T_Segundo Fernandez y Eva Baca_T_2026.docx

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Tarapoto”

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::12815:651830553

Fecha de entrega
9 nov 2026, 9:07 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
11 nov 2026, 5:21 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
T_Segundo Fernandez y Eva Baca_T_2026.docx

Tamaño del archivo
331.8 KB

51 páginas

16.387 palabras

93.457 caracteres

23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía

Fuentes principales

20% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

20% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1 Internet
repositorio.escuelatarapoto.edu.pe 15%

2 Trabajos entregados
ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey on 2025-04-26 <1%

3 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2026-07-24 <1%

4 Trabajos entregados
Uniminuto Virtual on 2026-06-16 <1%

5 Trabajos entregados
Universidad Estatal Amazonica- on 2026-02-01 <1%

6 Trabajos entregados
Universidad de Piura on 2026-04-22 <1%

7 Trabajos entregados
AULA VIRTUAL on 2025-09-06 <1%

8 Internet
hdl.handle.net <1%

9 Trabajos entregados
Universidad Estatal Amazonica- on 2026-01-10 <1%

10 Trabajos entregados
UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2026-11-01 <1%

11 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2019-07-11 <1%

12 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-30 <1%

13 Trabajos entregados
Jacksonville University on 2022-12-01 <1%

14 Trabajos entregados
European University on 2021-05-11 <1%

15 Trabajos entregados
UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2026-11-01 <1%

16 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-18 <1%

17 Trabajos entregados
Universidad Nacional Federico Villarreal on 2023-12-18 <1%

18 Trabajos entregados
Universidad Estatal Amazonica- on 2025-10-27 <1%

19 Trabajos entregados
Centro Europeo de Postgrado - CEUPE on 2023-08-14 <1%

20 Internet
www.coursehero.com <1%

21 Internet
www.tdx.cat <1%

22 Internet
repositorio.une.edu.pe <1%

23 Internet
repositorio.uladech.edu.pe <1%

24 Internet
www.grafiati.com <1%

25 Trabajos entregados
Uniminuto Virtual on 2026-06-29 <1%

26 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-11 <1%

27 Trabajos entregados
Universidad Técnica De Cotopaxi on 2026-03-03 <1%

28 Trabajos entregados
Private University of Pucallpa on 2025-11-29 <1%

29 Internet
www.clubensayos.com <1%

30 Internet
www.revistaciencias.com <1%

31 Internet
yedil88.wixsite.com <1%

32 Internet
repositorio.upt.edu.pe <1%

33 Internet
upc.aws.openrepository.com <1%

34 Trabajos entregados
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-09 <1%

35 Trabajos entregados
Ponce Health Sciences University on 2026-09-09 <1%

36 Internet
img1.wsimg.com <1%

37 Internet
de.slideshare.net <1%

38 Internet
repositorio.usanpedro.edu.pe <1%

39 Trabajos entregados
Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2026-09-21 <1%

40 Internet
repositorio.upec.edu.ec <1%

41 Internet
es.scribd.com <1%

42 Internet
repositorio.unap.edu.pe <1%

43 Internet
repositorio.undac.edu.pe <1%

44 Internet
www.metas.org <1%

45 Internet
www.risti.xyz <1%

46 Trabajos entregados
Universidad Estatal a Distancia on 2017-08-14 <1%

47 Internet
apirepositorio.unh.edu.pe <1%

48 Internet
cienciadigital.org <1%

49 Internet
disfruti.com <1%

50 Internet
edoc.pub <1%

51 Internet
jurupausd.org <1%

52 Internet
lizrthk.blogspot.com <1%

53 Internet
www.ipaargentina.org.ar <1%

54 Internet
www.slideshare.net <1%

55 Trabajos entregados
ITESM: Instituto Tecnologico y de Estudios Superiores de Monterrey on 2026-09-28 <1%

56 Trabajos entregados
Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-11-04 <1%

57 Internet
alfapublicaciones.com <1%

58 Internet
fete.ugt.org <1%

59 Internet
innovaciones-tecnicas-administrativas.blogspot.com <1%

60 Internet
pt.scribd.com <1%

61 Internet
repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe <1%

62 Trabajos entregados
uncedu on 2025-05-21 <1%

63 Internet
www.actasdermo.org <1%

64 Trabajos entregados
Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-06-22 <1%

65 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2024-12-06 <1%

66 Trabajos entregados
Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2... <1%

67 Internet
archive.org <1%

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:

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

Br. 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

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 el desarrollo integral infantil porque permite que los niños desarrollen y creen aprendizajes que los niños desarrollen 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.

10 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 carecen 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 como 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?. Y como 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. Y 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. y 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. Proponiéndose 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), implemento 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 fortalecerse 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.

33

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) desarrollo su investigación respecto a La trascendencia de los ambientes de enseñanza en las escuelas multigrados para promover un aprendizaje significativo. Cuenca. Ecuador. Formulándose como objetivo general, discuta 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 dinámica el proceso de formación educativa en entornos escolares multigrado. Su implementación contribuye a fortalecer la aplicación del método simultáneo y a aumente 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 a El juego representativo como estrategia pedagógica durante los primeros años de vida. Formulándose 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 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) implemento 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, 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 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 implemento 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.

En la Universidad Nacional de San Martín (2024) se desarrolló el Proyecto de Innovación Educativa "Juegos simbólicos amazónicos" en aulas de educación inicial de Tarapoto. El objetivo fue integrar prácticas culturales locales en los rincones de aprendizaje, utilizando dramatizaciones de faenas agrícolas y relatos míticos propios de la región. Los resultados evidenciaron que la incorporación de estos juegos simbólicos fortaleció la independencia personal, las capacidades comunicativas y la identidad cultural de los niños, demostrando que la metodología de rincones puede adaptarse al contexto amazónico para generar aprendizajes significativos.

La Dirección Regional de Educación de San Martín (2025) ejecutó el proyecto "Ambientes lúdicos para la primera infancia" en centros educativos de primera infancia situados en comunidades rurales de la región. El propósito fue implementar rincones de dramatización, construcción y lectura para fortalecer las capacidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales durante la primera infancia. Los resultados evidenciaron que la ambientación adecuada de estos espacios favoreció la socialización, la comunicación y la creatividad, permitiendo que los infantes representen situaciones cotidianas y desarrollen su imaginación. Este antecedente confirma la pertinencia de los ambientes pedagógicos organizados como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje infantil en el contexto amazónico.

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 admiten 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 y 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 prendiendo 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 admiten a los niños investiguen, vivencien y desarrollen 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 periodos 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 la 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 para que los niños trabajen en pequeños grupos, interactúen libremente y en actividades significativas que responden 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 y interacción social (p. 113). Mediante de 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 atiendas 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 periodos 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 proporcionan un entorno favorable para inculcar a los niños en la sociedad de la lectura, al presentar a 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: temperas, 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 de 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, palicitas, 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, mascaras, 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 consolidación de 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 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 transformen 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 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 ayuden el 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, Que 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 plantarse 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 interactuarán. 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, expresen 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 y 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 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 este estadio, 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 admiten 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 aprecie 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 relacionar 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 mejorar 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 especificas: (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 tener en cuenta en la planificación y conducción de la actividad de aprendizaje son: Inicio, desarrollo y cierre.

Fundamentos teóricos	El rincón de aprendizaje esta se 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 ha utilizado los materiales siguientes: Rompecabezas, instrumentos musicales, cuentos infantiles, lupas, semillas, títeres, bloques lógicos, temperas 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 muéstrales según la edad	Cantidad
Niños de 3 años	15
Niños de 4 años	18
Niños de 5 años	13
TOTAL	46

Fuente: Nomina 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 misio 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:

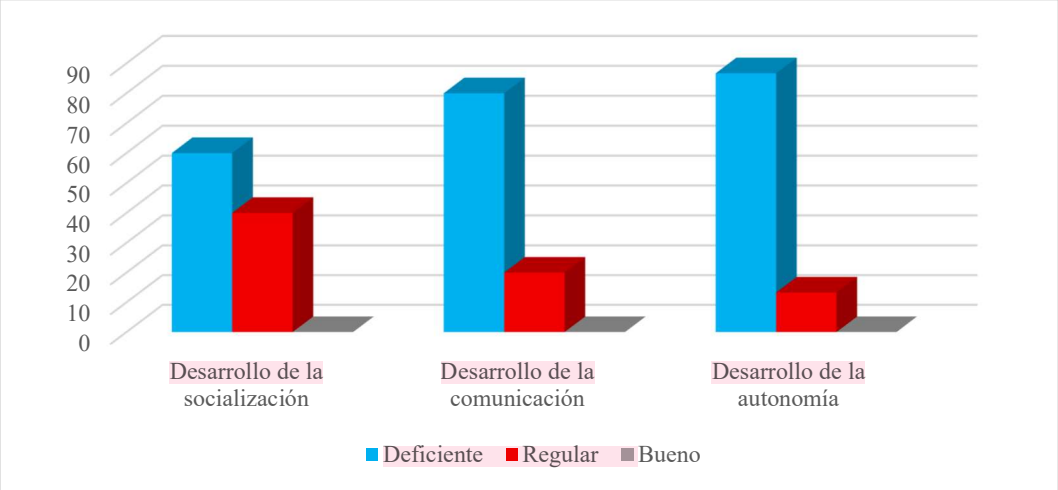
Evaluación del juego simbólico antes de implementar los rincones de aprendizaje

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:

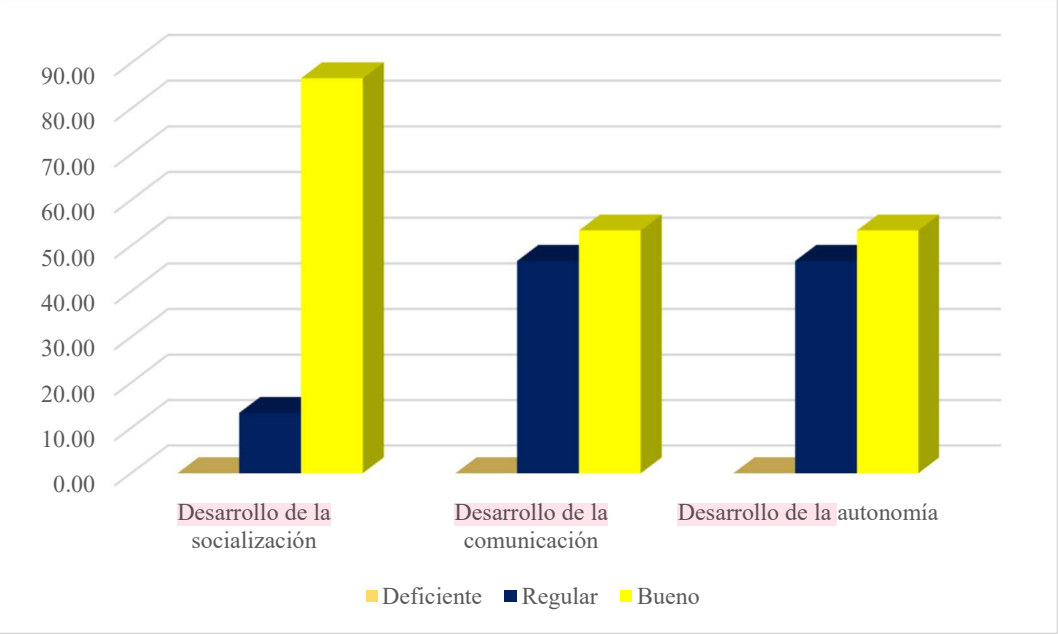
Evaluación del juego simbólico después de implementar los rincones de aprendizaje

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 muestra 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 muestra 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 pre test 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 pre test 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 transformen 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) argumenta que las áreas de aprendizaje son lugares importantes para el desarrollo integral de los niños, donde puedan satisfacer sus necesidades lúdicas y fortalecerse sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales son fundamentales para el desarrollo integral de los individuos.

Con respecto al objetivo especifico 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 la resolución de 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 fue 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 dificultó 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.