodos de recreación. Si se producen condiciones específicas fuera del entorno académico, es factible poner en marcha los siguientes espacios: Para la actividad recreativa al exterior, para el desarrollo de actividades psicomotrices y el uso de los servicios higiénicos (MINEDU, 2020, pp. 9-14).

Clasificación de los espacios educativos en la etapa inicial

Según Mori y Tello (2024), así como Quijije y Román (2023), los rincones de aprendizaje constituyen zonas organizadas en el espacio educativo, donde los pequeños aprenden mediante la manipulación, el juego y el contacto a través de materiales pedagógicos. Entre los principales rincones se encuentran: Rincón de lectura o biblioteca, este espacio destinado al desarrollo del desarrollo del habla y la interpretación lectora. Para Daquilema et al. (2021), el rincón de biblioteca favorece que el niño o la niña descubra el gusto por la lectura, desarrollando hábitos lectores mediante el uso de diversos textos presentes en el sector, lo cual fortalece el desarrollo y la consolidación de sus capacidades y destrezas orales y escritas. (pp. 4-8). La implementación sector biblioteca en el nivel inicial proporciona un entorno favorable para inculcar a los niños en la sociedad de la lectura, al presentar una variedad de libros a los preescolares se fomenta hábitos de lectura; siendo importante para potenciar la creatividad y la comunicación verbal. Asimismo, al escuchar los cuentos los niños van incrementando su vocabulario, mejoran su capacidad de comprensión y crean imágenes mentales. En este sentido, los materiales didácticos que incluye este espacio son: cuentos, libros ilustrados, revistas infantiles, láminas, letras móviles, pictogramas, catálogos, afiches y otros recursos gráficos que fomentan el gusto por la lectura.

Rincón de arte, para Martínez (2021), el rincón de arte es un especial espacio pedagógico que promueve la capacidad creativa, la imaginación y la manifestación de sentimientos mediante actividades como el dibujo, la pintura, el modelado, el collage y otras

expresiones artísticas manifestaciones artísticas, admitiendo a los infantes comunicar sentimientos, ideas y experiencias de forma libre y significativa (p. 53). Además, favorece la expresión artística mediante las experiencias como el dibujo expresivo, la pintura emocional, el collage y otras actividades plásticas que fortalecen las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas de los niños (Tobar et al., 2025). Los materiales por utilizar son témperas, plumones, lápices de colores, plastilina, papel crepe y punzón.

Rincón de construcción. Es un espacio pedagógico donde los infantes manipulan bloques, piezas de ensamblaje y diversos materiales para crear estructuras, favoreciendo el progreso de la coordinación motora, las capacidades de percepción espacial, pensamiento creativo, razonamiento lógico y búsqueda de soluciones ante diversas situaciones mediante la exploración y la experimentación activa (Pincay et al., 2024). Asimismo, permite desarrollar la coordinación motora, la orientación espacial, la capacidad creativa y el enfrentamiento de problemas por medio de bloques, piezas de ensamblaje y materiales de construcción, estos juegos también favorecen la capacidad de anticipar resultados, establecer estrategias y tomar decisiones, contribuyendo al desarrollo de la capacidad de razonamiento y la construcción de saberes duraderos durante la infancia. Según Mori y Tello (2024) los materiales que considerar son: bloques lógicos, figuras geométricas, rollos de cartón, carretes de hilo, tapas plásticas, objetos magnéticos, cuentas, piezas de madera y cubos educativos.

Rincón del hogar, es un espacio pedagógico que favorece el juego simbólico, donde los niños representan experiencias de la vida diaria a través de la asunción de roles familiares o comunitarios. Estas experiencias permiten fortalecer la comunicación, las relaciones sociales, la cooperación y la convivencia con sus pares (Pérez, 2024). Al mismo tiempo, Cardozo et al. (2025) sostiene que el rincón del hogar permite el fortalecimiento de las habilidades socioafectivas y de interacción interpersonal durante la infancia, mediante la representación de roles y situaciones cotidianas, desarrollan el lenguaje, practican normas sociales y construyen relaciones con los demás. Los materiales por considerar son utensilios de cocina, cama, mesas, sillas, estantes, carteras, teléfono y otros.

Rincón de ciencias o experimento, facilita la observación, experimentación y la observación y reconocimiento de la naturaleza mediante materiales que estimulan la curiosidad y el pensamiento científico. Según Guzmán (20217 como se citó en Mori y Tello, 2024), este espacio ha sido implementado con el fin de favorecer el progreso de habilidades científicas en los niños, permitiéndoles activar sus sentidos mediante experiencias de exploración, observación e indagación. A través de la manipulación de materiales y el contacto directo con

diversos elementos del entorno, los niños desarrollan la curiosidad, formulan preguntas, realizan descubrimientos y construyen conocimientos a partir de sus propias experiencias.

Rincón de juegos tranquilos, ayuda el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático mediante acciones de clasificación, seriación, conteo y resolución de problemas sencillos; además, fortalece la atención, memoria, razonamiento y concentración mediante el uso de materiales y juegos didácticos (Tiván, 2024). También favorece el Progreso de competencias de razonamiento y resolución de problemas mediante juegos de clasificación, seriación, conteo, medición y resolución de problemas sencillos. Además, desarrolla la atención, memoria, razonamiento y habilidades sociales mediante rompecabezas, dominós, loterías y otros juegos didácticos. Los recursos para tener en cuenta son: rompecabezas, bloques lógicos, fichas de dominó, ludo, bingos, entre otros.

Rincón de actividades motoras, es un ambiente pedagógico organizado con materiales y juegos que favorecen el desarrollo psicomotor infantil mediante actividades de desplazamiento, coordinación, equilibrio, manipulación y control corporal. Estas experiencias permiten que los niños desarrollen habilidades motoras, seguridad en sus movimientos, concentración y participación activa durante el aprendizaje (Sotero, 2022). Asimismo, estos espacios favorecen la precisión, el equilibrio y la coordinación visomotriz mediante actividades manipulativas y de exploración. Los materiales que se utilizan son: hulas hulas, conos, paletas, pelotas, aros, colchonetas, espejos, bastones y telas de colores (Mori y Tello, 2024).

Rincón de dramatización. El rincón de dramatización es un activo espacio pedagógico que permite al niño expresarse mediante diversos lenguajes artísticos, especialmente a través de gestos, movimientos corporales, representación de personajes y juego simbólico. Según Daquilema et al. (2021), este rincón promueve el desarrollo de destrezas corporales y la expresión física, ya que brinda Posibilidades para que los infantes desarrollen y notifiquen emociones, ideas y experiencias mediante la actuación y la interacción con sus compañeros (pp. 5-8). Los materiales por utilizar son: disfraces o vestimentas, antifaz, máscaras, sombreros, teatrín, títeres entre otros.

Sustento teórico de la ejecución del rincón educativo en el aula del nivel inicial desde la perspectiva de las Hermanas Agazzi

Rosa y Carolina Agazzi desarrollaron una propuesta pedagógica orientada a la primera infancia, donde plantean que el aula debe convertirse en un ambiente educativo organizado con

materiales acordes a las propias necesidades, motivaciones e intereses infantiles. Su metodología origina la autonomía, la exploración y el aprendizaje mediante el juego espontáneo, respetando la naturalidad del desarrollo infantil (Ramírez & Sigueñas, 2022). En esta misma línea de ideas, García et al. (2021), argumentan que la metodología Agazziana propone transformar el aula en espacios o rincones educativos Donde los niños puedan participar, compartir y relacionarse con su entorno con materiales de su entorno, desarrollar su independencia y construir aprendizajes mediante las actividades lúdicas, libres y significativas.

El enfoque Agazziano considera al niño como un ser integral, por lo que los ambientes educativos deben favorecer experiencias de interacción social donde los infantes aprendan a exteriorizar sus emociones, fortalecer sus relaciones sociales, involucrarse en actividades compartidas y desarrollar progresivamente su autonomía (Mendoza & Zambrano, 2023). Para Hernández (2024) la metodología de las Hermanas Agazzi se basa en la autoactividad infantil, donde el niño aprende mediante el juego, la exploración y la manipulación de objetos presentes en su entorno. El uso de materiales sencillos o reciclados favorece la creatividad, la autonomía y permite desarrollar valores relacionados con el cuidado y respeto por el ambiente.

En esta misma línea Contento & Aguila (2024) sostienen que la propuesta Agazziana se relaciona con los principios del enfoque constructivista al considerar al niño como participante activo en el momento de adquirir y consolidar nuevos conocimientos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje surge a partir de la exploración, manipulación e interacción con objetos, personas y contextos del entorno, permitiendo que los niños construyan conocimientos significativos mediante experiencias concretas y vivenciales. En este sentido identifica los siguientes principios: Educación integral, los ambientes educativos deben ser semejantes al hogar, donde se favorece la independencia, la expresión emocional, la convivencia y la construcción de aprendizajes a partir de experiencias significativas y cotidianas de los niños. El segundo principio considera que los materiales didácticos deben ser accesibles, concretos y relacionados con la vida cotidiana del niño, ya que mediante su uso los infantes desarrollan habilidades cognitivas, motrices y sociales. El empleo de recursos reciclables permite estimular la creatividad y fortalecer la conciencia ambiental desde la educación inicial.

El tercer principio del aprendizaje basado en el juego, considerando que este es considerado un medio natural para contribuir al crecimiento integral del niño, debido a que, mediante la experimentación con recursos didácticos y el establecimiento de relaciones con sus compañeros y la exploración del ambiente, los niños Desarrollan destrezas coherentes con el pensamiento, la convivencia y el manejo de sus emociones. En el principio de observación y

adaptación, el docente cumple una función de guía y acompañante, observando las acciones espontáneas de los niños para identificar sus necesidades e intereses, permite organizar experiencias educativas significativas y ajustar los recursos didácticos. Asimismo, en el principio de ambiente educativo, los espacios deben estar organizados con espacios y recursos al alcance de los niños, permitiéndoles elegir, manipular y explorar libremente, además, favorece la independencia, la creatividad y la participación durante las actividades educativas. Y finalmente, el principio de desarrollo de habilidades sociales y emocional, promueve ambientes donde los niños interactúan con sus pares, participan en acciones grupales y expresan sus emociones, permitiendo desplegar destrezas sociales como la colaboración, la comunicación asertiva y la solución de conflictos mediante experiencias lúdicas y significativas (Contento & Aguila, 2024).

Juego simbólico

Definición

El juego simbólico, también conocido como juego imaginativo o de ficción, es esencial para el progreso integral de los infantes. Este tipo de juego les permite explorar y expresar sus emociones, experimentar de manera segura una variedad de roles y situaciones, y comprender mejor a los demás. Según Paliza et al. (2025), se trata de una acción lúdica en la que los infantes dramatizan vivencias cotidianas o situaciones imaginarias mediante la imitación, la asunción de roles y el uso de objetos con nuevos significados. Esta forma de juego ayuda el perfeccionamiento intelectual, afectivo y social, ya que posibilita que los niños expresen experiencias, fortalezcan el lenguaje, desarrollen su creatividad y comprendan las relaciones con su entorno.

El juego simbólico representa una herramienta didáctica indispensable en la formación infantil, porque brinda la posibilidad de que los infantes incorporen prácticas de la vida diaria, adopten diferentes roles y transforman objetos de acuerdo con su imaginación. Mediante estas acciones desarrollan la creatividad, el lenguaje, las relaciones interpersonales y las habilidades para encontrar soluciones. (Herrera & Gonzales, 2023). Por lo tanto, la actividad de juego simbólico es esencial en el buen desarrollo infantil en el cual los niños utilizan objetos o elementos cotidianos para representar y dar significado a situaciones, roles o contextos diferentes a su función original. Durante el desarrollo de este juego, los niños crean un mundo imaginario donde los objetos adquieren nuevos significados y roles, lo cual favorece que puedan descubrir, vivenciar y experimentar para expresarse de manera creativa.

El juego simbólico es uno de los primordiales motores básicos para el progreso integral del niño, favoreciendo el mejoramiento de las habilidades del lenguaje, emociones, creatividad e imaginación. Asimismo, ayuda a los infantes a interpretar y analizar los materiales que posee, estimulando su imaginación y observación (Chamorro, 2010 como se citó en Ancajima, 2022, p. 33). En esta misma perspectiva, Piaget (1945 como se citó en Casallo, 2022) enfatiza que el juego simbólico en la infancia surge como resultado de la evolución en las estructuras cognitivas del niño, reflejando la primacía de la asimilación sobre la adaptación o acomodación (p. 18). Para Álvarez et al. (2021) esta actividad lúdica desempeña un buen papel fundamental en la buena formación de personalidades y en la participación de los pequeños infantes en el contexto del proceso formativo durante la primera infancia. En este contexto, el juego simbólico se ha posicionado como un componente esencial del proceso de aprendizaje en los niños, promoviendo al mismo tiempo su interacción con sus pares.

Importancia del juego simbólico en los preescolares

En el progreso el juego simbólico los niños crean mundos imaginarios, inventan historias y dan vida a personajes ficticios, lo cual estimula su creatividad y contribuye a desarrollar capacidades para solucionar problemas y razonar de forma flexible y ver las cosas desde diferentes perspectivas. Según Tigero (2022), favorece el desarrollo socioemocional del niño, ya que al representar situaciones familiares o sociales puede expresar emociones, comprender normas de convivencia y fortalecer sus relaciones con sus pares. También promueve la participación de los adultos al proporcionar tiempo y espacio para el juego, así como materiales y recursos que ayudan al desarrollo imaginativo y creativo de los infantes, considerando que el contenido y la dirección del juego suelen ser determinados por los propios niños.

El juego simbólico facilita la evolución del lenguaje en los niños al participar en conversaciones imaginativas que contribuyen al fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas, como el repertorio de palabras, las estructuras gramaticales y la expresión oral y no verbal. De acuerdo con Padilla et al. (2025), el juego simbólico es importante en educación inicial porque permite al niño representar experiencias de su entorno, desarrollar el lenguaje, ampliar su vocabulario y fortalecer la comunicación mediante la creación de situaciones imaginarias y narrativas. Asimismo, Paliza et al. (2025) sostiene que las experiencias lúdicas contribuyen al fortalecimiento de las diversas dimensiones del desarrollo infantil del infante al estimular

capacidades cognitivas como la memoria, la creatividad, la resolución de problemas y la construcción de significados a partir de prácticas lúdicas (pp. 1-8).

Al respecto Gonzales (2022) expresa que este juego, contribuye al desarrollo personal y social porque permite la imitación de situaciones reales, la comunicación, la cooperación y la construcción de aprendizajes mediante experiencias significativas. Además, las actividades lúdicas impulsan la formación global de los infantes para vivenciar distintos roles y circunstancias habituales de la vida diaria de una de las formas protegida y organizada, permitiéndoles a desarrollar habilidades para afrontar situaciones cotidianas, como decidir y ponerse en el lugar del otro. En esta misma línea, Calderón et al. (2025), afirma que esta actividad contribuye al desarrollo socioemocional, ya que mediante la representación de roles familiares y sociales los niños expresan emociones, practican la empatía, fortalecen la cooperación y mejoran sus relaciones con sus pares.

El juego simbólico ofrece a los niños una poderosa herramienta para adquirir conocimiento acerca de sí mismos, de los demás y del entorno que les rodea. Les permite experimentar y practicar una variedad de destrezas y roles, lo que favorece su crecimiento. integral y los prepara para plantearse los desafíos y oportunidades que hallarán a lo largo de sus vidas. De acuerdo con García-Basurto et al. (2025), este juego permite a los niños crear escenarios imaginarios en los que representan personajes y los contextos de la vida cotidiana; favoreciendo la resolución de problemas, la empatía, la imaginación y la construcción de aprendizajes significativos mediante experiencias seguras.

La hora del juego libre en los sectores en el desarrollo del juego simbólico en el nivel inicial

La jornada de juego espontáneo en los diferentes sectores es una habilidad didáctica propia del nivel inicial que permite que los niños elijan libremente el sector donde desean jugar, los materiales que utilizarán y los compañeros con quienes interactúan. Este momento favorece la autonomía, la creatividad y la formación de aprendizajes relevantes y duraderos mediante la exploración y la representación de experiencias de su vida cotidiana. Con base en el aporte de Herrea y Gonzales (2023), este momento pedagógico favorece el desarrollo del juego figurado, debido a que brinda a los niños espacios organizados con materiales diversos donde pueden representar situaciones reales o imaginarias, asumir roles, crear historias y expresar sus emociones, fortaleciendo su lenguaje, imaginación y habilidades sociales (pp. 34-48).

El juego espontáneo dentro del aula constituye una estrategia educativa que consiste en brindar a los infantes la posibilidad de exploran, descubren y aprenden el juego autónomo se concibe como un ambiente que permite a los niños compartir con sus pares y utilizar diversos materiales presentes en los sectores de aprendizaje. Yépez (2022), opina que la jornada de juego espontáneo en las zonas constituye un espacio donde el niño aprende a través del juego simbólico, pues al simbolizar situaciones familiares y sociales desarrolla su creatividad, lenguaje, autonomía y capacidad para interactuar con otros niños. Desde una perspectiva de Asmad y Quispe (2025) declaran que favorece el desarrollo integral infantil porque permite que los niños creen escenarios, asignen roles, negocien reglas, expresan emociones y fortalezcan sus habilidades sociales mediante experiencias lúdicas compartidas.

Según el MINEDU (2021) con el propósito de fomentar la autonomía, la toma de determinaciones y la colaboración grupal en los infantes, propone tres momentos para planificar y organizar el juego espontáneo en los ambientes de aprendizaje (pp. 16-23). La primera etapa de planificación y organización comienza con una asamblea, donde el docente y los estudiantes se reúnen para conversar durante unos 10 minutos la elección del sector, el tiempo, espacio. Se acuerdan las normas de convivencia mediante un diálogo con los niños, en el que se recuerdan las reglas que deben respetar durante el juego. Luego, se inicia el segundo momento, correspondiente al desarrollo de la actividad lúdica, tiene una duración de 35 minutos. Durante este momento, los niños juegan de manera independiente, desarrollando un proyecto de juego autónomo en el que ellos mismos inician, organizan y ponen en práctica sus ideas. A partir de sus intereses, deciden qué materiales utilizarán y acuerdan los roles que cada uno asumirá dentro del juego. En el tercer momento, denominado socialización, representación, metacognición y orden, los niños se reúnen en asamblea formando un círculo.

Sustento teórico del juego simbólico desde la perspectiva de Jean Piaget

Jean Piaget propone la teoría cognitiva, teniendo en cuenta el propósito de este enfoque el juego simbólico constituye una actividad mediante la cual el pequeño representa situaciones reales o imaginarias utilizando símbolos, favoreciendo el buen desarrollo del pensamiento, la creatividad, el progreso del lenguaje y el entendimiento de su entorno durante la etapa preoperacional (Piaget, 1994 como se citó en Cazar et al., 2025). El juego simbólico, según Jean Piaget, es una etapa relevante en el desarrollo intelectual de los menores, pues se distingue por la capacidad de representar mediante imágenes mentales diversos elementos y circunstancias. mediante símbolos. Este psicólogo consideraba que el juego simbólico era

decisivo para el progreso del pensamiento abstracto y la habilidad para solucionar dificultades, puesto que ofrece a los infantes la posibilidad de vivenciar distintos roles y situaciones en un entorno seguro y controlado.

El juego simbólico desde la perspectiva piagetiana se comprende como un proceso mediante el cual el niño representa la realidad a través de símbolos, imitación y dramatización. Este tipo de juego accede a que los niños expresen experiencias, desplieguen la imaginación, fortalezcan el lenguaje y construyan aprendizajes significativos durante la primera infancia (Herrera & Gonzales, 2023). En la opinión de Padilla et al. (2025), el enfoque cognitivo de Piaget, determina que el juego simbólico contribuye al desarrollo infantil porque permite que los niños asimilen prácticas de su realidad, representen roles sociales y organicen sus pensamientos mediante actividades lúdicas espontáneas.

Desde el enfoque de la psicología evolutiva, Piaget (1996, como se citó en Pérez, 2024) propuso una teoría que explica la evolución del pensamiento infantil a través de diferentes estadios de desarrollo cognitivo: Estadio sensoriomotor (0 a 2 años), en esta fase, los niños desarrollan sus capacidades cognitivas a través de los sentidos y de la actividad motora, el aprendizaje se produce mediante la exploración, el manejo de objetos y la relación directa con el entorno, además, se desarrolla la continuidad del objeto. Estadio preoperacional (2 a 7 años), se manifiesta a través del desarrollo de la capacidad simbólica, que permite a los niños simbolizar mentalmente objetos, personas y situaciones mediante palabras, imágenes o juegos simbólicos. Durante esta etapa, desarrollan el lenguaje, la imaginación y el pensamiento intuitivo; sin embargo, todavía presentan limitaciones para entender ideas abstractas y desarrollar razonamientos lógicos complejos. Asimismo, su pensamiento suele ser egocéntrico, ya que les resulta difícil considerar puntos de vista diferentes al propio (pp. 8-9).

Dimensiones del juego simbólico

Socialización

La socialización constituye un proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, valores, normas, habilidades y diferentes formas de comportamiento que les permiten relacionarse e integrarse dentro de un grupo social. Este proceso se va desarrollando a partir del contacto y la convivencia con los demás, donde se comparten ideas, emociones, experiencias y conductas, favoreciendo la formación de la identidad y la interacción social (López & Pérez, 2022). Baldea (2021) define como un proceso fundamental mediante el cual

se adquieren e internalizan los valores, normas, creencias, comportamientos y formas de interacción que les permiten integrarse y participar activamente en la sociedad (pp. 81-92).

Para Ruiz (2022), el perfeccionamiento de la socialización alcanza el conjunto de interacciones que favorecen el fortalecimiento de las habilidades sociales y la convivencia y la adaptación del individuo a los diferentes contextos en los que participa, especialmente en el ámbito escolar. Al respecto Díaz y Carrillo (2023), considera que mediante este proceso se configuran las identidades personales y sociales, permitiendo a los individuos construir formas de relación y comportamiento acordes con las exigencias de la sociedad (pp. 48-58). Esta habilidad es particularmente crucial durante la infancia, ya que aprecia las bases para las diferentes relaciones con vínculos sociales saludables y una convivencia exitosa en la sociedad. A través de este proceso, los niños reconocen y respetan las diferencias individuales, como las capacidades, dificultades y rasgos particulares de cada persona, promoviendo así la empatía y el entendimiento mutuo.

Durante la educación inicial, la socialización permite que los niños aprendan a participar en actividades grupales, aceptar diferentes puntos de vista y regular sus conductas acordes con las normas de convivencia establecidas en el ambiente educativo. (Mendoza et al., 2024). Según García & Rodríguez (2023), la socialización infantil se construye desde los primeros años mediante la interacción con la familia, docentes y compañeros, permitiendo que los niños desarrollen habilidades comunicativas, cooperación, empatía, respeto de normas y resolución de conflictos. Las experiencias de juego compartido son espacios importantes para fortalecer estas competencias sociales.

Comunicación

La comunicación es la capacidad de expresarse como la capacidad de entender los mensajes expresados por otras personas. Los infantes en esta etapa del desarrollo están aprendiendo a manejar el lenguaje oral de manera efectiva, ampliando su vocabulario, mejorando su pronunciación y estructurando oraciones simples. Según Vargas et al. (2025), es un proceso progresivo por medio del cual las personas adquieren, fortalecen y construyen perfeccionar habilidades para expresar ideas, emociones, necesidades y conocimientos, así como para comprender los mensajes que reciben de los demás (pp. 1-13). Para Garay y González (2022) el desarrollo de las habilidades comunicativas implica fortalecer las competencias comunicativas relacionadas con las habilidades de comprensión, expresión oral, lectura y escritura, permitiendo a los estudiantes interactuar eficazmente con su entorno y

colaborar de forma activa en el desarrollo de los aprendizajes (pp. 106-129). Asimismo, O´Connor y Seymour (1999 como se citó en Gálvez y Ramírez, 2021) afirman que las habilidades comunicativas comprenden las capacidades que permiten ejecutar tareas de comunicación de forma adecuada y coherente para generar impacto en los demás (p. 26).

La comunicación en los preescolares es un proceso fundamental por medio del cual los niños intercambian saberes, puntos de vista, emociones y experiencias con los demás, empleando diversos medios de comunicación, tales como el lenguaje oral, gestos, expresiones faciales y corporales. Es una habilidad que se desarrolla desde una edad temprana y es fundamental para el fortalecimiento de las capacidades sociales, afectivas y cognitivas de los preescolares. Desde la perspectiva de Barrera et al. (2023) el progreso comunicativo durante la infancia constituye un proceso que favorece la expresión de sentimientos, pensamientos y necesidades mediante interacciones significativas, siendo la comunicación asertiva un elemento clave para fortalecer dichas habilidades desde los primeros años de vida (pp. 827-837). En tal sentido, poder fomentar la comunicación en los infantes es fundamental para su desarrollo integral, el docente debe proporcionar a los preescolares un ambiente enriquecido y estimulante que fomente el uso del lenguaje. Así como también oportunidades para participar en actividades de comunicación, como conversaciones, juegos de roles, cuentos y canciones. Los preescolares utilizan el lenguaje oral para relacionarse con sus compañeros, maestros y adultos en su entorno, así como también para expresar sus necesidades, deseos y experiencias.

La comunicación oral en los infantes implica una variedad de habilidades, como el desarrollo del vocabulario, la pronunciación de palabras, la estructuración de oraciones simples, la comprensión de instrucciones y la habilidad para comunicar pensamientos y emociones. Para Flores (2023) el desarrollo de las competencias comunicativas favorece que los niños mejoren su capacidad para comprender mensajes, expresar ideas con claridad e interactuar adecuadamente con otras personas, favoreciendo su aprendizaje y socialización. En síntesis, la mejora de la comunicación en los pequeños infantes es un proceso progresivo mediante el cual adquieren habilidades para expresar pensamientos, emociones, necesidades e ideas, así como para comprender los mensajes de las personas que los rodean. Este proceso se inicia desde las etapas iniciales de la vida y se fortalece mediante la interacción con la familia, el ámbito escolar y el medio social.

Autonomía

La autonomía guarda relación con la habilidad de un individuo para intervenir, decidir y ejercer control sobre su propia vida, basándose en sus propios criterios, valores y deseos, es la habilidad de ser independiente y autogobernarse, asumiendo la responsabilidad de sus acciones y decisiones. Según Macías y Henríquez (2023), es la facultad que desarrollan los niños para actuar, decidir y desenvolverse con autonomía en diferentes situaciones de su vida cotidiana (pp. 886-900). Por tanto, Según Pintado (2017), citado por Castillo (2020), considera como la destreza de una persona para actuar y tomar decisiones por sí mismos, basada en sus adecuados criterios y valores, esta capacidad se desarrolla a lo largo del desarrollo personal y es influenciada por una diversidad de factores, incluyendo la interacción social (p. 11).

La autonomía representa la aptitud que desarrolla un individuo para desenvolverse de modo independiente, tomar decisiones responsables, resolver problemas y regular su comportamiento sin depender constantemente de la ayuda de otros. En la infancia, la autonomía se manifiesta cuando los niños realizan actividades cotidianas por sí mismos, asumen responsabilidades acordes con su edad y se involucran de forma activa al momento de decidir (Andrade, 2024). En esta misma línea se toma como referencia el aporte de Huapaya et al (2024) quienes afirman que la autonomía brinda a los infantes las diferentes oportunidades de participar en acciones autodirigidas, explorar su entorno, tomar sus propias decisiones y resolver problemas por cuenta propia. Asimismo, Palomino y Sánchez (2024) indican que esta habilidad está estrechamente relacionada con las experiencias de vínculo que los niños establecen en la familia y la institución educativa, puesto que estos contextos favorecen la adquisición progresiva de hábitos, responsabilidades y toma de decisiones.

El desarrollo de la autonomía desde el enfoque Montessori se entiende como el proceso mediante el cual el niño adquiere progresivamente independencia para realizar actividades, tomar decisiones, resolver problemas y asumir responsabilidades dentro de un ambiente preparado; es decir, el infante aprende mediante la acción, el descubrimiento y la vivencia directa, por lo que la autonomía se construye cuando tiene libertad de actuar con materiales adecuados y acompañamiento del adulto (Gonzabay y Parrales, 2022). Promover la autonomía en los niños resulta fundamental para su desarrollo completo, ya que les permite adquirir confianza en sí mismos, desarrollar habilidades de resolución de dificultades, incrementar su confianza en sí mismos y desarrollar la responsabilidad sobre sus propios actos. Esto se consigue ofreciéndoles espacios para realizar actividades de manera independiente,

brindándoles acompañamiento y orientación cuando lo requieran, así como reconociendo y valorando sus esfuerzos y avances.

Definiciones de términos básicos

Autonomía. La autonomía es una competencia esencial del desarrollo infantil que permite al niño desenvolverse con seguridad, iniciativa y responsabilidad en las acciones de la vida diaria, contribuyendo a su desarrollo integral. (Chávez y Cusi, 2025). Comunicación. El desarrollo de la comunicación implica la adquisición y fortalecimiento de competencias relacionadas con las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir, permitiendo a los niños interactuar eficazmente con los demás y participar activamente en su aprendizaje (Garay & González, 2022).

Juego simbólico. El juego simbólico representa una práctica lúdica en la que el infante maneja su imaginación para expresar escenas, objetos, personas o experiencias de la vida real mediante símbolos, roles y acciones creadas por él mismo. A través de este tipo de juego, el niño transforma la realidad, asigna nuevos significados a los objetos y expresa sus pensamientos, emociones y aprendizajes (Pérez y Fernández, 2023). Rincón de aprendizaje. Los rincones de aprendizaje constituyen una metodología activa que promueve la independencia, la creatividad y la participación del niño, debido a que le brinda la oportunidad de explorar materiales, tomar decisiones y construir conocimientos mediante la experimentación y el juego (Rodríguez, 2021). Socialización. La socialización es el mecanismo mediante el cual los seres humanos incorporan aprendizajes, valores, normas, habilidades y comportamientos que les permiten completar y participar dentro de una sociedad. Este proceso ocurre a través de la interacción con otras personas y se inicia desde la infancia, siendo fundamental para el desarrollo personal, social y cultural (Benavides, 2024).

Capítulo II:

Metodología

Hipótesis

El presente estudio tuvo como hipótesis alterna, los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. En cuanto a la hipótesis nula, los rincones de aprendizaje no influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Asimismo, como hipótesis específicas: (1) Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte, 2024; (2) Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024; (3) Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Variables

Variable independiente: Rincones de aprendizaje

Variable dependiente: Juego simbólico

Operacionalización de variables

Tabla 1:

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Rincones de aprendizaje	Los rincones de aprendizaje son espacios pedagógicos organizados dentro del aula que permiten a los niños aprender mediante la exploración, el juego y la interacción con materiales, favoreciendo el desarrollo de la autonomía, la creatividad, la comunicación y las habilidades sociales (Rodríguez, 2021; Pérez & González, 2022).	Los rincones de aprendizaje son espacios diseñados en entornos educativos, como escuelas o centros de educación infantil, para proporcionar a los niños oportunidades de aprendizaje mediante el juego y la exploración.	Finalidad	Los rincones de aprendizaje en el nivel inicial son áreas específicas dentro del salón de clases diseñadas para fomentar el aprendizaje activo, la exploración y la interacción entre los niños. Estos rincones suelen estar organizados y equipados con materiales y recursos adecuados para cada sector de aprendizaje.
			Campo de acción	La investigación se ha implementado en la sección "Talentosos" con los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Centro Poblado Bello Horizonte.
			Funciones	Los rincones de aprendizaje favorecen la labor pedagógica del docente, ya que posibilitan la observación de los niños durante diversas actividades, lo que permite recopilar información continua sobre el progreso individual de cada uno. Además, la decoración de los rincones de aprendizaje permite a los niños compartir sus descubrimientos y experiencias con compañeros, lo que promueve la comunicación, socialización, autonomía y el trabajo en equipo.
			Fases	Los momentos a tener en cuenta en la planificación y conducción de la actividad de aprendizaje son: Inicio, desarrollo y cierre.

Fundamentos teóricos	El rincón de aprendizaje está diseñado teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de los niños, en la que se implementan con materiales para promover el aprendizaje activo, la autonomía y el desarrollo integral de los preescolares. En esta perspectiva se considera el aporte teórico de las Hermanas Agazzi quienes consideran que el salón del nivel inicial debe de convertirse en un espacio seguro, cálido y de confianza para los niños; asimismo, debe crear un ambiente familiar permitiendo a los infantes sentirse a gusto, seguros y tranquilos durante su estadía en el jardín. Este método incorpora el juego como una actividad que permite al niño sentirse libre y movilizarse con espontaneidad.
Medios y materiales	En la fase de ejecución de la investigación se han utilizado los siguientes materiales: Rompecabezas, instrumentos musicales, cuentos infantiles, lupas, semillas, títeres, bloques lógicos, témperas y utensilios de cocina.

Fuente: Elaboración propia de los investigadores

Tabla2:

Operacionalización de la variable dependiente

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Técnicas e instrumentos
Juego simbólico	El juego simbólico es una actividad lúdica donde el niño transforma su realidad cotidiana en ficción o simulación, que enriquece su aprendizaje en el niño y su capacidad creativa, donde es capaz de darle vida a los personajes e interactuar de acuerdo con la situación en el que está jugando (Altamirano, 2022, p. 32).	El juego simbólico es una actividad esencial en la infancia que permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera divertida y significativa. Les brinda la oportunidad de desarrollar su imaginación, creatividad y habilidades sociales, mientras expanden sus horizontes y construyen una comprensión más profunda del mundo que los rodea.	Socialización	- Promueve la amistad entre sus compañeros al integrarse durante sus proyectos de juego - Trabaja en equipo asumiendo y compartiendo responsabilidades y asumiendo compromisos antes, durante y después del juego simbólico - Logra trabajar y desarrollar la empatía al momento de jugar, compartir y asumir roles durante el juego que simboliza y que le despierta su interés - Genera espacios de intercambio de pensamientos que le ayudan a una mejor convivencia entre compañeros	Ordinal	Observación/Ficha de observación
			Comunicación	- Expresa sus ideas antes, durante y después del juego donde recrea su mente y construye su juego percibiendo nuevas emociones - Aprende a discutir respetando y haciendo respetar sus ideas, emitiendo juicios y expresando su punto de vista - Comprende y dialoga con sus compañeros dando respuestas y soluciones para desarrollar el juego de su preferencia y simbolizar la acción que le llama la atención.		
			Autonomía	- Muestra autonomía al tomar decisiones para realizar su juego simbólico, comunicando lo que le parece y en lo que no está de acuerdo durante la acción que representa - Controla sus emociones al compartir sus juguetes, al escuchar las diferentes participaciones de sus compañeros - Mejora conductas durante el desarrollo del juego, mostrando comprensión, compañerismo, empatía, cooperación, etc.		

Fuente: Elaboración propia de los investigadores.

Metodología

En la presente investigación el enfoque metodológico fue cuantitativo. Según Padilla y Marroquín (2021), el enfoque cuantitativo utiliza procedimientos organizados para estudiar fenómenos por medio de la evaluación y el análisis de datos, permitiendo obtener resultados verificables a través de técnicas estadísticas. Para Haro et al. (2024), los procedimientos del enfoque cuantitativo son: Planteamiento del problema de investigación, revisión de antecedentes y construcción del marco teórico, formulación de hipótesis, identificación y operacionalización de variables, selección del diseño de investigación, recolección de datos mediante instrumentos, análisis estadístico de resultados, interpretación y elaboración de conclusiones.

Tipos de estudio

En cuanto al tipo de investigación fue aplicada. Según Escobar et al. (2021), la investigación aplicada se orienta hacia la búsqueda de soluciones frente a situaciones reales, utilizando procedimientos metodológicos organizados que permiten analizar problemas y proponer alternativas de mejora en diferentes contextos (pp. 28-77). El presente estudio facilitó la implementación de los rincones de aprendizaje con el buen propósito de desarrollar el juego simbólico en los niños para promover la socialización, comunicación y autonomía.

Diseño

El diseño aplicado fue preexperimental. Según Hernández y Mendoza (2023), los diseños preexperimentales son estudios en los que se manipula una variable independiente para observar su efecto sobre una variable dependiente, pero presentan menor nivel de control porque no incluyen comparación con grupos equivalentes ni control total de factores externos. Por consiguiente, el estudio investigativo permitió recopilar información en el grupo de estudio para el análisis e interpretación lo cual nos permitió comprender la relevancia y pertinencia del estudio a través del método inductivo y deductivo. El esquema del diseño considerado es:

$$GE: \quad O_1 \qquad X \qquad O_2$$

Donde:

GE = Grupo de estudio

O1 = Información de la pre prueba al grupo de estudio

O2= Información de la post prueba al grupo de estudio

X = Rincón de aprendizaje

Población, muestra y muestreo

Población:

La población es el conjunto total de elementos, personas, objetos o fenómenos que poseen rasgos compartidos y sobre los que se pretende llevar a cabo un estudio. La población constituye el universo de interés del estudio y de ella se obtienen los datos para responder al problema de investigación (Chero, 2024, p. 66). En esta investigación la población estuvo conformada por todos los niños de nivel inicial matriculado en el periodo escolar 2024, según el detalle siguiente:

Tabla 3

Población de estudio

Sujetos muestrales según la edad	Cantidad
Niños de 3 años	15
Niños de 4 años	18
Niños de 5 años	13
TOTAL	46

Fuente: Nómina de matrícula 2024 de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte

Muestra:

La muestra es un grupo reducido de elementos extraídos de una población de estudio, elegido mediante un procedimiento determinado, con el propósito de obtener datos que permitan analizar el fenómeno investigado y generar conclusiones (Arias y Covinos, 2021). En la investigación la muestra estuvo integrada por 15 niños de 03 años de la sección “Talentosos” de la Institución Educativa N.° 0095, Bello Horizonte.

Muestreo:

El muestreo no probabilístico es un método de selección de participantes en el cual los elementos de una población no tienen la misma probabilidad de ser seleccionados, sino que la elección depende de criterios definidos por el investigador, de la accesibilidad de los

participantes o de las características del estudio. (Arias & Covinos, 2021; Hernández & Mendoza, 2023). En el estudio investigativo se empleó el muestreo por conveniencia, que consiste en seleccionar a los participantes que están disponibles y son accesibles para el investigador.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó en la fase de implementación del estudio fue la observación al participante. Según Ñaupas et al. (2021), esta técnica consiste en que el investigador se involucra en el ambiente natural de los sujetos de estudio, participando en algunas actividades mientras registra sistemáticamente los hechos observados. Con relación al instrumento se ha elaborado una ficha de observación en base a los indicadores de las dimensiones socialización, comunicación y autonomía. Con el propósito de medir la validez se sometió a la evaluación por parte de los expertos en investigación; asimismo, se midió el nivel de confiabilidad según la prueba de Cronbach, ubicándose en el rango 0,881 y el nivel de "muy bueno".

Métodos de análisis de datos

Los métodos de análisis de datos comprenden las técnicas utilizadas para organizar e interpretar la información recolectada, permitiendo convertir los datos obtenidos mediante instrumentos de investigación en resultados que respondan al problema planteado (Arias y Covinos, 2021). En el presente estudio investigativo se ha aplicado los métodos de análisis siguientes: Análisis descriptivo, consiste en organizar y resumir los datos obtenidos mediante; análisis inferencial, permite realizar interpretaciones y establecer conclusiones respecto de una población a partir de la información recolectada en una muestra. Y finalmente, el análisis comparativo, se utiliza cuando se comparan resultados entre dos momentos o grupos (Cházaro, 2024, pp. 168-171).

Capítulo III

Resultados obtenidos

Presentación de datos generales, análisis e interpretación de resultados

Resultados descriptivos

Tabla 4

Puntajes de la variable juego simbólico y sus dimensiones

Dimensiones / Variable	Deficiente	Regular	Bueno
Desarrollo de la socialización	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Desarrollo de la comunicación	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Desarrollo de la autonomía	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Juego simbólico	10 a 16	17 a 23	24 a 30

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación.

En la presente tabla se observa los puntajes establecidos para evaluar la variable juego simbólico y sus dimensiones. En la dimensión desarrollo de la socialización se califica como deficiente cuando alcanza de 4 a 6 puntos, regular de 7 a 9 puntos y bueno de 10 a 12 puntos. Por su parte, las dimensiones desarrollo de la comunicación y desarrollo de la autonomía se valoran como deficiente de 3 a 5 puntos, regular de 6 a 7 puntos y bueno de 8 a 9 puntos. Finalmente, la variable juego simbólico se evalúa con un puntaje de 10 a 16 para el nivel deficiente, de 17 a 23 para el nivel regular y de 24 a 30 para el nivel bueno.

Tabla 5

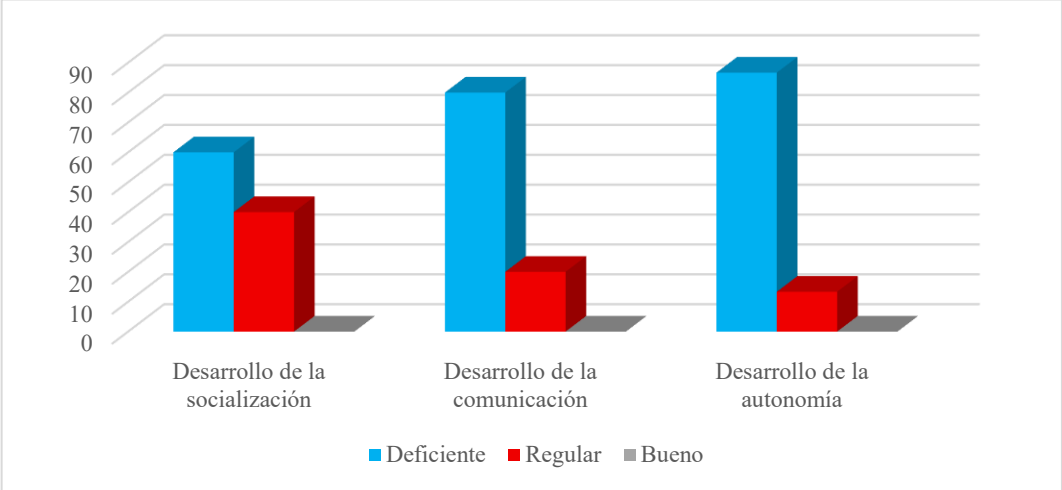
Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje

Dimensiones / Variable	Deficiente		Regular		Bueno		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Desarrollo de la socialización	9	60	6	40	0	0	15	100
Desarrollo de la comunicación	12	80	3	20	0	0	15	100
Desarrollo de la autonomía	13	87	2	13	0	0	15	100
Juego simbólico	12	80	3	20	0	0	15	100

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura 1:

Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje



Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación

Se evidencia la evaluación del juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024, antes de la intervención del rincón del aprendizaje. En la dimensión desarrollo de la socialización, el 60% de los niños se ubicó en el nivel deficiente y el 40% en el nivel regular, sin presencia de estudiantes en el nivel bueno. En la dimensión desarrollo de la comunicación, el 80% alcanzó el nivel deficiente y el 20% en el nivel regular, sin registrarse casos en el nivel bueno. Asimismo, en el desarrollo de la autonomía, el 87% de los niños se encontró en el nivel deficiente y el 13% en el nivel regular, evidenciándose ausencia de estudiantes en el nivel bueno. Finalmente, respecto a la variable juego simbólico, el 80% se ubicó en el nivel deficiente y el 20% en el nivel regular, sin presencia de niños en el nivel bueno.

Tabla 6

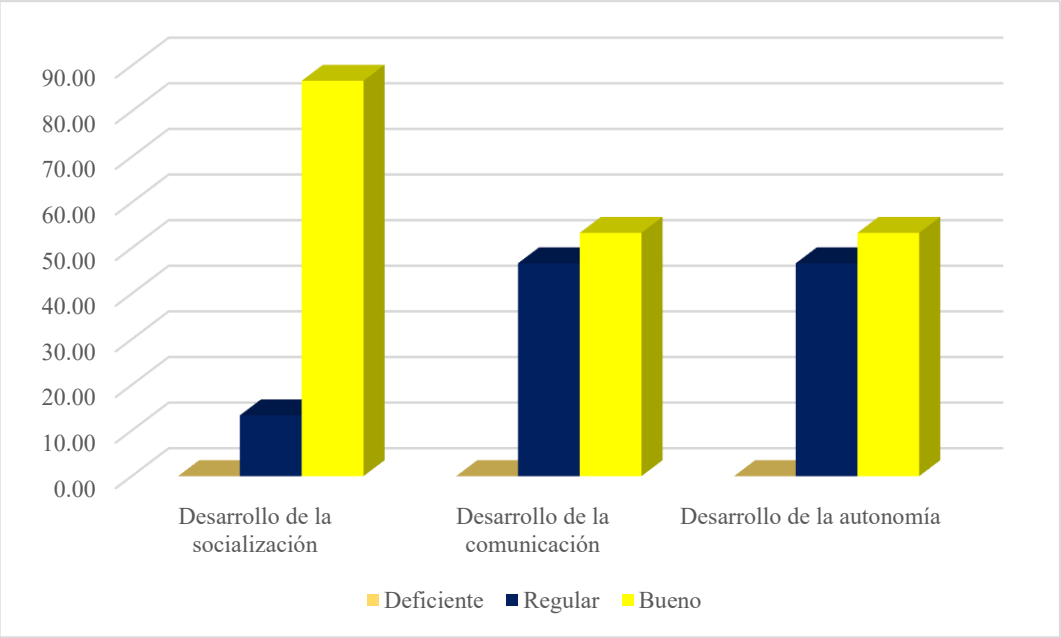
Evaluación del juego simbólico después de implementar los rincones de aprendizaje

Dimensiones / Variable	Deficiente		Regular		Bueno		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Desarrollo de la socialización	0	0	2	13	13	87	15	100
Desarrollo de la comunicación	0	0	7	47	8	53	15	100
Desarrollo de la autonomía	0	0	7	47	8	53	15	100
Juego simbólico	0	0	3	20	12	80	15	100

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura 2:

Evaluación del juego simbólico después de implementar los rincones de aprendizaje



Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación.

La investigación presenta la tabla 6 y figura 2 en la que se muestra la evaluación del juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024, después de la intervención del rincón del aprendizaje. Se observa una mejora importante en los resultados, debido a que no se registraron niños en el nivel deficiente en ninguna de las dimensiones ni en la variable general. En la dimensión desarrollo de la socialización, el 87% alcanzó el nivel bueno y el 13% el nivel regular. En el desarrollo de la comunicación, el 53% se ubicó en el nivel bueno y el 47% en el nivel regular. Asimismo, en el desarrollo de la autonomía, el 53% alcanzó el nivel bueno y el 47% el nivel regular. Finalmente, respecto a la variable juego simbólico, el 80% de los niños se ubicó en el nivel bueno y el 20% en el nivel regular, evidenciando avances favorables después de la aplicación del rincón del aprendizaje.

Resultados inferenciales

O. E. 1: Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Prueba de hipótesis para la dimensión desarrollo de la socialización

Tabla 7

Evaluación del desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095

	Pre Test	Post Test
Muestra	15	15
Varianza	1,067	0,524

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación

Se presenta la evaluación del desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte. La muestra estuvo conformada por 15 niños tanto en la pre y post prueba. Asimismo, se observa que la varianza en el pretest fue de 1,067, mientras que en el post test disminuyó a 0,524.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 2,04).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 2,48

Condición

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 8

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Pre Test	Post Test
Media	6,266666667	10,33333333
Varianza	1,066666667	0,523809524
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	0,795238095	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	-12,48879738	
P(T<=t) una cola	2,88733E-13	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	5,77465E-13	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los rincones de aprendizaje no influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Regla decisiva

- Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

- Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación

Se muestran los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, después de la intervención de los rincones de aprendizaje. Se obtuvo un valor de significancia bilateral de 5,77465E-13, menor que 0,05. Esto indica que se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto, se evidencia que los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños.

O. E. 2: Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Prueba de hipótesis para la dimensión desarrollo de la comunicación.

Tabla 9

Evaluación del desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095.

	Pre Test	Post Test
Muestra	15	15
Varianza	1,352	0,638

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación

Se observa la evaluación del desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. Nro. 0095, Bello Horizonte. La muestra estuvo conformada por 15 niños tanto en la pre y post prueba. Asimismo, se evidencia que la varianza en el pretest fue de 1,352, mientras que en el post test disminuyó a 0,638.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 2,12).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 2,48

Condición:

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 10

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Pre Test	Post Test
Media	4,266666667	7,733333333
Varianza	1,352380952	0,638095238
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	0,995238095	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	-9,516543138	
P(T<=t) una cola	1,42043E-10	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	2,84087E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los rincones de aprendizaje no influyen de manera significativa en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Regla decisiva

- Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).

- Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación

Se muestran los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. Nro. 0095, Bello Horizonte, 2024. Se observa que la media del pretest fue de 4,27, mientras que en el post test aumentó a 7,73, evidenciando una mejora en los puntajes después de la intervención. Asimismo, con 20 observaciones en cada medición, se obtuvo un valor de

significancia bilateral de 2,84087E-10, menor que 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, demostrando que la intervención del rincón del aprendizaje mejora significativamente el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la institución mencionada.

O. E. 3: Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Prueba de hipótesis para la dimensión desarrollo de la autonomía.

Tabla 11

Evaluación del desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095

	Pre Test	Post Test
Muestra	15	15
Varianza	0,524	1,095

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación

Se muestra la evaluación del desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte. La muestra estuvo conformada por 15 niños tanto en la pre y post prueba. Asimismo, se observa que la varianza en el pretest fue de 0,524, mientras que en el post test aumentó a 1,095.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 2,09).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 2,48

Condición:

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 12

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Pre Test	Post Test
Media	4,666666667	7,666666667
Varianza	0,523809524	1,095238095
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	0,80952381	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	-9,131393812	
P(T<=t) una cola	3,43849E-10	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	6,87697E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los rincones de aprendizaje no influyen de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Regla decisiva:

- Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).
- Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación

Se evidencian los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de

la I.E. Nro. 0095, Bello Horizonte, 2024. Se observa que la media del pre test fue de 4,67, mientras que en el post test aumentó a 7,67, evidenciando una mejora en los puntajes después de la intervención. Asimismo, con 20 observaciones en cada medición, se obtuvo un valor de significancia bilateral de 6,87697E-10, menor que 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, demostrando que la intervención del rincón del aprendizaje mejora significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la institución mencionada.

O. G.: Determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Prueba de hipótesis para la variable juego simbólico.

Tabla 13

Evaluación de la variable juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095

	Pre Test	**Post Test**
Muestra	15	15
Varianza	3,029	2,638

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Interpretación.

Se muestra la evaluación del desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte. La muestra estuvo conformada por 15 niños tanto en la pre y post prueba. Asimismo, se observa que la varianza en el pretest fue de 3,029, mientras que en el post test disminuyó a 2,638.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,15).

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1)/(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 2,48

Condición:

Si VF > Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si VF < Vg, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como VF > Vg, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 14

Prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Pre Test	Post Test
Media	15,2	25,73333333
Varianza	3,028571429	2,638095238
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	2,833333333	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	-17,13750617	
P(T<=t) una cola	1,11652E-16	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	2,23304E-16	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Contrastación de prueba de hipótesis

Hipótesis alterna (Ha): Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Hipótesis nula (Ho): Los rincones de aprendizaje no influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.

Regla decisiva:

- Si el p valor es ≥ 0,05 se acepta la Hipótesis Nula (H0).
- Si el p valor ≤ 0,05 se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Interpretación:

Los resultados de la prueba t de Student para dos muestras suponiendo varianzas iguales, aplicada para evaluar el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. Nro. 0095, Bello

Horizonte, 2024. Se observa que la media del pretest fue de 15,2, mientras que en el post test aumentó a 25,73, evidenciando una mejora considerable en los puntajes después de la intervención. Asimismo, con 20 observaciones en cada medición, se obtuvo un valor de significancia bilateral de 2,23304E-16, menor que 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, demostrando que la intervención del rincón del aprendizaje mejora significativamente el juego simbólico en los niños de 3 años de la institución mencionada.

Discusión de Resultados

En referencia al objetivo general de la investigación que fue: Determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Los resultados encontrados de la variable juegos simbólico antes de implementar el rincón de aprendizaje se presentan en la tabla 5 y figura 1, donde el 80% de los niños se ubican en el nivel deficiente y el 20% en el nivel regular. Mientras que en la tabla 6 y figura 2 se muestran los resultados del post test, donde el 80% de los niños se ubicó en el nivel bueno y el 20% en el nivel regular, evidenciando avances favorables después de la aplicación del rincón del aprendizaje. Contrastando los resultados con Paliza et al. (2025), quienes consideran que juego simbólico constituye una estrategia didáctica fundamental para el desarrollo integral de los niños de educación inicial, abarcando las dimensiones cognitiva, socioemocional, motriz y lingüística. Carrasco (2024) explica que existe una relación significativa entre la influencia del juego simbólico y el aprendizaje por competencias en los niños de 4 años con un 70.2% de correlación. Sin embargo, Herrera & Gonzales (2023) enfatizan que el juego simbólico es una estrategia fundamental en la educación preescolar, porque permite que los niños representen experiencias de la vida cotidiana, asuman diferentes roles y transforman objetos de acuerdo con su imaginación.

En relación con el objetivo específico 1, medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte, 2024. En cuanto a la prueba t de Student se mostró un valor de significancia de 5,77465E-13, menor al nivel de significancia de 0,05; por consiguiente, el uso de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente la socialización infantil, permitiendo que los niños mejoren su interacción, participación y convivencia con sus compañeros dentro del aula. No obstante Álvarez et al. (2021) demuestra que el juego simbólico fue el eje principal de su aprendizaje. Las secuencias facilitaron la exploración y el conocimiento de las emociones, características y

cualidades de cada niño y niña. Asimismo, fomentaron el compromiso de los miembros de sus familias en las acciones, quienes en varias ocasiones se vieron involucrados en las mismas. En esta misma perspectiva, Quijije y Román (2023) argumentan que las áreas de aprendizaje son lugares importantes para el desarrollo integral de los niños, donde puedan satisfacer sus necesidades lúdicas y fortalecer sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales son fundamentales para el desarrollo integral de los individuos.

Con respecto al objetivo específico 2: Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Se presenta los resultados de la prueba t de Student con un valor de significancia de 2,84087E-10, menor al nivel de significancia de 0,05; por tanto, la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el desarrollo de la comunicación, permitiendo que los niños mejoren su expresión oral y capacidad para relacionarse dentro del aula. En particular, Bermeo y Jara (2021) explican que la estructuración de los espacios de aprendizaje implica seleccionar materiales con potencial significativo para que los estudiantes puedan activar sus conocimientos previos. Asimismo, Ancajima (2022) ha evaluado el nivel de desarrollo de la dimensión de integración encontrado que el 52.38% de los niños adquieren aprendizaje diariamente, considerándola como una herramienta pedagógica. Por su parte, Mori y Tello (2024) enfatizan que los rincones de aprendizajes buscan que los niños construyan conocimientos significativos a través de la experiencia y la exploración activa de los materiales al manipular, observar, descubrir, crear y a resolver problemas cotidianos propias a su la edad.

Finalmente, el objetivo específico 3: medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N° 0095, Bello Horizonte, 2024. El resultado evidencia la prueba t de Student quien mostró un valor de significancia de 6,87697E-10, menor al nivel de significancia de 0,05; por ello, la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el desarrollo de la autonomía. Por su parte, Castillo (2020) establece que la implementación del taller denominado El rincón de la aventura, en la que ha conseguido alcanzar un alto nivel de efectividad, lo que demostró una notable mejora en los pequeños de tres años en relación con la autonomía al realizar tareas como: lavarse las manos, la alimentación autónoma y la participación en actividades recreativas.

Capítulo IV:

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se concluyó que los rincones de aprendizaje influyeron de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Los resultados obtenidos mostraron avances significativos entre la evaluación inicial y final, observándose una mejora en la participación de los niños dentro de las actividades lúdicas desarrolladas en el aula; por ello se aceptó que la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el juego simbólico, permitiendo que los niños fortalezcan su socialización, comunicación, autonomía, imaginación, representación de roles y participación activa en situaciones lúdicas dentro del aula.

Asimismo, se concluyó que los rincones de aprendizaje influyeron de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Asimismo, estos resultados permitieron evidenciar que los espacios organizados en función de los intereses infantiles promueven el desarrollo y se aceptó que el uso de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente la socialización infantil, permitiendo que los niños mejoren su interacción, participación y convivencia con sus compañeros dentro del aula.

También, se concluyó que los rincones de aprendizaje influyeron de manera significativa en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Estos resultados mostraron un progreso en la capacidad de los estudiantes para expresar ideas, comunicar necesidades, intercambiar opiniones y se aceptó que la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el desarrollo de la comunicación, permitiendo que los niños mejoren su expresión oral, interacción verbal, participación comunicativa y capacidad para relacionarse mediante el lenguaje dentro del aula.

Finalmente, se concluyó que los rincones de aprendizaje influyeron de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. Durante la implementación de las actividades, los estudiantes demostraron una mayor capacidad para tomar decisiones, organizar sus acciones, asumir responsabilidades y se aceptó que la aplicación de los rincones de aprendizaje favoreció significativamente el

desarrollo de la autonomía, permitiendo que los niños fortalezcan su independencia, seguridad, toma de decisiones y capacidad para realizar actividades por iniciativa propia dentro del aula.

Recomendaciones

Se recomienda al personal docente del jardín, continuar promoviendo la implementación permanente de los rincones de aprendizaje dentro de las aulas de la institución, considerando la disponibilidad de materiales, recursos y espacios adecuados para favorecer el desarrollo del juego simbólico. Asimismo, es necesario incorporar estas estrategias dentro de la planificación pedagógica, con la finalidad de fortalecer la imaginación, la creatividad, la representación de roles y la participación activa de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje.

Debemos buscar el apoyo constante de toda la comunidad educativa, ya que cuando logramos involucrar a los padres de familia y a nuestros colegas docentes, los rincones de aprendizaje se enriquecieron con nuevos materiales, ideas y estrategias. Gracias a esta participación conjunta, los espacios se volvieron más atractivos y dinámicos para los niños. Además, los estudiantes mostraron mayor interés por las actividades propuestas, participaban con más entusiasmo y disfrutaban cada experiencia de aprendizaje. Esto demostró que trabajando en equipo entre la escuela y las familias contribuye significativamente al desarrollo y la motivación de los niños.

Aprovechar los recursos locales y los materiales reciclados fue una estrategia importante y se recomienda que en un determinado contexto no siempre se cuenta con materiales nuevos o suficientes para implementar los espacios de aprendizaje. Sin embargo, esta situación no fue un impedimento, porque mediante la creatividad y el esfuerzo conjunto se pudieron reutilizar diversos materiales disponibles en el entorno. De esta manera, se logró acondicionar ambientes atractivos, funcionales y significativos para los niños. Además, estos espacios favorecieron su participación activa y despertaron su interés por aprender.

Las observaciones fueron un aspecto muy importante durante el desarrollo del trabajo, ya que en algunos momentos no se siguió un mismo criterio para recoger la información. Esta falta de uniformidad en la toma de datos dificulta comparar los resultados con mayor claridad y precisión. Por ello, se comprendió y se recomienda la necesidad de llevar registros ordenados y constantes durante todo el proceso. Además, contar con información organizada

permite identificar mejor los avances, dificultades y cambios observados. Esta experiencia ayudó a reconocer que un buen registro facilita el análisis de los resultados.

Referencias Bibliográficas

Altamirano, L.A. (2022). Juegos simbólicos en contextos rurales y desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la Comunidad Cachiyaurecc, Apurímac. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/d198226d-0431-4e57-a543-0852747b1f2c

Ancajima, A.B. (2022). Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución Educativa "Angelitos de Jesús", Tumbes, 2021. https://renati.sunedu.gob.pe/item/019ed84e-f5e5-74e7-96ea-4e79abe26b7a

Andrade, L. G. (2024). Estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N.° 332, Santa Elena, Ayacucho, 2023. https://repositorio.unsch.edu.pe/items/e2409d7b-de5e-4f68-b533-989de4ee0dc2

Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf

Asmad, M. A., & Quispe, K. Y. (2025). Juego libre en los sectores. Estudio de caso en un centro educativo rural de Puno. https://hdl.handle.net/20.500.14360/294

Balea, F. J. (2021). El cambio de la socialización primaria y secundaria a la socialización virtual. Revista INFAD de Psicología International Journal of Developmental and Educational Psychology., 2(2), 81-92. https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n2.v2.2211

Barrera, P. A., Espinosa, P. A., & Chamorro, N. C. (2023). La importancia de un modelo de comunicación asertiva en el proceso del desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 0 a 5 años. RECIAMUC, 7(2), 827-837. https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.(2).abril.2023.827-837

Benavides, A., Robayo, S. M., & Santacoloma, J. (2024). La socialización de niños y niñas en la era digital: antecedentes investigativos 2018-2023. Aletheia: Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo, ISSN-e 2145-0366, Vol. 16, Nº. 2. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10044662

Calderón, C. F., Yanza, J. S., Yanza, A. L., & Calva, L. M. (2025). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socioemocional en educación inicial. DISCE. Revista Científica Educativa y Social, 2(1). DOI: https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i1.37

Cardozo, M., Rodríguez, M. Y., & Moreno, P. C. (2025). El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 5 años de los Hogares Comunitarios de Bienestar Familiar.

Infancias Imágenes, 23(2). ISSN 1657-9089. DOI: https://doi.org/10.14483/16579089.22219

Carrasco, E. (2024). Influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años de la IE 327-Ancash-2023. https://hdl.handle.net/20.500.13084/9001

Casallo, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. https://hdl.handle.net/20.500.12692/87286

Castillo, K.G. (2020). Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel. Perú. RepositorioInstitucionalUCV. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_a2855cf1b6832217680835e4473f3a14

Cazar, L. I., Lata, S. I., & Haro, R. del C. (2025). La metodología de rincones de aprendizaje y su impacto en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 a 5 años. DISCE. Revista Científica Educativa Y Social, 3(1), 245-262. https://revistadisce.com/index.php/DISCE/article/view/97

Chávez, F. L., Almeida, M. V., Santana, V. del P., Palaguachi, M. M., Valderrama, M. del C., & Varas, K. L. (2025). Organización de rincones de aprendizaje y su influencia en la autonomía en niños de 4 a 5 años de inicial. Revista Latinoamericana De Calidad Educativa, 3(2), 218-227. https://doi.org/10.70625/rlce/664

Chávez, J. P. y Cusi, E. K. (2025). Desarrollo de la Autonomía en niños de tres años en la institución educativa N° 167, Huaycán- Ate- 2024. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/12525

Cházaro, E. H. (2024). Análisis de datos en las investigaciones cualitativas: El reto frente al investigador. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 9(17), 168-171. https://doi.org/10.35381/r.k.v8i17.3163

Chero-Pacheco, V. (2024). Población y muestra. International Journal of Interdisciplinary Dentistry, 17(2), 66. https://doi.org/10.4067/S2452-55882024000200066

Clemente, F. K. (2024). Los rincones de aprendizaje como metodología para la estimulación de niños de 4 a 5 años. La Libertad UPSE, Matriz. 10p. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11336

Cobacango, F., & Simbaña , M. (2023). Método de Hermana Agazzi. Digital Publisher. https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2091

Díaz, M., & Carrillo, M. T. J. (2023). Socialización y pedagogización. Pedagogía y Saberes, (59), 45-58. https://doi.org/10.17227/pys.num59-17972

Erazo, S. E., & Lázaro, E. C. (2022). Los rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en alumnos de primer año básica. MQRInvestigar, 6(3), 1089–1108. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1089-1108

Escobar-Sierra, M., Lara-Valencia, L. A., & Valencia de Lara, P. (2021). Step-by-step method to conduct applied research in organizational engineering and business management. Culture and Education, 33(1), 28-77. https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1859735

Flores, K. S. (2023). La Gamificación y el desarrollo de las habilidades comunicativas en estudiantes de educación inicial de la I.E.P. Antonio Andaluz Westreicher, Oxapampa, en el año 2022. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8972

Gálvez, Y.C. y Ramírez, Y.Y. (2021). Desarrollo de las habilidades comunicativas en niños y niñas de 5 años de una I.E. de Pueblo Nuevo – Ica. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNH_d30c4dd4aaa9b7bbca03626ecd72961f

Garay, Y. S., & González, G. A. (2022). Desarrollo de habilidades comunicativas a través de secuencias didácticas. Revista UNIMAR, 40(2), 106-129. https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-2-art6

García, A., & Rodríguez, P. (2023). La socialización infantil en ambientes educativos iniciales. https://revie.gob.do/index.php/revie/article/view/134/273

García, M., Martín, A., Aragón, Y., & Pérez, M. (2021). Didáctica de la Educación Infantil. file:///C:/Users/Pc/Downloads/Modelos_did%C3%A1cticos_de_educaci%C3%B3n_infantil.pdf.

García-Basurto, G. J., Paz-Rivera, A. M., Baque-Yoza, M. K., Quezada-Pineda, A. M., & Yánez-Rueda, H. (2025). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. Revista Científica Retos de la Ciencia, 9(19), 32-45. https://doi.org/10.53877/rc9.19-550

Giraldo, L. (2022). Organización del espacio del aula infantil y creencias asociadas. Revista Científica Zona Próxima, 36, 28-48. ISSN 2145-9444. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442022000100028

Gonzabay, G. T., & Parrales, S. E. (2022). El método Montessori y desarrollo de la autonomía en los estudiantes de quinto grado de educación básica de la escuela mixta particular Ciudad de Salinas, parroquia Santa Rosa, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, en el período lectivo 2021-2022. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7462

González, K. J. (2022). Contribución del juego simbólico para la interacción social en la educación inicial. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6680

Haro, A. F., Proaño, G. E., Merino, G. L., & Niama, J. C. (2024). Metodología de la investigación desde el enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4577

Hernández, D. N. (2024). Uso del material reciclable como recurso didáctico para desarrollar la imaginación y creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años, Unidad Educativa Fiscal Dr. José Ricardo Chiriboga Villagómez. https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/218fdc84-b08e-409f-9a31-eb8f2a2f0139/content?utm_source=

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2023). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill. https://artes.upn.edu.co/wp-content/uploads/2024/11/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-Sampieri-Mendoza-2018.pdf

Herrera-Occlo, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera infancia. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 16(2), 39-48. https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372

Huapaya, J. E., Jiménez, C. K., Ocampo, G. M., & Segovia, D. (2024). Rol del juego libre en el desarrollo de la autonomía en la educación inicial. https://hdl.handle.net/20.500.14360/51

López, M., & Pérez, J. (2022). Desarrollo social y habilidades de interacción en la primera infancia. Revista Internacional de Educación, 14(2), 30-50. https://doi.org/10.2345/rie.2022.202

Macías, C. P., & Henríquez, M. A. (2023). Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel preescolar. MQRInvestigar, 7(2), 886–900. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.886-900

Martínez, D. P. (2021). La expresión de emociones en los lenguajes artísticos de la primera infancia. http://hdl.handle.net/20.500.12404/18130

Mendoza, J. A., & Zambrano, M. E. (2023). La metodología Agazzi y el desarrollo integral en educación inicial: juego, autonomía e interacción social. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/7d282034-28ce-471f-8226-fc2ed861d939

Mendoza, L. (2024). Interacción social y convivencia escolar en educación inicial. https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/1064

Ministerio de Educación del Perú. (2021). La hora del juego libre en los sectores: orientaciones para docentes de educación inicial. Ministerio de Educación. https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519

Ministerio de Educación. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Deposito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2019-00084. Lima. Perú. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/MIIN_4e0a619850a5a1f2269da5389704f4a9/Details

Ministerio de Educación. (2020). Espacios educativos. Ambientes pensados para nuestros bebés, niñas y niños. Lima. Perú. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/MIIN_a65f032a837ac3416090b566ee1c67da

Mori, M., y Tello, T. D. (2024). Los Rincones de Aprendizaje en el Nivel Inicial. http://hdl.handle.net/20.500.14268/118

Narváez, I., & Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. Obtenido de Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200078

Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2021). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (5.ª ed.). Ediciones de la U. https://escuelaesam.pe/biblioteca/assets/uploads/libro_689f651fbd601.pdf

Padilla, Y. P., Asanza, M. del C., Espín, R. M., Erazo, D. C., & Morales, M. J. (2025). Importancia del juego simbólico en Educación Inicial: alternativa para potenciar el desarrollo del lenguaje. Revista Multidisciplinaria Prospherus. Vol. 2. Núm. 3. DOI: https://doi.org/10.63535/c9ykek59

Padilla-Avalos, C. A., & Marroquín-Soto, C. (2021). Enfoques de investigación en odontología: cuantitativa, cualitativa y mixta. Revista Estomatológica Herediana, 31(4). https://doi.org/10.20453/reh.v31i4.4104

Paliza, Y. M., Paucar, I. J., Villegas, S. R., Alcántara, J., & Espinoza, Z. X. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. Revista InveCom ISSN En línea: 2739-0063, 5(4), 1-8. https://doi.org/10.5281/zenodo.15009213

Palomino, Y. X., & Sánchez, Z. J. (2024). Estilos de comunicación familiar y desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial del Colegio Santa Rosa, Lurigancho-Chosica, 2024. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/11746

Pérez, A., & Fernández, L. (2023). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo integral de los niños. Revista de Investigación Educativa. https://revistadisce.com/index.php/DISCE/es/article/view/37

Pérez, J. N. (2024). El juego simbólico y la socialización en niños de 03 años, Institución Educativa N.° 88014 Miraflores Alto, Chimbote-2024. https://hdl.handle.net/20.500.12976/26355

Pérez, J. N. (2024). El juego simbólico y la socialización en niños de 03 años, Institución Educativa N°88014 Miraflores Alto, Chimbote-2024. https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5cd924d7-2ebf-4eda-b2a3-30e3a3f80a58/content

Pincay, J. L., Escobar, N. E., Ullon, R. M., Loor, N. J., & Zamora, M. A. (2024). El rincón de construcción y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de 25 a 36 meses de edad, Quevedo, Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 1610–1623. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9555

Quijije, M., & Román, E. (2023). El uso los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial. MQRinvestigar, 7(3). https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1772-1789

Ramírez, G. B., & Sigueñas, D. A. F. (2022). El método de las hermanas Agazzi y su relación con los rincones de trabajo del aula en los niños del jardín 666 Luriama. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/6891?show=full&utm_source

Rodríguez, L. (2021). Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de Barranquilla. https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43934/Lerodriguezdel.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ruiz, M. N. (2022). Relación de las habilidades sociales y la socialización en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Alfonso Barrantes Lingán” del distrito de Ate – 2021. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/9425

Sotero, E. R. (2022). Actividades motoras para el desarrollo psicomotor en niños de inicial de una institución privada Lima Metropolitana 2021. https://hdl.handle.net/20.500.12692/92501

Tigrero, Y. A. (2022). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de educación inicial. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6667

Tiván, G. M. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11504

Tobar, T. G., Alcocer, P. M., & Palma, J. C. (2025). Propuesta pedagógica en artes plásticas para potenciar la creatividad y expresión artística. Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas, 7(2), 330–338. https://doi.org/10.47606/acven/ph0352

Vargas, R., Mejias, M. & Huamancha, M. M. (2025). El desarrollo de competencias comunicativas en docentes de educación inicial: una revisión sistemática. Revista InveCom ISSN En línea: 2739-0063, 6(1), 1-13. https://doi.org/10.5281/zenodo.15558658

Yépez, M. M. (2022). El juego simbólico en la Hora del juego libre en los sectores. https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7887

Anexos

Anexo N.° 01: Matriz de Consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
Problema general ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? **Problemas específicos:** 1. ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? 2. ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024? 3. ¿De qué manera el rincón de aprendizaje influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024?	**Objetivo general** Determinar la influencia del rincón de aprendizaje en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. **Objetivos específicos** 1. Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. 2. Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. 3. Medir la influencia del rincón de aprendizaje en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.	**Hipótesis general** Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el juego simbólico en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. **Hipótesis Específicas** 1. Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. 2. Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la comunicación en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024. 3. Los rincones de aprendizaje influyen de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E. N.° 0095, Bello Horizonte, 2024.	**Técnica** Se utilizará la técnica de observación. **Instrumentos** Se utilizará ficha de observación

<table>
<tr><th>Diseño de investigación</th><th>Población y muestra</th><th>Variables y dimensiones</th></tr>
<tr>
<td>
El diseño responde al preexperimental.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

G_E: O_1 X O_2

Donde:
O_1 = Información de la pre prueba al grupo de estudio
O_2= Información de la pos prueba al grupo de estudio
X = Rincón de aprendizaje
</td>
<td>
Población
En el presente estudio, la población estuvo constituida por todos los niños y niñas del nivel inicial de la I.E. N.º 0095, ículados en el periodo lectivo 2024, n el detalle:

<table>
<tr><th>Sujetos muestrales según la edad</th><th>Cant.</th></tr>
<tr><td>Niños de 3 años</td><td>15</td></tr>
<tr><td>Niños de 4 años</td><td>18</td></tr>
<tr><td>Niños de 5 años</td><td>13</td></tr>
<tr><td>TOTAL</td><td>46</td></tr>
</table>

Muestra
La muestra estuvo conformada por 15 niños de 03 años de la sección Talentosos de la I.E. N.º 0095, Bello Horizonte.
</td>
<td>
<table>
<tr><th>Variables</th><th>Dimensiones</th></tr>
<tr><td rowspan="5">V.I.: Rincón de aprendizaje</td><td>Finalidad</td></tr>
<tr><td>Campo de acción</td></tr>
<tr><td>Funciones</td></tr>
<tr><td>Fundamento teórico</td></tr>
<tr><td>Fases</td></tr>
<tr><td rowspan="3">V.D.: Juego simbólico</td><td>Materiales y recursos</td></tr>
<tr><td>Socialización</td></tr>
<tr><td>Comunicación</td></tr>
<tr><td>Autonomía</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

Anexo N.° 02: Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación para medir el juego simbólico en los niños de 3 años

Los siguientes valores permiten cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

0: El indicador no se ha logrado.
1: El indicador se ha logrado parcialmente.
2: El indicador se ha logrado

	Dimensiones	***Socialización***	**Comunicación**	**Autonomía**	

N°	Indicadores / Estudiantes	*Promueve la amistad entre sus compañeros al integrarse durante sus proyectos de juego*	*Trabaja en equipo asumiendo y compartiendo responsabilidades y asumiendo compromisos antes, durante y después del juego simbólico*	*Logra trabajar y desarrollar la empatía al momento de jugar, compartir y asumir roles durante el juego que simboliza y que le despierta su interés*	*Genera espacios de intercambio de pensamientos que le ayudan a una mejor convivencia entre compañeros*	*Expresa sus ideas antes, durante y después del juego donde recrea su mente y construye su juego percibiendo nuevas emociones*	*Aprende a discutir respetando y haciendo respetar sus ideas, emitiendo juicios y expresando su punto de vista*	*Comprende y dialoga con sus compañeros dando respuestas y soluciones para desarrollar el juego de su preferencia y simbolizar la acción que le llama la atención*	*Muestra autonomía al tomar decisiones para realizar su juego simbólico, comunicando lo que le parece y en lo que no está de acuerdo durante la acción que representa*	*Controla sus emociones al compartir sus juguetes, al escuchar las diferentes participaciones de sus compañeros*	*Mejora conductas durante el desarrollo del juego, mostrando comprensión, compañerismo, empatía, cooperación, etc.*	**Promedio**
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												

Anexo N.° 03: Ficha de validación de instrumentos

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

Lic. Bessy López Saavedra
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños"**. A fin de optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,

Segundo Hugo Fernández Linares
D.N.I. 45260378

Noemí Eva Baca Ventura
D.N.I. 47717287

Adjuntamos:
- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, **Bessy López Saavedra**, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **"Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños"**, de los autores Segundo Hugo Fernández Linares y Noemí Eva Baca Ventura, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024



Lic. Bessy López Saavedra

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Lic. Bessy López Saavedra
Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad : Educación Inicial
Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el juego simbólico
Autoras del instrumento : Segundo Hugo Fernández Linares
Noemí Eva Baca Ventura

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego simbólico					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
PUNTAJE TOTAL			49			

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El Instrumento está apto para ser aplicado.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 49

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

Lic. Bessy López Saavedra

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 23 de **setiembre** de 2024

Mg. Luis Ramirez Gonzales
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Rincones de Aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños".** A fin de optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, haoemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,

Segundo Hugo Fernández Linares
D.N.I. 45260378

Noemí Eva Baca Ventura
D.N.I. 47717287

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Luis Ramirez Gonzales, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **"Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños"**, de los autores Segundo Hugo Fernández Linares y Noemí Eva Baca Ventura, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

.....

Mg. Luis Ramírez Gonzales

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto	: Mg. Luis Ramirez Gonzales
Institución donde labora	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	:Primaria
Instrumento de evaluación	: Ficha de observación para medir el juego simbólico
Autores del Instrumento	: Segundo Hugo Fernández Linares
	Noemi Eva Baca Ventura

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego simbólico				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL					4	5

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no valido ni aplicable)

III. OPINIÓN E APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable

Promedio de valoración: 45

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

Mg. Luis Ramirez Gonzales

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo
Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: **"Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños".** A fin de optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,

Segundo Hugo Fernandez Linares
D.N.I. 45260378

Noemí Eva Baca Ventura
D.N.I. 47717287

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

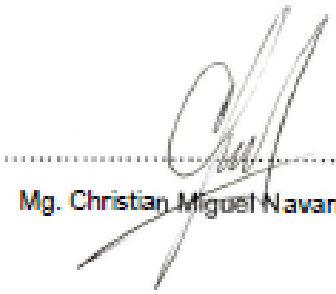
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Christian Miguel Navarro Angulo, por la presente dejó en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **"Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños"**, de los autores Segundo Hugo Fernández Linares y Noemí Eva Baca Ventura, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024



.....

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto	: Mg. Christian Miguel Navarro Angulo
Institución donde labora	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	:Ingles
Instrumento de evaluación	: Ficha de observacion para medir el juego simbólico
Autoras del instrumento	: Segundo Hugo Fernández Linares
	Noemi Eva Baca Ventura

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: juego simbólico					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
PUNTAJE TOTAL					49	

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento esta apto para ser aplicado

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 49

Tarapoto, 23 de setiembre de 2024

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Anexo N.° 04: Base de datos

Desarrollo de la socialización	Desarrollo de la comunicación	Desarrollo de la autonomía

N	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	D2	P8	P9	P10	D3	PRE TEST
1	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	2	2	5	13
2	1	1	1	2	5	2	1	1	4	2	2	1	5	14
3	1	2	1	1	5	1	1	1	3	2	2	2	6	14
4	2	2	1	2	7	2	2	1	5	1	1	2	4	16
5	1	1	2	2	6	1	1	1	3	1	2	2	5	14
6	2	2	1	1	6	2	1	1	4	2	1	1	4	14
7	1	1	2	2	6	1	3	2	6	2	1	1	4	16
8	1	2	2	1	6	1	1	1	3	1	2	1	4	13
9	2	2	1	2	7	1	2	1	4	2	1	1	4	15
10	2	3	1	2	8	1	2	2	5	1	2	2	5	18
11	2	2	1	2	7	2	2	2	6	2	1	2	5	18
12	2	2	1	2	7	1	2	2	5	1	1	2	4	16
13	2	3	1	2	8	2	2	2	6	2	1	1	4	18
14	1	1	2	1	5	1	2	1	4	1	3	1	5	14
15	1	2	1	2	6	1	1	1	3	2	2	2	6	15

Desarrollo de la socialización	Desarrollo de la comunicación	Desarrollo de la autonomía

N	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	D2	P8	P9	P10	D3	POST TEST
1	2	3	2	2	9	3	2	2	7	3	2	2	7	23
2	3	2	2	3	10	2	3	2	7	2	2	2	6	23
3	3	3	2	2	10	3	3	3	9	2	3	2	7	26
4	2	2	3	2	9	3	3	3	9	3	3	2	8	26
5	2	3	3	3	11	3	2	3	8	2	3	3	8	27
6	3	3	3	2	11	3	2	3	8	3	3	3	9	28
7	3	3	2	3	11	2	2	3	7	3	3	3	9	27
8	3	3	2	3	11	2	2	3	7	3	2	2	7	25
9	3	2	3	3	11	3	2	3	8	2	3	2	7	26
10	2	3	2	3	10	3	2	3	8	3	3	3	9	27
11	2	3	3	2	10	2	3	2	7	2	2	2	6	23
12	2	2	3	3	10	2	3	3	8	3	3	3	9	27
13	3	3	3	2	11	2	3	2	7	3	2	2	7	25
14	3	2	3	2	10	3	3	3	9	2	3	3	8	27
15	3	3	3	2	11	2	3	2	7	3	2	3	8	26

Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA 0095
Código Modular: Inicial 0602771 / Primaria 0298877
y Secundaria 1123702

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 0095 DEL CENTRO POBLADO BELLO HORIZONTE QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, **SEGUNDO HUGO FERNÁNDEZ LINARES**, identificado con DNI **N°45260378**; y **NOEMÍ EVA BACA VENTURA DNI. 47717287** estudiantes del IX ciclo del programa de estudios de educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto, ha realizado la aplicación del instrumento y ejecucion del proyecto de tesis **"RINCONES DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS"**, desde junio al 06 de diciembre en la sección Talentosos.

Por lo que se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que estimen conveniente.

Bello Horizonte, 31 de diciembre del 2024

Atentamente,

DIRECTORA

921674078
971042528
Institucioneducativaintegrada0095@gmail.com
Jr. Luis López S/N Bello Horizonte

Anexo N° 06: Diseño de Sesiones de Aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS GENERALES

- ✓ I.E.I. : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ DOCENTE : *Pilar García García*
- ✓ EDAD : *3 años*
- ✓ SECCIÓN : *Talentos*
- ✓ TURNO : *Tarde*
- ✓ DÍA : *07-10-2024*
- ✓ PRACTICANTES : *Segundo Hugo Fernandez Linares- Noemi Eva Baca Ventura*
- ✓ ACTIVIDAD : *Los sectores de mi aula*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Plantea ideas, opiniones y responde preguntas en relación con la observación y comenta sobre lo que más le gustaría hacer para mejorar nuestros sus sectores	Promueve la amistad entre sus compañeros al integrarse durante sus proyectos de juego

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** - Nos saludamos con mucha alegría, y recibimos a los niños y niñas con la canción de Bienvenida. (Tonada: Sesion 53 – Shakira) Uuuuuu, pa niños como tuuuuuuu Salta, salta como un conejito Mueve, mueve tu cuerpecito - Dialogamos entre compañeros sobre los sectores donde estamos realizando nuestros juegos, la docente pregunta: ¿Qué sectores son los que les gusta más?, ¿Qué sector creen ustedes que es el que menos visita recibe por parte de ustedes?, ¿Qué juguetes les gustaría agregar en los sectores?, - Escuchamos con atención las respuestas d ellos niños y pasamos a darles a conocer el propósito del día, Niños el día de hoy haremos un recorrido por los diferentes sectores del aula, para ello ustedes observaran con mucha atención, para que al finalizar puedan expresar que materiales faltarían en cada uno de ellos.	15

Gestión y acompañamiento		
	DESARROLLO: - Invitamos a los niños y niñas a realizar un recorrido por los diferentes sectores del aula empezamos por el de construcción:  - Después de hacer el recorrido los niños observan y expresan que materiales hay y cuáles son los que faltan además expresan algunos posibles materiales y es la docente quien va haciendo las observaciones del caso, a continuación, invitamos a los niños a pasar al sector de ciencia e indagación  - La docente recorre el sector de ciencia ay va conversando con los niños, muestra los materiales y pide que expresen que otros materiales se pueden insertar en el sector de ciencia, luego invita al sector de lectura  - Los niños observan con atención el sector de la biblioteca y expresan que otros textos pueden incorporarse en el sector de la biblioteca, expresan algunas ideas de cómo mejorar el sector para que sea atractivo en el trabajo diario.  - Finalmente recorren el sector hogar, y observan, es aquí donde al niño más le gusta jugar, y expresa todos los posibles juguetes que se pueden incorporar para mejorar su trabajo, finalmente la docente va tomando algunas anotaciones que los niños expresan para mejorar el trabajo y seguir a continuación con lo planificado. - Una vez terminado el recorrido se entrega papelotes de trabajo a cada grupo de mesa donde ellos van a dibujar lo que trabajaron en en sus sectores, los niños se organizan y dibujan lo que expresaron que faltaba en sus sectores, dibujan todos los materiales	**15**

Evaluación	 - Los niños se organizan por grupo y dibujan sus materiales que propusieron para cada uno de sus sectores, mientras dibujan y colorean, la docente recorre los equipos de trabajo y escribe el nombre de cada uno de los materiales que dibujaron los niños, se va retroalimentando el trabajo de los niños y se van generando preguntas para ir realizando la evaluación formativa, finalmente pegan sus papelotes en un lugar visible.	
	CIERRE: - Se invita a un representante de cada equipo de trabajo para que exponga los que dibujo, la docente escucha con atención y contrasta lo dibujado con lo que expresaron durante el recorrido - Finalmente se invita a todos hacer una asamblea y generar una evaluación rápida, generando las siguientes preguntas: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué hemos hablado durante el recorrido?, ¿para qué nos servirá los materiales que deseamos incluir en los sectores?, ¿Qué podemos hacer para conseguir esos materiales? - Escuchamos con atención las aportaciones de los niños y niñas y reforzamos ideas para finalmente sistematizar y concluir el trabajo.	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares

Practicante

Noemi Eva Baca Ventura

Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS GENERALES

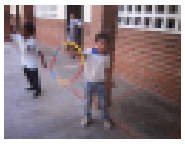
- ✓ I.E.I. : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ DOCENTE : *Pilar García García*
- ✓ EDAD : *3 años*
- ✓ SECCIÓN : *Talentos*
- ✓ TURNO : *Tarde*
- ✓ DÍA : *11-10-2024*
- ✓ ACTIVIDAD : *Recorriendo mis sectores*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Plantea ideas, opiniones y responde preguntas en relación con el Proyecto y comenta sobre lo que más le gustaría hacer.	Trabaja en equipo asumiendo y compartiendo responsabilidades y asumiendo compromisos antes, durante y después del juego

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les invitamos a cantar una canción sobre el cuerpo https://www.youtube.com/watch?v=DILZVPE3x_M • Después de cantar la canción con ayuda del video, la docente pregunta a los niños para recoger los saberes previos: ¿De qué trato la canción?, ¿Qué hicimos con nuestro cuerpo?, ¿Qué partes hemos movido del cuerpo?, ¿Qué otras partes del cuerpo podemos mover? • Responden los niños las respuestas, y generamos un pequeño dialogo con los niños referentes a la lluvia de ideas, pasamos a comunicarle propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos con las hulas, hulas y con ellas trataremos de mover todo nuestro cuerpo.	15
Gestión y	**DESARROLLO:** • Una vez que los niños ya tienen conocimiento del trabajo, se invita a desplazarnos en el patio para presentarles las hulas hulas	

acompañamien to	 • Los niños expresan sus posibles juegos que se pueden realizar con el hula hula, algunos niños expresan que se pueden mover con la cabeza, otros con los brazos, otros en la cintura y otros con los pies, así mismo unos expresan que en las muñecas de las manos también pueden generar movimientos    • Los niños después de trabajar los diferentes movimientos, ellos proponen otros juegos como obstáculos con hulas hulas, o también que corran y paren para pasarse el hula por el cuerpo, y otros juegos más. • Al termino de jugar se entrega tizas de colores para que los niños dibujen en el patio del como jugo cada uno de ellos con el hula hula y quizá, dibujen el juego que ellos propusieron para generar algún juego nuevo	15
Evaluación	CIERRE: • Se invita a los niños a relajarse y para ello les invitamos a echarse en el piso del patio, les pedimos que cierren los ojos y les contamos un cuento corto  • Al termino de todos los niños uno por uno expresa lo que significa cada uno de los juegos en el piso del patio, se escucha con atención cada una de las verbalizaciones d ellos niños y al termino se invita a realizar una asamblea para generar la evaluación • ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué otros juegos hemos propuesto con el hula hula?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo pudimos mover?, escuchamos con atención y sistematizamos las respuestas d ellos niños, al termino reforzamos el trabajo que se generó y agradecemos por el producto logrado	15

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS GENERALES

- ✓ I.E.I. : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ DOCENTE : *Pilar García García*
- ✓ EDAD : *3 años*
- ✓ SECCIÓN : *Talentos*
- ✓ TURNO : *Tarde*
- ✓ DÍA : *14-10-2024*
- ✓ ACTIVIDAD : *Identificamos los sectores de nuestra aula*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Identifica diferentes materiales para sectorizar su aula, manipula y ordena los materiales para implementarlos en cada uno de los sectores	Logra trabajar y desarrollar la empatía al momento de jugar, compartir y asumir roles durante el juego de su interés

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les invitamos a sentarnos en un semi círculo, luego presentamos la imagen de una aula limpia e implementada  • Invitamos a los niños a que observen la imagen, para ello hay 4 imágenes diferentes, pero todas responden a un aula de inicial, la docente pregunta: ¿Cómo observan esta aula?,¿en qué se parece esta aula a la nuestra?, ¿si nosotros quisiéramos tener un aula como la que observan que nos faltaría hacer?, ¿Cuál de esas imágenes les gusta más?, ¿Qué materiales nos faltaría ordenar para lograr un aula, así como la que observan? • Los niños responden las diferentes preguntas y luego de ello pasamos a comunicar el propósito de la actividad: Niños el día de hoy identificaremos e implementaremos nuestros sectores.	**15**
Gestión y acompañamiento	**DESARROLLO:** • En este momento se presenta a los niños una canción para que en un primer momento los niños barran, limpien y saquen polvo de los diferentes materiales que hay en los sectores • https://www.youtube.com/watch?v=LXpgNQdzQJk	

	 • Los niños se organizan y barren su aula, otro grupo limpia los materiales, otro grupo ordena los materiales y así sucesivamente, nos organizamos de acuerdo a las necesidades de los niños • La docente presenta los diferentes carteles de ambientación y así mismo los rótulos, pide ayuda a los niños para ubicar cada uno de los carteles y así organizar nuestros sectores, al termino ordenamos y clasificamos los materiales en cada uno de los sectores que corresponden • Al termino de ello se les entrega un papelote por cada grupo, todos nos ponemos de acuerdo en dibujar cada sector y del como quedo después de ordenarlo e implementarlo, los niños dibujan y exponen sus trabajos que realizaron	**15**
Evaluación	**CIERRE:** • ¿Finalmente invitamos a los niños a realizar un recorrido por los diferentes sectores del aula y que verbalicen del cómo quedo, si les gusta o no?, ¿Qué otros materiales podemos implementar? • Escuchamos con atención las respuestas de los niños y fortalecemos el nuevo conocimiento que trabajamos el día de hoy • Finalmente exponemos los papelotes a vista de los espectadores para dar a conocer el trabajo que realizamos, nos despedimos y agradecemos por el trabajo	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS GENERALES

- ✓ I.E.I. : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ DOCENTE : *Pilar García García*
- ✓ EDAD : *3 años*
- ✓ SECCIÓN : *Talentos*
- ✓ TURNO : *Tarde*
- ✓ DÍA : *18-11-2024*
- ✓ ACTIVIDAD : *Seleccionamos y agrupamos los materiales del aula*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	selecciona y agrupa los materiales de acuerdo al sector que corresponde, trabajando en equipo	Genera espacios de intercambio de pensamientos que le ayudan a una mejor convivencia entre compañeros

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y generamos un pequeño dialogo a partir de un pequeño dialogo, se les comenta a los niños lo siguiente: el día de ayer me fui a visitar un jardín, allí encontré a varios niños que jugaban alegremente y cuando su profesora les dijo que guardaran sus materiales, ellos no quisieron y los dejaron desordenados, los materiales no se sabían a qué sector pertenecían porque todos estaban revueltos, entonces mire el aula, mire a los niños y me pregunte: ¿Qué podemos hacer para que una aula este ordenada?, ¿Qué podemos hacer para que los materiales estén ordenados y juntos?, ¿Qué podemos hacer para ordenar nuestros sectores en nuestra aula?  • Los niños responden las preguntas y así mismo expresan algunas posibles ideas, se escucha con atención y luego pasamos a comunicar el propósito de la actividad: niños el día de hoy seleccionaremos, clasificaremos y ordenaremos los diferentes sectores con sus materiales respectivos	**15**
Gestión y acompañamien	**DESARROLLO:** • Se propone organizamos por equipos de trabajo y allí nos distribuimos los sectores que trabajara cada grupo, se expone por cada equipo los posibles materiales que pueden ir en cada uno de los sectores y así se empieza con el trabajo	

to	 • Los niños lavan sus materiales y los secan para después seleccionarlos, clasificarlos y ordenar en cada uno d ellos sectores que corresponde • Mientras que los niños realizan su trabajo la profesora acompaña a cada uno d ellos equipos motivándolos, y realizando la retroalimentación de acuerdo al trabajo que están realizando, al término de todo el trabajo se plantea el siguiente trabajo • Entregamos un papelote donde los niños dibujaran por equipo los trabajos diferentes que realizaron cada uno de ellos	15
Evaluación	CIERRE: • Finalmente invitamos a los niños a realizar un recorrido por los diferentes sectores del aula y que verbalicen del cómo quedo, si les gusta o no, ¿Qué otros materiales podemos implementar?, ¿Qué les pareció el trabajo que realizaron?, ¿Qué estrategia utilizaron para lograrlo? • Invitamos a los niños dialogar sobre el trabajo realizado y del cómo se sintieron, los niños expresan lluvias de ideas mientras la docente refuerza el trabajo, agradecemos y nos despedimos	15

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS GENERALES

- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *21-10-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *Jugamos y nos divertimos*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Explora libremente las posibilidades de uso de los materiales identificados al dibujar y pintar.	Expresa sus ideas antes, durante y después del juego donde recrea su mente y construye su juego percibiendo nuevas emociones

III.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y niñas y les invitamos a desplazarnos al patio, una vez reunidos proponemos hacer una media luna para presentar los materiales que se previeron con anticipación para la actividad:  • Les presentamos a los niños las sillas que se encuentran a un lado y cada una de ellas con globos, les invitamos a sentarse y les preguntamos: ¿Qué están observando?, ¿Por qué creen que estas sillas están con globos?, ¿Qué creen que se podrá hacer con esos globos y las sillas?, ¿Qué otros juegos podemos realizar con globos?, se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños, mientras que todos participan expresando sus ideas, se presenta las pelotas  • Una vez que los niños observan las pelotas, se invita a que escojan una, la manipulen y observen, y se pasa a	15

Gestión y acompañamiento Evaluación	preguntar: ¿Qué observan?, ¿para que servirán?, ¿Qué podemos hacer con ellas?, ¿de qué manera podemos crear nuevos juegos utilizando las pelotas y los globos?, ¿Qué estrategias vamos a utilizar?, ¿Qué otros materiales podemos utilizar? • Escuchamos con atención la lluvia de ideas generadas por los niños y pasamos a comunicar el propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos con globos y pelotas y ustedes irán generando sus propios juegos de acuerdo a sus ideas y creatividad.	
	DESARROLLO: • Después de que los niños ya tienen idea de lo que se trabajara se entregan los globos a los niños y se propone el juego, niños en esta oportunidad haremos dos columnas una de hombre y una de mujer, luego pasaremos el globo por arriba de nuestra cabeza, luego lo mismo, pero ahora separamos las piernas para pasar el globo por abajo entre las piernas • Después de ellos jugaremos al globo que va al cielo, los niños con las palmas de la mano golpean al globo hacia arriba y así van jugando, después de ellos proponemos el juego de las sillas con los globos donde los niños corren al son de la música paran y el que pierde revienta un globo, el ganador será quien no reviente el globo  • Ahora presentamos las pelotas a los niños y con ellos proponemos unimos en parejas para patear la pelota, primero será en distancias cortas y luego será distancias largas, luego los niños se forman en colita, pero separados y cada niño llevara el balón por cada niño y lo pasara con su pie generando una curva en cada uno d ellos niños, la pelota lo llevaran con sus pies  • Finalmente invitamos a los niños a crear sus propios juegos, mientras se observa y se apoya según la necesidad lo requiera. • Al término del juego nos desplazamos al aula, y estando allí les entregamos una hoja de trabajo a los niños donde plasmaran lo que más les gusto de los diferentes juegos que realizamos en el patio, mientras los niños dibujan se observa como lo hacen y se va generando la retroalimentación a través de preguntas reflexivas, al termino se les invita a comentar sobre el trabajo que realizaron en sus hojas	15
	CIERRE: • Ahora nos reunimos para hacer una asamblea y generamos la evaluación del trabajo: ¿Qué juegos realizamos el día de	

	hoy?, ¿Qué otros juegos han propuesto?, ¿Cómo creen que se podría jugar en casa y con otros materiales?, ¿Qué les pareció y como se sintieron al jugar entre compañeros? • Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y las diferentes propuestas de juego que ellos proponen para realizar con los adultos que se encuentran en casa • Fortalecemos el nuevo saber y motivamos a los niños para seguir trabajando, nos despedimos agradeciendo por el trabajo realizado el día de hoy con aplausos.	15

V. **EVALUACION:**
Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

VI. **BIBLIOGRAFIA:**

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS GENERALES

- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *25-10-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *Confeccionamos materiales de los sectores*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Emplea estrategias para relacionar, comparar, agrupar, ordenar, contar, seriar y representar los objetos de su entorno según sus características perceptuales y las comunica.	Aprende a discutir respetando y haciendo respetar sus ideas, emitiendo juicios y expresando su punto de vista

III.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les invitamos hacer un ruedo en el piso para trabajar una pequeña asamblea, una vez reunidos, se presenta un video https://www.youtube.com/watch?v=HCynKopZ5Z4  • Escuchamos la canción con los niños y los acompañamos a entonarla, al término de ella, se pregunta: ¿Por qué creen que se entonó esta canción?, ¿Qué creen que nos falta ordenar?, ¿Qué tenemos que organizar?, ¿Por qué debemos de tener las cosas ordenas?,, ¿Qué pasa cuando las cosas están desordenadas? • Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y presentamos una imagen de un sector desordenado y desorganizado  • Se presenta esta imagen a los niños y se le pregunta: ¿Qué paso en este sector?, ¿Quiénes creen que dejaron el sector desordenado?, ¿Qué debemos de hacer para organizar este sector?, ¿Cómo nos podemos organizar y que necesitamos para ordenar todos los materiales?	15

Gestión y acompañamiento	• Los niños expresan sus ideas, mientras se escucha con atención las posibles respuestas, al termino comunicamos el propósito: Niños el día de hoy elaboraremos materiales para guardar nuestros materiales y organizar nuestro sector de arte.	
	DESARROLLO: • Se invita a los niños y niñas al sector de arte para organizarnos en equipos, luego se presentan los materiales del sector de arte que se deben de organizar  • Se observa con atención el desorden y así mismo, proponen que recipientes se pueden rotular para organizar los materiales en cada uno de ellos, los niños manipulan los materiales y trabajan cada uno de los depósitos, decorándolos y rotulándolos  • Los niños trabajan decorando y organizando sus diferentes materiales en cajas y en tarros al termino ordenan su sector por equipos, algunos rotulan, otros organizar, otros ordenan los diferentes materiales en los tarros y así sucesivamente  • Finalmente presentan su sector del como quedo organizado e implementado, se entrega un papelote por cada equipo de trabajo para que dibujen del como quedo su sector	**15**
Evaluación	**CIERRE:** • Al término del trabajo se invita a un representante de cada equipo de trabajo a exponer lo que realizaron en sus papelotes, luego nos reunimos nuevamente en asamblea para evaluar el trabajo realizado y preguntamos: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿para qué decoramos los tarros y cajas?, ¿en qué nos ayudara a tener nuestro sector organizado?, ¿con que otros sectores podemos hacer los mismo? • Escuchamos atentamente las diferentes respuestas de los niños y niñas y reforzamos el nuevo conocimiento, concluimos con besos y aplausos por el buen trabajo realizado	**15**

V. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

VI. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS GENERALES

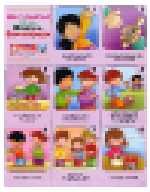
- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *28-10-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *¿Qué acuerdos debo cumplir en el aula y en el juego libre en los sectores?*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Propone acciones para mejorar las prácticas del cuidado de los materiales y establece acuerdos para una convivencia armoniosa.	Comprende y dialoga con sus compañeros dando respuestas y soluciones para desarrollar su juego de roles

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les motivamos presentándoles un video: https://www.youtube.com/watch?v=zFT4zuW1Ewk  • Los niños observan con mucha atención el video y luego comentan de los que observaron, mediante un dialogo abierto se recogen los saberes previos: ¿Cómo creen que debe ser la conducta correcta de los niños que observaron?, ¿Qué pasa si nosotros vivimos peleando en el aula?, ¿Cómo viven los miembros de nuestra familia dentro de nuestras casitas?, ¿Cómo debemos de comportarnos dentro del aula?, ¿Cómo debe de ser nuestra conducta dentro del hogar? • Se recoge los saberes previos de los niños, direccionando las ideas expresadas con el tema a trabajar, luego comunicamos el propósito del día: Niños el día de hoy trabajaremos las normas de convivencia, que es lo que se debe de hacer y qué es lo que no se debe de hacer, así mismo como debemos de jugar en los sectores y que acciones no debemos de realizar durante el juego, para convivir mejor en el aula y en	**15**

Gestión y acompañamiento	nuestra familia	
	DESARROLLO: • Presentamos una situación: Niños el día de ayer, Pero y Juan terminaron llorando en el jardín, la Prof. Margarita estaba observando a los niños como trabajaban dentro del aula, cuando de repente dio la vuelta y solo escucho un sonido que se asustó, ella corrió a los niños y dijo que paso, pero los dos no dejaban de llorar. Yo que estaba allí quería saber que paso, pero nadie me dio razón, por eso les pregunto: ¿Qué creen que paso?, ¿Qué creen que sonó?, ¿Por qué lloraron los dos niños?, ¿Qué debió hacer la profesora para saber qué es lo que paso? • Los niños responden aludiendo posibles hipótesis con la finalidad de dar respuesta a la situación antes presentada, luego de ello se explica a los niños lo que paso. • Bueno niños Pedro y Juan jugaban y de repente ellos no quisieron prestarse juguetes, en eso Pedro le quito con fuerza el juguete que tenía Juan y Juan reacciono pegándole, Pedro no se quedó tranquilo y reacciono golpeándole más fuerte, por ese motivo los dos terminaron llorando, después de dialogar con los niños se presenta las siguientes imágenes para ir trabajando los acuerdos de convivencia y del cómo debemos de trabajar durante el juego  • Se da lectura a las imágenes que se presentan y se van generando situaciones del como convivir mejor en aula, se invita a los a expresar nuevas ideas del cómo se debe de comportar dentro del aula, en la calle y durante el tiempo que jugamos en los sectores y nos encontramos conviviendo con otros compañeros, los niños expresan y se va a anotando las ideas  • Así mismo dialogamos del cómo debemos de comportarnos cuando nos encontramos jugando el juego libre, las acciones que, si se deben hacer y las que no se deben hacer, se busca la estrategia correcta y se invita a los niños a expresar los solicitado.	15

Evaluación	 • Los niños trabajan una hoja con la consigna del que ellos identifiquen cuales son las acciones correctas del como convivir dentro del aula, una vez que terminan sus trabajos los exponen del cómo lo lograron trabajar	
	CIERRE: • Al término del trabajo en aula, les invitamos a generar un dialogo abierto para evaluar lo trabajado: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿de qué hemos hablado y que acciones debemos de realizar?, ¿Cómo se siente el prójimo cuando los tratamos mal?, ¿Qué acciones negativas no debemos realizar cuando jugamos el juego libre en los sectores?, ¿Qué acciones positivas debemos siempre de realizar dentro del aula para mejorar la convivencia? • Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y reforzamos el nuevo saber que se construyó, después nos despedimos con lluvia de besos.	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

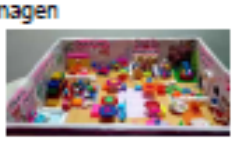
I. DATOS GENERALES

- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *04-11-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *¿Qué divertido es jugar en los sectores?*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Explora libremente las posibilidades de uso de los materiales identificados al dibujar y pintar.	Muestra autonomía al tomar decisiones para realizar su juego de roles, comunicando lo que le parece y en lo que no está de acuerdo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les invitamos a observar la siguiente imagen  • Les invitamos para describan todo lo que observan y expresen sus ideas, luego pasamos a preguntar: ¿Dónde encontramos los espacios que se observan en la imagen?, ¿Cómo se encuentran los espacios de la imagen que observamos?, ¿Cómo se encontrara los espacios de nuestra aula?, ¿Por qué creen ustedes que ordenamos, implementamos y rotulamos nuestros sectores? • Los niños responden a las preguntas antes realizadas, se recoge los saberes previos y se comunica el propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos y nos divertiremos en cada uno de los sectores realizando nuestros proyectos de juego entre compañeros	**15**
Gestión y acompañamiento	**DESARROLLO:** • Una vez que los niños tienen conocimiento de lo que realizaran, se invita para iniciar con la asamblea, se les invita a los niños a sentarnos en media luna para realizar	

	el primer momento del juego libre en los sectores, luego de planificar y organizar la ejecución del juegos a través de un dialogo, se realiza el juego y con ello se estaría trabajando el segundo momento, se toma los registros correspondientes y de manera aleatoria, mientras os niños van jugando, se va utilizando el instrumento de evaluación del juego libre en los sectores y se va registrando • en una hora prudente pasamos al tercer momento, volviendo a la asamblea, socialización, y orden, donde los niños al finalizar todo el trabajo ordenan sus sectores tal cual iniciaron para luego concluir el juego  • Se entrega una hoja de trabajo, donde, los niños dibujan o representan lo que jugaron mediante el dibujo libre y a sus posibilidades, mientras los niños dibujan, se acompaña y gestiona el nuevo aprendizaje o nuevo conocimiento	**15**
Evaluación	**CIERRE:** • Al término del trabajo los niños exponen sus trabajos organizándonos y distribuyéndonos los sectores, con la finalidad de trabajar en cada uno de ellos y luego representarlos • finalmente volvemos a un dialogo abierto, con la intención de evaluar el trabajo realizado: ¿Qué trabajamos el día de hoy?, ¿Dónde jugamos?, ¿de qué manera lo hicimos?, ¿Cómo se sintieron al jugar en espacios limpios y organizados?, ¿Cómo se sintieron al ordenar sus materiales y volverlos a dejar cada cosa en su lugar? • Escuchamos atentamente las respuestas de los niños y vamos fortaleciendo el nuevo saber o conocimiento, después de todo ello, invitamos a los niños a abrazar y expresar que nos queremos mucho	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS GENERALES

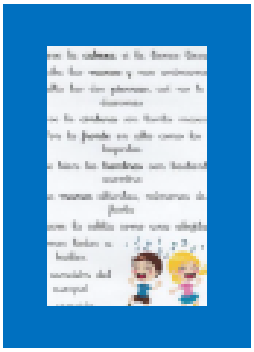
- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *07-11-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *Jugamos libremente en los sectores*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Realiza acciones y movimientos de manera autónoma demostrando coordinación y seguridad. A través de movimientos y juegos reconoce las partes de su cuerpo y cambios que se producen en él y ella.	Controla sus emociones al compartir sus juguetes, al escuchar las diferentes participaciones de sus compañeros

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Invitamos a los niños y niñas a realizar el siguiente juego: "CARACOLES" • Descripción del juego: • Se entrega a cada niño y niña un pañolón del mismo color. • Todos se desplazan al ritmo de una música clásica moviendo su tela como deseen, luego, cuando la docente dice: "¡Caracolitos, viene el mar! Se echan al piso, se agachan y se cubren con la tela. Luego la docente, con discreción, le dice a un niño que él será el caracol que saldrá.  • El niño elegido escoge otro caracol y luego debe buscarlo adivinando quién está debajo de la tela, escondido. Si adivina correctamente, se gana un punto. Luego, vuelve a empezar de nuevo todo. • después de cantar, preguntamos a los niños: ¿para qué lados se desplaza el caracol?, ¿Qué movimientos realiza el caracol?, ¿Qué movimientos podemos realizar nosotros?, ¿Qué materiales les gustaría utilizar para mover nuestro cuerpo? • Escuchamos con atención las diferentes respuestas y	15

Gestión y acompañamiento	comunicamos el propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos con nuestro cuerpo, pero utilizaremos algunos materiales.	
	DESARROLLO: • Lanza objetos utilizando la posición óculo manual – podal • Invitamos a los niños y niñas a salir al patio, se entrega al grupo un táper con pelotas de cotillón. Los niños y niñas lanzan las pelotas libremente. Aprovechamos la oportunidad para evaluar los ítems antes mencionados.  • Se desplaza en distintas direcciones • Con ayuda de los niños y niñas, pegamos flechas de distintas direcciones en el piso. Se desplazan siguiendo la dirección de las flechas que ellos desean. • Realiza movimientos gruesos en actividades dirigidas • Salta con los dos pies juntos • Camina libremente sin chocarse • Camina sorteando obstáculos regados por el piso • Se desplaza rápida y lentamente al compás de la música • Se para en un pie momentáneamente • Realiza diversos movimientos, acciones y juegos • Con ayuda de los niños y niñas, armamos en el patio un pequeño circuito motor: llantas, colchonetas, etc. • Solicitamos a los niños y niñas que pasen por el circuito motor y aprovechamos en evaluar los ítems de la lista de cotejo mencionados anteriormente.  • Mueve la cabeza de un lado a otro, atrás y adelante: • Cantamos juntos la siguiente canción y observamos los movimientos que hacen los niños y niñas: 	**15**

	• Camina sobre líneas rectas ( ) líneas onduladas ( ) • La docente traza diferentes líneas en el piso e invitamos a los niños y niñas a caminar sobre ellas. (Se puede utilizar tiza o cinta para trazar las líneas)  • Realiza movimientos que demuestran su coordinación mano- ojo: • Proporcionamos a los niños y niñas un cuarto de papel de regalo con figuras grandes. Invitamos a que puedan recortar o rasgar las figuras libremente. • Para finalizar agradecemos a los niños por haber participado de esta actividad de evaluación.	
Evaluación	**CIERRE:** • Ahora nos reunimos para hacer una asamblea y generamos la evaluación del trabajo: ¿Qué juegos realizamos el día de hoy?, ¿Qué otros juegos han propuesto?, ¿Cómo creen que se podría jugar en casa y con otros materiales?, ¿Qué les pareció y como se sintieron al jugar entre compañeros? • Se escucha con atención las diferentes respuestas de los niños y las diferentes propuestas de juego que ellos proponen para realizar con los adultos que se encuentran en casa • Fortalecemos el nuevo saber y motivamos a los niños para seguir trabajando, nos despedimos agradeciendo por el trabajo realizado el día de hoy con aplausos.	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS GENERALES

- ✓ **I.E.I.** : 0095 "Bello Horizonte"
- ✓ **DOCENTE** : *Pilar García García*
- ✓ **EDAD** : *3 años*
- ✓ **SECCIÓN** : *Talentos*
- ✓ **TURNO** : *Tarde*
- ✓ **DÍA** : *11-11-2024*
- ✓ **ACTIVIDAD** : *Organizamos nuestro tiempo en el aula para jugar en los sectores*

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Mejora conductas durante el desarrollo del juego, mostrando comprensión, compañerismo, empatía, cooperación, etc

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
Motivación **Problematización** **Saberes previos** **Propósito**	**INICIO:** • Saludamos a los niños y les presentamos una imagen     • Observando las imágenes que se presentan, se genera una lectura de imágenes donde los niños hipotetizan acciones de lo que observan en las imágenes, luego se pregunta: ¿Por qué la docente está gritando?, ¿Por qué su aula esta desordenada?, ¿Por qué los niños se tiran al piso?, ¿Por qué gritan los niños? • Los niños responden las preguntas y generamos un dialogo abierto con la intención de recoger los saberes previos, luego comunicamos el propósito: Niños el día de hoy trabajaremos el cómo nos organizaremos con el tiempo para trabajar de manera coordinada con todos ustedes	15

Gestión y acompañamiento	**DESARROLLO:** • Una vez que los niños escuchan la intención del trabajo se propone generar un dialogo para recoger ideas, les invitamos a sentarse para escuchar una situación: Niños les cuento, el dia de ayer me llamo la profesora conchita que fuese a su jardin apoyarle por la mañana, resulta que mi amiga Conchita, tiene 25 niños de la edad de 4 años, pero cuando llegue todo era un desorden en su aula, los niños jugaban todo el dia, ella gritaba porque nadie le hacia caso, los niños no trabajaban como deberia, entonces yo me quede observando y me pregunte: ¿Por qué creen que sucede eso?, ¿Por qué los niños jugaban todo el dia?, ¿Qué debe hacer la docente para organizarse con sus niños?, ¿Cómo trabajamos con ustedes? • Los niños responden las diferentes preguntas en relación a lo antes preguntado y se propone trabajar la linea de tiempo utilizando diferentes imágenes • por equipos nos organizamos y decoramos las diferentes imágenes del tiempo que se proponen, los niños manipulan diferentes materiales y trabajan en equipos, mientras ellos trabajan se acompaña en el trabajo que realizan	**15**
Evaluación	**CIERRE:** • Al termino de todo el trabajo, se invita a los niños para hacer una asamblea, los niños exponen sus trabajaos y dialogan del como lo hicieron y que estrategias utilizaron • Finalmente, invitamos a todos a prestar atención para evaluar el trabajo: ¿Qué trabajamos el dia de hoy?,¿Cómo lo hicimos?, ¿para qué nos servirá?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿de qué otra manera podemos organizamos? • Loa niños responden y se escucha con atención las diferentes participaciones, luego se agradece por lo trabajado y nos despedimos de los niños.	**15**

IV. EVALUACION:

Se aplicará una ficha de observación, donde el docente recoge los avances de los niños y niñas

V. BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2019. Diseño Curricular Nacional. Primera Edición. Lima

Ministerio de Educación. 2022. Programa Curricular del Nivel Inicial. Primera Edición. Lima.

Segundo Hugo Fernandez Linares
Practicante

Noemi Eva Baca Ventura
Practicante

Anexo N.° 07: Constancia de revisión ortográfica y gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

La que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: **Rincones de aprendizaje en el desarrollo del juego simbólico en niños,** de las autoras: **Baca Ventura, Noemi Eva** y **Fernandez Linares, Segundo Hugo;** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de noviembre de 2026.

Dra. Norith Huamán Torrejón
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N.° 0347821

Anexo N.° 08: Constancia de revisión del abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis de investigación: **¨Rincones de Aprendizaje en el Desarrollo del Juego Simbólico en Niños¨ - ¨Learning Corners in the Development of Symbolic Play in Young Children¨,** de los autores **Baca Ventura, Noemi Eva y Fernandez Linares, Segundo Hugo,** ex alumnos de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO.** Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 10 de noviembre de 2026

.....

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : **004914**.

Anexo N.° 09: Evidencias fotográficas

Investigador explicando la consigna del juego en los rincones de aprendizaje



Investigadora desarrollando la actividad de aprendizaje.



Investigador y niños participando en el juego simbólico



Investigadora y niños participando del juego

