



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA

**RINCONES LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II**

AUTORAS:

Pulecio Martínez Stephany Elizabeth

Santillán Ramos Tamara Gabriela

TUTOR:

Dr. Díaz Chong Enríquez

BABAHOYO

2024

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CAPÍTULO I.	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Contextualización del Problema	2
1.1.1. Contexto internacional	2
1.1.2. Contexto Nacional	2
1.1.3. Contexto local	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Justificación	3
1.4. Objetivos de investigación	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Hipótesis	4
Capítulo II. MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes	5
2.2 Bases Teóricas	6
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	15
3.2 Operacionalización de variables	16
3.3 Población	17

3.3.1 Muestra	17
3.4 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos	18
3.4.1 Técnicas	18
Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	20
4.1 Resultados	20
4.1.1 Encuesta	20
4.1.2 Ficha de Observación	37
4.2 Discusión	40
Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
5.1 Conclusiones	46
5.1 Recomendaciones	46
Bibliografías	47
Anexo 1	52
Anexo 2	53
Anexo 3	57

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 Rincones Lúdicos Sugeridos	8
Tabla 2 Matriz de Operalización	16
Tabla 3 Población y muestra.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4 Rincón de modelado	20
Tabla 5. Rincón de juego.....	21
Tabla 6 Rincón de pintura y dibujo	22
Tabla 7 Juegos tranquilos	23
Tabla 8 Actividades de integración	24
Tabla 9 Actividades educativas	25
Tabla 10 Rincones lúdicos.....	26
Tabla 11 Participación de los estudiantes.....	27
Tabla 12 Nuevos conocimientos	28
Tabla 13 Equilibrio en el aprendizaje cognitivo.....	29
Tabla 14 Aprendizaje cognitivo del infante	30
Tabla 15 Adaptaciones curriculares	31
Tabla 16 La metodología activa	32
Tabla 17 Técnicas de aprendizaje.....	33
Tabla 18 Habilidades y destrezas del infante	34
Tabla 19 Periodo sensorio motriz.....	35
Tabla 20 Rincón de modelado	36
Tabla 21 Resultados de la ficha de Observación	37
Tabla 22: Matriz de consistencia	52
Tabla 23 Ficha de Observación	57

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica: 1 Rincón de modelado	20
Gráfica: 2 Rincón de juego.....	21
Gráfica: 3 Rincón de pintura y dibujo	22
Gráfica: 4 Juegos tranquilos	23
Gráfica: 5 Actividades de integración	24
Gráfica: 6 Actividades educativas	25
Gráfica: 7 Rincones lúdicos.....	26
Gráfica: 8 Participación de los estudiantes.....	27
Gráfica: 9 Nuevos conocimientos.....	28
Gráfica: 10 Equilibrio en el aprendizaje cognitivo.....	29
Gráfica: 11 Aprendizaje cognitivo del infante	30
Gráfica: 12 Adaptaciones curriculares	31
Gráfica: 13La metodología activa	32
Gráfica: 14 Técnicas de aprendizaje.....	33
Gráfica: 15 Habilidades y destrezas del infante	34
Gráfica: 16 Periodo sensorio motriz.....	35
Gráfica: 17 Periodo preoperacional.....	36
Gráfica: 18 Ficha de observación Rincones lúdicos	38

RESUMEN

Los estudios previos sobre el aprendizaje cognitivo han señalado la importancia de los entornos lúdicos para estimular el desarrollo de habilidades cognitivas en niños en edad preescolar. En este contexto, la presente investigación se realizó en la Unidad Educativa San José, situada en la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos, dicha institución fue seleccionada por su representatividad en el tema y acceso a datos relevantes. El objetivo principal fue analizar el impacto de los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de Educación Inicial II. Se utilizó una metodología mixta de enfoque cualitativo y cuantitativo que incluyó revisión bibliográfica a través de artículos científicos, libros, tesis, blogs, etc. Además, se realizó la recolección de datos y se elaboró un cuestionario con preguntas estructuradas en base a las variables de estudio, el cuestionario fue dirigido a padres de familia y docentes, otro instrumento clave para esta investigación fue la ficha de observación. Los resultados destacan la relevancia de los rincones lúdicos, evidenciando su influencia positiva en el desarrollo cognitivo de los niños. Se concluye que la implementación de estos rincones es fundamental para enriquecer el proceso de aprendizaje preescolar y se sugiere la necesidad de programas que fomenten habilidades cognitivas claves desde una edad temprana.

Palabras claves: Aprendizaje, Habilidades, Rincones lúdicos.

ABSTRACT

Previous studies on cognitive learning have pointed out the importance of play environments to stimulate the development of cognitive skills in preschool children. In this context, the present research was conducted in the San José Educational Unit, located in the city of Babahoyo, Los Ríos province, which was selected for its representativeness in the subject and access to relevant data. The main objective was to analyze the impact of the play corners on the cognitive learning of students in Early Childhood Education II. A mixed methodology of qualitative and quantitative approach was used, which included a literature review through scientific articles, books, theses, blogs, etc. In addition, data collection was carried out and a questionnaire was developed with structured questions based on the study variables, the questionnaire was addressed to parents and teachers, another key instrument for this research was the observation sheet. The results highlight the relevance of the play corners, evidencing their positive influence on the cognitive development of children. It is concluded that the implementation of these corners is fundamental to enrich the preschool learning process and suggests the need for programs that promote key cognitive skills from an early age.

Keywords: Playful corners, learning, skills

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCIÓN

En los rincones lúdicos, los niños experimentan un desarrollo integral al potenciar sus habilidades cognitivas, motoras y lingüísticas. Estos lugares aplican la metodología de juego como forma activa de aprendizaje, permitiendo que los niños se conviertan en los arquitectos de su propio proceso educativo (Domínguez, 2022, pág. 5).

El presente trabajo de integración curricular se centra en la línea de investigación de la universidad Técnica de Babahoyo: Educación y docencia, la línea de investigación de la FCJSE: Educación y desarrollo social, línea de investigación de la carrera: Motivación y autorregulación en contextos educativos y la sub-línea de investigación: El juego como constructo y la psicomotricidad, la misma que se llevará a cabo durante el periodo comprendido de Noviembre 2023 – Enero 2024.

La guía metodológica para el trabajo de titulación consta de la siguiente manera Capítulo I. INTRODUCCIÓN, Capítulo II. MARCO TEÓRICO, Capítulo 3. METODOLOGÍA, Capítulo 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN y Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

La influencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "San José", es necesario desarrollar este tema de investigación en la entidad educativa seleccionada, al encontrarse diariamente con esta dificultad que afecta a los niños y a los docentes debido a que esta problemática dificulta el alcance de los estándares de calidad educativo.

En este trabajo de investigación se buscará examinar la problemática de estudio mediante la técnica de observación y recolección de datos basada en una encuesta estructurada para facilitar la tabulación de datos cuantitativos acerca de los efectos de la participación en rincones lúdicos con el desarrollo cognitivo de los infantes.

Este estudio no solo ofrece información valiosa para los educadores, sino que también proporciona una guía práctica para el diseño e implementación efectiva de ambientes de aprendizaje dinámicos. Se espera que los hallazgos y recomendaciones de esta investigación

inspiren y motiven a otros docentes e instituciones educativas a priorizar el desarrollo integral de los niños a través de enfoques innovadores y centrados en el juego dentro del ámbito educativo.

1.1. Contextualización del Problema

1.1.1. Contexto internacional

A lo largo de varios años, naciones como China, Francia y Brasil han adoptado la ludoteca como una herramienta educativa, evidenciando los significativos beneficios que los rincones lúdicos aportan al proceso educativo de los niños.

Según la autora (Zeta L, 2020), en su investigación resalta que el juego en los estudiantes de educación inicial fomenta la creatividad y la imaginación, generando conocimientos mientras promueve el desarrollo social. Al participar en actividades lúdicas, los niños distinguen entre lo que es beneficioso y lo que no, moldeando así su conducta y favoreciendo la participación en actividades grupales. Esta experiencia facilita la cooperación y contribuye al desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes. p.13

1.1.2. Contexto Nacional

En Ecuador, la ausencia de espacios educativos lúdicos en las aulas no es un problema reciente, sino que ha sido una tendencia durante varios años. Esto se debe a la falta de iniciativas por parte de los docentes, lo que afecta su efectividad en la planificación curricular. Por lo tanto, este estudio de investigación examinó los aspectos relacionados con la educación inicial.

En la investigación bibliográfica realizada, se hace mención del trabajo de (Sánchez C. , 2022). Quien expone su investigación titulada "Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales" en la unidad educativa “Unidad Educativa Josefa Calixto” del cantón Quero de la provincia de Tungurahua se evidencia la falta de ambientes lúdicos, al ser una institución desde el área rural existe descuido por parte de los agentes educativos, los mismos que se exigen de desarrollar mejores condiciones para llevar el proceso educativo de manera adecuada y que lo estudiantes, sobre todo tengan herramientas para desarrollar sus competencias sociales y académicas. p.15

1.1.3. Contexto local

La realización de esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa. “San José”, en el nivel II “A” de educación inicial, ubicada en la ciudad de Babahoyo, Provincia Los Ríos, con niños de entre de 4 a 5 años, de acuerdo con una visita realizada en dicha institución se logró identificar que la falta de implementación de los distintos rincones lúdicos dentro del salón de clases disminuye el desarrollo de aprendizaje deseado, produciendo desinterés y desmotivación por realizar las actividades durante las clases.

En la provincia de Los Ríos, la mayoría de las escuelas carecen de espacios lúdicos destinados al aprendizaje de los niños, especialmente en la educación inicial. Por esta razón, fue crucial concienciar a los docentes sobre la relevancia de estos rincones para el desarrollo autónomo de los niños, permitiéndoles adquirir de forma natural el ritmo y la capacidad de aprendizaje.

En la actualidad, se observa una creciente preocupación por la calidad del aprendizaje en la educación inicial, etapa crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Aunque los rincones lúdicos, entendidos como espacios diseñados para el juego y la exploración, son ampliamente utilizados en este contexto, la verdadera incidencia en el proceso de aprendizaje aún plantea desafíos importantes.

1.2. Planteamiento del Problema

¿De qué manera inciden los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial II?

1.3. Justificación

El aporte teórico se realiza considerando el material bibliográfico que existen de los rincones lúdicos y del aprendizaje cognitivo con la finalidad de fundamentar teóricamente mediante textos, artículos científicos, páginas web, blog etc. El tema Rincones lúdicos y su incidencia en el aprendizaje de los niños de educación inicial II la unidad educativa “San José” dispone del material necesario para la aplicación de recursos investigativos, el apoyo a los docentes orientándolos con técnicas que pueden utilizar dentro de estos espacios

Desde el aporte práctico es trascendental, porque las estrategias pedagógicas dentro de los rincones lúdicos buscan idear un proceso de desenvolvimiento y progreso en los estudiantes,

las cuales deberán encaminar al estímulo de las áreas emocionales y de comportamiento basadas en el cumplimiento de los estándares de aprendizaje.

La correcta implementación de las estrategias pedagógicas puede contribuir significativamente a optimizar la incidencia positiva de los rincones lúdicos en el proceso educativo de los niños en esta etapa crucial debido a que los rincones lúdicos se han implementado con la finalidad de fomentar el desarrollo integral, beneficiando a los niños en su desarrollo promoviendo habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Es factible realizar este proyecto por ayudará a vislumbrar que los rincones lúdicos ayudan a brindar un ambiente acogedor equipados con los recursos necesarios, para que puedan sentirse cómodos dándole seguridad y tranquilidad a los educandos.

Los beneficiarios serán los niños y docentes porque se tomarán en cuenta las dificultades que presentan los infantes al realizar las actividades propuestas en el aula de clases y producto de ello se crearán estrategias que permitan fortalecer el aprendizaje cognitivo del infante.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los niños de Educación Inicial II

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar la contribución del aprendizaje cognitivo en los estudiantes de Educación Inicial II
- Fundamentar teóricamente los rincones lúdicos
- Sugerir una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos fortalezcan el aprendizaje cognitivo

1.5. Hipótesis

Si se implementan los rincones lúdicos dentro del aula de clases impactará significativamente en el aprendizaje cognitivo de niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa “San José”.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La tesis realizada en la Universidad César Vallejo por el autor (Sánchez V. , 2019) define la implementación y optimización de rincones lúdicos presenta una significativa ventaja para el buen nivel de aprendizaje, según se establece en posterior a la aplicación de mejoras en los rincones de aprendizaje, obteniendo en su estudio, relaciones satisfactorias en cuanto al uso de los estudiantes y facilidad de captar la información cuando se emplean los rincones lúdicos.

Según el libro “trabajo por rincones en educación infantil” publicado en la universidad de Jaume I, el autor (Salvador, 2015) en su trabajo establece que los rincones lúdicos en el aula pueden fomentar la comunicación y la interacción entre los niños, y que los maestros pueden utilizar estos espacios para promover la enseñanza y el aprendizaje, ayuda a los niños a desarrollar habilidades de comunicación e interacción social, y que estos espacios pueden ser una herramienta efectiva para la prevención de trastornos. p.35

Por otra parte, la investigación de La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de la producción textual en grado tercero realizada por (Rincón, 2022), los estudiantes requieren de forma puntual estrategias direccionadas a mejorar los procesos de lectura, escritura y comprensión tras detectar la presencia de analfabetismo funcional en estos aspectos, con casos como la dificultad en construir narraciones propias, así como su comprensión. Desde esta perspectiva, emplear la memorización sin valerse de otros elementos o materiales del rincón lúdico no supondrá un aporte en el proceso de aprendizaje, ya que se limita demasiado y no permitirá reforzar el conocimiento adquirido.

La ausencia de rincones lúdicos de aprendizaje representa un desafío en el desarrollo psicomotriz de los niños. Estos rincones son herramientas y métodos educativos diseñados para fomentar un ambiente cooperativo e interactivo, donde los niños en edad preescolar pueden construir sus conocimientos y adquirir habilidades y destrezas mediante el juego, al mismo tiempo que estimulan su creatividad (Moreira V & Alcívar M, 2022).

Las cualidades de los rincones lúdicos abarcan el fortalecimiento de la identidad cultural, el estímulo del intelecto, el fomento del interés por aprender, la promoción de la creatividad y

la imaginación, el fomento de la autonomía, la promoción de una actitud positiva hacia el trabajo en equipo y la inculcación de valores (Ceiro C & Mera, 2023).

2.2 Bases Teóricas

Rincones lúdicos

El jugar, para los niños resulta una actividad libre, espontánea, placentera y sin barreras por lo que usarlo como estrategia pedagógica la captación de información será mejor al investigar por su cuenta e interactuar, así construyen su propio aprendizaje. Técnicamente se denominaría este actuar como un estado preoperacional, según (UNICEF, 2018) en el que para el niño de 2 a 6 años predomina el juego simbólico, imaginando situaciones y objetos que el desarrolla y asume un rol en las mismas.

En este contexto del desarrollo de los niños de 3 a 4 años, se entiende por rincones a los espacios físicos dentro del entorno de aprendizaje donde la metodología de juego trabajo es aplicada al presentar distintas actividades que corresponden a ambientes de aprendizaje, estimulando y permitiendo al infante desarrollar distintas habilidades como destrezas en un ambiente de libertad y flexibilidad captando más profundamente su atención (Ministerio de Educación, 2020).

Al servir estos rincones para varias actividades, podemos determinar que deben dar cobertura a diversos intereses, cada actividad tiene diferentes valores y varias alternativas para ser explorados, así formar en el niño distintos hábitos, habilidades y destrezas que permitirán un mejor desenvolvimiento, su autonomía y así afrontar los riesgos del mundo actual (Moreira V & Alcívar M, 2022, págs. 66-73).

Habilidades y Destrezas de los Rincones Lúdicos

En base a lo mencionado previamente se resalta la importancia de estos espacios de juego en relación con el aprendizaje, presenta una posibilidad en la que los niños resalten sus fortalezas y debilidades para poder ser atendidas de la misma manera que se monitorea las relaciones afectivas que se establecen dentro del grupo, la manera en la que se siguen las normas establecidas, valores que se destacan o el trabajo en grupo (Parvulita, 2018).

El papel fundamental de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido reconocido a lo largo de décadas en el ámbito educativo. De acuerdo con Romero, citado por

(Argudo, 2018), la creatividad y la educación están intrínsecamente relacionadas, ya que en el contexto educativo se diseñan estrategias para fomentar la creatividad de los alumnos, generando dinámicas más creativas y propiciando la creación de contextos que faciliten tanto la creatividad como la inteligencia.

La creatividad: Esta capacidad de pensar en algo nuevo, producir ideas sean nuevas o desconocidas, aporta a los espacios educativos ya que no solo estimula la inteligencia, sino que también influye en la forma en que los niños se desarrollan e interactúan en la sociedad.

La motricidad: Su importancia en el desarrollo infantil destaca que la adecuada motricidad requiere la combinación precisa de coordinación y sincronización entre el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y los músculos. Es imperativo fomentar el aprendizaje de la motricidad a temprana edad.

Las habilidades sociales: Estas habilidades se desarrollan en función de cómo piensa una persona, considerando aspectos como la cultura, las tradiciones y la guía de los padres. La formación de estas habilidades durante la infancia es fundamental para la integración social.

Habilidades intelectuales: Se enfatiza la interacción que posee con las áreas motoras, sociales y del lenguaje y es importante considerar aspectos motivacionales y emocionales cuando se trabaja con niños. Su base es la percepción, el pensamiento, la motivación, los intereses y el entorno.

Las habilidades lingüísticas: Escuchar, leer, hablar y escribir son parte de las destrezas específicas, las habilidades comunicativas que permiten el desarrollo académico y personal al ser herramientas para transmitir las ideas.

Para desarrollar todas estas destrezas y habilidades en los niños, está la necesidad de proporcionar actividades, aprendizaje y motivación a través de espacios cómodos que estimulen el desarrollo de sus destrezas, empleando las herramientas necesarias para estimular y así mantener centrada la atención.

Clasificación de los rincones lúdicos

En el módulo de Juego Trabajo establecido por (Ministerio de Educación, 2020) se destaca la tabla de “Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 2” mismo que corresponde a los niños de 3 años en adelante. En esta tabla se sugiere 3 rincones diferentes con los materiales más propicios.

Otro tipo de espacios destinado al aprendizaje mediante el juego y exploración de los niños se detalla en (Mi Primera Infancia, 2020) donde la música y literatura serán la herramienta de aprendizaje.

Tabla 1: Rincones Lúdicos Sugeridos

NOMBRE DEL RINCÓN	OBJETIVO	MATERIALES
Rincón de Modelado	Dar rienda suelta a la imaginación, los niños pueden armar sus creaciones. Aprenden nociones de espacio, forma color, volumen, proporción, simetría. Los niños exploran una diversidad de materiales e implementos para modelar.	Rodillos, moldes, tenedores de puntas redondas y palos de helado.
Rincón de arte	Desarrollar el pensamiento creativo de los niños y expresar sus emociones. Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos. Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones.	Caballetes, muebles que permitan pintar de pie. Pinceles y brochas de diferente grosor. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja. Témperas, acuarelas. Tizas, Crayones, Marcadores gruesos y finos. Papel, cartulina y cinta adhesiva. Trozos de esponja.
Rincón de Juegos Tranquilos	Es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático). Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas.	Rompecabezas de distintas formas y tamaños, dominó, tangram, bloques lógicos, cuerpos geométricos sólidos, materiales para encajar o crear patrones.

Nota. Datos tomados del (MINEDUC, 2022, pág. 16).

Factores que influyen en los rincones lúdicos

El hecho de que existan los rincones lúdicos dentro del espacio de aprendizaje de los infantes no garantiza un correcto uso ni relevancia suficiente si no cumple con ciertas características. Estos son los factores que determinarán el éxito de la creación de los rincones lúdicos para el desarrollo de los niños de 3 a 4 años.

El espacio que ocupe cada rincón deberá ser fijo, tener sus delimitaciones y ser identificable por los niños; en caso de no ser posible tenerlo en un lugar fijo se designará un espacio temporal para su estancia.

Los Materiales que se deben emplear han de ser variados, de distintos tamaños, texturas y colores, de fácil manipulación para los niños, en el caso de los recipientes estos debe permitir la visibilidad de su contenido, caso contrario, destapados y etiquetados correctamente.

El Tiempo de uso del rincón lúdico tendrá un horario limitado y habitual, según se organice las rutinas de los niños su estancia en el rincón podrá abarcar mucho o poco tiempo en sus actividades (Imágenes Educativas, 2018).

Finalmente, es necesario tomar en cuenta estos factores generales como el orden una vez que ha finalizado la actividad en ese rincón, establecer reglas al emplear únicamente el material destinado a ese rincón y evaluar mediante un debate lo aprendido, despejar dudas y hacer observaciones para todos los niños (Argudo, 2018).

Elementos de los rincones lúdicos

Según la publicación en la revista (UNIR, 2020) con el tema “Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación” Piaget dividió el desarrollo cognitivo en diferentes etapas, como el estadio sensoriomotor, el estadio preoperacional, el estadio de operaciones concretas y el estadio de operaciones formales. Estas etapas representan diferentes niveles de habilidades cognitivas y modos de pensar a lo largo del crecimiento del niño. La teoría de Piaget ha sido fundamental para comprender cómo evolucionan la inteligencia y la comprensión del mundo en los niños.

Estadios de desarrollo del niño

Durante el crecimiento del niño, Piaget distinguió cuatro fases en el desarrollo cognitivo:

Periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años): Durante este periodo el niño interactúa con su entorno al utilizar y adaptar sus reflejos innatos, perfeccionándolos mediante ensayo y error. A medida que el niño relaciona sus acciones con lo que produce en el entorno, surge en él una mayor motivación exploratoria.

Periodo preoperatorio (de 2 a 7 años): En esta fase, el niño adquiere la habilidad de representación, desarrollando imágenes mentales de la realidad. Se observa la imitación de acciones de adultos y compañeros, así como la manifestación evidente de juego simbólico. Además, se aprecia un significativo avance en sus habilidades lingüísticas.

Aprendizaje cognitivo

La cognición, derivada del término latino "cognitio", que significa "acción y efecto de conocer completamente", abarca el conjunto de procesos mentales y actividades vinculadas al conocimiento, la adquisición de información, el desarrollo cognitivo se fundamenta en aspectos clave como el pensamiento, la percepción, la memoria, el lenguaje y la capacidad para resolver problemas. La cognición engloba todas las capacidades y funciones mentales que nos permiten interactuar con nuestro entorno, comprender, procesar, almacenar y utilizar información para la toma de decisiones y la resolución de situaciones.

Estos procesos cognitivos, que incluyen la percepción sensorial, la atención, la memoria, el razonamiento lógico, la resolución de problemas, el aprendizaje, el lenguaje y la toma de decisiones, son fundamentales para las actividades cotidianas, desde las más simples hasta las más complejas, y desempeñan un papel crucial en el desarrollo humano a lo largo de la vida (Torres, 2017).

En los años del aclamado Jean Piaget, de los pioneros en el desarrollo de la educación, se propone un modelo explicativo sobre el aprendizaje que tiene su raíz en la acción, la experiencia; construyendo su propio conocimiento al descifrar por su cuenta lo que una cosa u otra significa. Específicamente en esta etapa de los 3 a 4 años, los niños recrean imágenes mentales de la realidad, imita acciones de sus semejantes y donde más se desarrolla sus competencias lingüísticas (UNIR, 2021).

Al entenderse este aprendizaje cognitivo como un proceso se puede encontrar etapas en las que se construye el conocimiento, los procesos de la captación e interpretación de la memoria mediante:

- **Asimilación:** Se asocia la información nueva con la existente, se busca comparar con algo ya conocido.
- **Desequilibrio:** Se presenta cuando el factor externo de conocimiento no se reconoce entre la información que se tiene.
- **Acomodación:** La información sufre una variación, provocada previamente por ese factor externo y se empieza a comprender su significado, funcionamiento, etc.
- **Equilibrio:** Se comprende el factor externo, se entiende sus características y se conoce que es, por lo que ya no es nuevo para la persona. (Universidad de Santander , 2022).

Tipos de aprendizajes

Diversos autores han presentado teorías sobre su estudio acerca del aprendizaje que han permitido ampliar la perspectiva de este. A pesar de que el contexto de cada país es muy diferente, es posible englobar las maneras que se emplea este aprendizaje, como se menciona en (ASPASIA, 2023).

- **Aprendizaje implícito:** Es aquel que se aprende sin intención y sin tener conciencia de lo que se aprende.
- **Aprendizaje explícito:** Aquí el individuo es consciente de lo que va a aprender y las estrategias para el resultado esperado.
- **Aprendizaje cooperativo:** Es donde un grupo de individuos participa en la misma medida para lograr objetivos comunes.
- **Aprendizaje significativo:** Es el tipo de aprendizaje en el que se relaciona el conocimiento previo con las experiencias por lo que es más profundo y duradero.
- **Aprendizaje asociativo:** Se establece una relación entre un estímulo y un comportamiento, generando una reacción automática ante ese estímulo.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Es un tipo de aprendizaje consciente donde la persona busca activamente adquirir conocimientos movida por su curiosidad.

- Aprendizaje por imitación: Se adquieren conocimientos mediante la observación y posterior imitación de la persona que exhibe el comportamiento.
- Aprendizaje a partir de estrategias metacognitivas: Requiere un conocimiento profundo de uno mismo, ya que busca que la persona aprenda según cómo funcione o procese la información su cerebro.

Estos métodos de aprendizaje, como se ha señalado, son herramientas o enfoques a través de los cuales se obtiene información. Sin embargo, es importante no confundirlos con las habilidades que colaboran conjuntamente y posibilitan la realización de estos procesos de aprendizaje. El progreso de las capacidades cognitivas en los niños resulta esencial para su desarrollo integral. En KUMON (2022) se hace mención de estas habilidades esenciales destacando siete principalmente que son:

- Atención: Esta habilidad les permite seleccionar y concentrarse en estímulos relevantes, tanto externos como internos. En un entorno saturado de información, fomentar la atención desde edades tempranas es crucial. Actividades como el ajedrez o juegos diseñados para mejorar la atención son especialmente útiles para estimular esta habilidad.
- Enfoque: Es imprescindible para dirigir la atención hacia información pertinente, evitando distracciones y focalizándose en aspectos específicos. Resolver laberintos o participar en juegos de concentración son estrategias efectivas para desarrollar esta capacidad.
- Creatividad: Implica la capacidad de generar ideas innovadoras mediante la conexión de diferentes conceptos. A medida que los niños acumulan conocimientos, su creatividad se ve enriquecida, lo que les permite explorar nuevas ideas y soluciones originales.
- Memoria: Se encarga de organizar y procesar la información, almacenándola para su uso futuro. Actividades como el ajedrez o los rompecabezas contribuyen significativamente a fortalecer la memoria y la capacidad de concentración del niño.
- Comprensión: Resulta fundamental para el desarrollo del razonamiento y la generación de ideas. Estimular la comprensión a través de preguntas sobre causa y efecto desde una edad temprana promueve el pensamiento lógico.

- **Lenguaje:** Una expresión clara y precisa del pensamiento requiere una organización mental adecuada. La lectura y la comunicación desde la niñez son elementos esenciales para el desarrollo del lenguaje.
- **Emoción:** Las respuestas emocionales tienen un impacto significativo en el pensamiento, los sentimientos y el comportamiento del niño. Reconocer y comprender estas emociones desde una etapa temprana es esencial para su desarrollo emocional y cognitivo.

Factores que influyen en el aprendizaje

Al referirse a los factores que influyen en el aprendizaje nos adentramos en un campo amplio, ya que pueden ser factores externos como internos respecto al individuo al que le afectan, depende de la naturaleza de este, del entorno del que proviene, los valores y la moral bajo la que está siendo instruido el niño. No obstante, se especificará los factores más generales y sobresalientes que provocan un efecto inmediato en los niños.

- **La personalidad:** responde a la conducta de una persona, su consistencia en distintas ocasiones y diferente de la conducta de sus semejantes en situaciones parecidas. A lo largo de diferentes periodos de crecimiento habrá influencias que modifiquen la personalidad, principalmente el medio social y la interacción del niño con la sociedad es un determinante del desarrollo (Armenteros, 2011).
- **La familia y la escuela:** Al ser los principales entornos donde el niño pasa la mayoría de su tiempo diario, la familia y la escuela se convierten en contextos de máxima influencia durante su desarrollo. Según la perspectiva ecológica de Bronfenbrenner y Evans (2000), citada por (Castillo & Chávez, 2019) ,todos los niveles de interacción entre el individuo y su entorno ya sean cercanos o distantes, juegan un papel esencial en el desarrollo humano. Distintamente de su capacidad para fomentar un desarrollo óptimo, también tienen el potencial de contribuir negativamente a la agravación de dificultades que podrían haber sido temporales con una gestión más adecuada.
- **Fisiológicos:** La edad, la salud, el sistema nervioso, la ansiedad y los tiempos de reacción influyen en el proceso de aprendizaje. Se destaca la importancia de considerar el contexto del estudiante, ya que su rendimiento en clase puede estar afectado por diversos aspectos, como la ansiedad, la alimentación y su ritmo de aprendizaje.

- **Socio afectivos:** Estos factores, vinculados a las emociones, sentimientos y relaciones interpersonales, son determinantes en el proceso de aprendizaje. Incidirán en su éxito o fracaso académico.
- **Cognitivos:** Los factores cognitivos, relacionados con los hemisferios cerebrales, son relevantes en el proceso de aprendizaje. El beneficio está en generar experiencias educativas que estimulen y fortalezcan ambos hemisferios de manera equilibrada para lograr un aprendizaje integral (Guzmán, 2021).

Tabla 2: Guía de actividades

GUÍA DE ACTIVIDADES PARA EL USO DE RINCONES LÚDICOS QUE FORTALEZCAN EL APRENDIZAJE COGNITIVO		
Objetivo: Fortalecer el aprendizaje cognitivo, proporcionar una estructura efectiva para el diseño e implementación de actividades dentro de los rincones lúdicos		
Rincón del Modelado		
Crear figuras con plastilina	Creación de figuras:	Clasificación por características:
Proporciona plastilina de diferentes colores y utensilios como rodillos, cortadores y moldes. Los niños pueden crear figuras tridimensionales, letras o números, lo que promueve la creatividad y la coordinación mano-ojo.	Anima a los niños a crear figuras tridimensionales utilizando los materiales de modelado. Esto fomenta la creatividad, la imaginación y el pensamiento espacial.	Proporciona herramientas para hacer impresiones en la masa, como sellos o moldes, y pide a los niños que clasifiquen las formas resultantes según diferentes atributos como tamaño, forma o color. Esto desarrolla habilidades de clasificación y discriminación visual.
Juego Dramático		
Dramatización de roles:	Crear escenarios:	Narrar historias:
Proporciona disfraces, accesorios y escenarios para que los niños representen diferentes roles y situaciones de la vida cotidiana, como ser chef en una cocina, médico en un consultorio o conductor de autobús en una estación. Esto fomenta la imaginación, el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje.	Organiza diferentes áreas de juego temáticas, como una cocina, un hospital o una estación de policía, y permite que los niños creen historias y situaciones dentro de estos escenarios. Esto promueve la resolución de problemas y la colaboración.	Proporciona libros de cuentos y tarjetas con imágenes y anima a los niños a crear sus propias historias utilizando los personajes y escenarios proporcionados. Esto desarrolla habilidades narrativas, creatividad y expresión verbal.

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación empleo principalmente un enfoque mixto porque se basa en aspectos cuantitativos y cualitativos para analizar los datos para la interpretación de las preguntas, además se utilizó el diseño no experimental puesto a que se observaron las situaciones ya existentes en el plantel educativo.

Incorporamos la investigación documental al respaldar nuestro estudio, considerando las perspectivas de diversos autores. Esto fue crucial para facilitar la recopilación de información confiable.

- **Investigación descriptiva:** La naturaleza de la investigación es de carácter descriptivo, ya que se utilizó el análisis e interpretación de datos para detallar los aspectos fundamentales de los rincones lúdicos y para identificar posibles mejoras en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.
- **Método Inductivo:** En esta investigación aplicaremos el método inductivo como base a recursos, ya que vamos a observar la importancia de la implementación de los rincones lúdicos dentro del salón de clases y el uso adecuado de estos espacios.
- **Investigación documental:** Este tipo de investigación se basa en la recopilación, análisis y síntesis de información proveniente de artículos científicos, libro, revistas, tesis, sitios web confiables entre otros. Este enfoque implica la interpretación crítica de documentos y materiales existentes.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla 3: Matriz de Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems / Instrumento	
V.I: RINCONES LÚDICOS	Los rincones lúdicos son espacios destinados a brindar actividades educativas a los niños, los diferentes tipos de rincones y sus características particulares favorecen la creatividad, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades	Tipos	Modelado	¿Conoce la importancia del rincón de modelado?	
			Juego dramático	¿Conoce los beneficios del rincón de juego dramático?	
			Pintura y dibujo	¿Considera importante el rincón de Pintura y dibujo dentro del aula de clases?	
			Juegos tranquilos	¿Los juegos tranquilos ayudan a la concentración del estudiante?	
		Actividades educativas	Habilidades y Destrezas	Indique ¿Es necesario desarrollar actividades de integración que fortalezca las habilidades y destrezas de los estudiantes?	
			Conocimientos	Indique ¿Cree usted que las actividades educativas fortalecen el conocimiento de los estudiantes?	
			Adaptabilidad	¿Considera importante la adaptabilidad del área de los rincones lúdicos al nivel de aprendizaje de cada niño?	
		Características	Participación activa	¿Considera usted que la aplicación de los rincones lúdicos beneficia la participación activa de los estudiantes?	
			Asimilación y acomodación	¿Si el estudiante se siente cómodo dentro del salón de clases tendrá mejor asimilación de nuevos conocimientos?	
				Equilibrio	Indique. ¿Los niños se enfrentan a desafíos al implementar rincones lúdicos fortaleciendo el equilibrio en el aprendizaje cognitivo?
V.D: APRENDIZAJE COGNITIVO	Proceso educativo por el cual las personas obtienen conocimientos, valores, habilidades y destrezas según las etapas del desarrollo a través de la interacción con el entorno	Proceso educativo	Aprendizaje cognitivos	¿El proceso educativo en el que el niño se desarrolla influye en el aprendizaje cognitivo?	
			Adaptaciones curriculares	¿Las adaptaciones curriculares benefician el aprendizaje de los estudiantes?	
			Estrategias de aprendizaje	Metodología activa	¿La metodología activa genera un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo?
				Técnicas de aprendizaje	¿Considera que la institución brinde los espacios necesarios para integrar las técnicas de aprendizaje adecuados para los niños?
		Etapas del desarrollo	Habilidades y destrezas	¿Los rincones lúdicos fortalecen las habilidades y destrezas del infante?	
			Periodo sensoriomotriz	¿Considera que los elementos didácticos y el espacio físico dentro del aula influyen en el desarrollo del Periodo sensorio motriz?	
		Periodo preoperacional	¿Conoce acerca del periodo preoperacional?		

Fuente: Elaboración propia

3.3 Población

La unidad educativa “San José” cuenta con 2 paralelos del subnivel II, los cuales son “A” y “B” respectivamente, para el presente proyecto de investigación se registra una población conformada según se establece en la tabla 3.

Tabla 4: Población

POBLACIÓN		
Elementos	cantidad	porcentaje
Docentes	2	2%
Padres de familia	42	49%
Estudiantes	42	49%
Total	86	100%

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa San José

3.3.1 Muestra

La muestra será obtenida de manera no probabilística por conveniencia, por lo que se utilizará a los padres de familia y docente del subnivel II “A”, lo que se muestra en la tabla que se detalla a continuación.

Tabla 5: Muestra

MUESTRA		
Elementos	cantidad	porcentaje
Docente	1	2%
Padres de familia	21	49%
Estudiantes	21	49%
Total	43	100%

Fuente: Autoras

3.4 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1 Técnicas

Encuestas: Esta estrategia se basa en la utilización de un cuestionario que contiene preguntas estructuradas, las cuales serán dirigidas a la docente y a los padres de familia de educación inicial II paralelo A. Su objetivo es adquirir datos concretos y cuantificables para la investigación, los cuales se presentarán en forma de porcentajes. De este modo, se adopta según el enfoque metodológico establecido.

Observación: Esta técnica fue utilizada con el propósito de obtener datos directos y objetivos acerca de la importancia de implementar rincones lúdicos dentro del aula de clases. Se busca entender cómo estos rincones favorecen el aprendizaje cognitivo, las interacciones sociales y las respuestas del infante ante diversos estímulos y situaciones de aprendizaje.

3.4.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos del presente proyecto son los siguientes:

Cuestionario: Elaborado a base de preguntas estructurada dirigido a los docentes y padres de familia de los niños de educación inicial II “A” para facilitar el procesamiento de datos de manera cuantitativa, se redactarán las preguntas en base a las variables de estudio.

Ficha de observación: A través de la ficha de observación, se analizarán de manera sistemática los datos recopilados para identificar los rincones lúdicos y su influencia en el aprendizaje cognitivo de los niños de Educación Inicial II. Este proceso permitirá destacar áreas de fortaleza y aquellas en las que los niños podrían requerir apoyo adicional. La ficha constaba de 10 ítems y se aplicará durante la realización de actividades en el aula de clases.

3.5 Procesamiento de datos

La exploración de datos nos brinda una comprensión precisa y eficiente de los resultados en una investigación. Estos datos son procesados de manera ordenada, lo que facilita el acceso y la revisión de aspectos fundamentales para su identificación en el estudio.

En este proyecto, se empleará la estadística descriptiva, cuya función es analizar detalladamente los temas investigados con el fin de identificar y especificar las características y aspectos relevantes del proyecto. Esto permitirá proporcionar alternativas que contribuyan a la correcta estructura y desarrollo general del proyecto.

3.6 Aspectos Éticos

Según Inguilla Gagnay et al. (2020), el reconocimiento adecuado de las fuentes no solo es una cuestión ética, sino que también añade credibilidad a la investigación. La honestidad intelectual y el respeto por el trabajo de otros son pilares esenciales para la construcción de una comunidad académica sólida y confiable. p.29

En el ámbito de la investigación, la adherencia a principios éticos fundamentales, este proyecto se llevó a cabo siguiendo rigurosamente las normas éticas. Se garantizó que cada individuo del grupo muestra tuviera la oportunidad de expresar su opinión, y se obtuvieron las debidas autorizaciones tanto de la rectora, la docente y los padres de familia para llevar a cabo las encuestas y la observación, se ha procurado salvaguardar los derechos de autor de cada documento citado, utilizando las normas APA 7ma edición, garantizando así la ética y la calidad de la investigación.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1 Encuesta

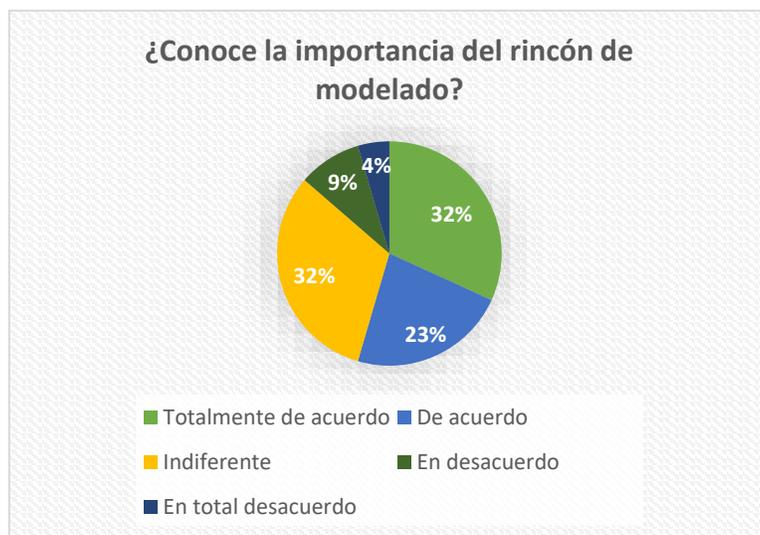
1) ¿Conoce la importancia del rincón de modelado?

Tabla 6: Rincón de modelado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	32%
De acuerdo	5	23%
Indiferente	6	32%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	1	4%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 1 Rincón de modelado



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Se observa que un porcentaje significativo, específicamente el 32% de los encuestados, manifiesta estar totalmente de acuerdo con la importancia del rincón de modelado en el contexto educativo. Por otro lado, el 23% solo está de acuerdo, un 32% de los encuestados mostró indiferencia. Sin embargo, un 9% de los encuestados expresó estar en desacuerdo y cierto grado 4% total desacuerdo con la importancia del rincón de modelado, lo que sugiere la existencia de opiniones divergentes dentro de la comunidad educativa.

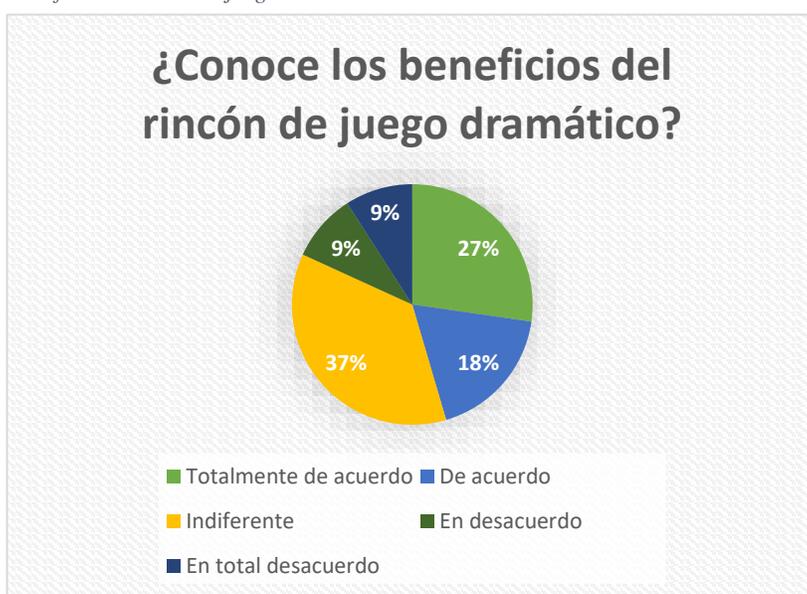
2) ¿Conoce los beneficios del rincón de juego dramático?

Tabla 7: Rincón de juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	27%
De acuerdo	4	18%
Indiferente	8	37%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 2 Rincón de juego



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados revela una variedad de percepciones en cuanto al conocimiento de los beneficios del rincón de juego dramático. Aproximadamente el 27% de los encuestados respondió estar totalmente de acuerdo con la comprensión de los beneficios de este recurso pedagógico, el 18% de acuerdo, el 37% le es indiferente. Sin embargo, es notable que el 37% de los encuestados manifestó indiferencia, lo que podría indicar una falta de información o experiencia en este tema. Por otro lado, un 18% expresó desacuerdo o total desacuerdo, señalando posibles áreas de desconocimiento o a los beneficios del rincón de juego dramático.

3) ¿Considera importante el rincón de Pintura y dibujo dentro del aula de clases?

Tabla 8: Rincón de pintura y dibujo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	27%
De acuerdo	5	23%
Indiferente	6	27%
En desacuerdo	4	18%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 3 Rincón de pintura y dibujo



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Se observa que un 27% de los encuestados mostró estar totalmente de acuerdo, con la importancia de este recurso pedagógico, el 23% de acuerdo. Esto indica un reconocimiento por parte de una parte considerable de la comunidad educativa sobre el valor que el rincón de Pintura y Dibujo puede aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es significativo que un 27% manifestó indiferencia, lo que podría señalar una falta de conciencia sobre los beneficios de este espacio en el desarrollo integral de los estudiantes. Por otro lado, un 18% expresó desacuerdo y el 5% en total desacuerdo, lo que resalta la existencia de opiniones divergentes sobre la relevancia del rincón de Pintura y Dibujo.

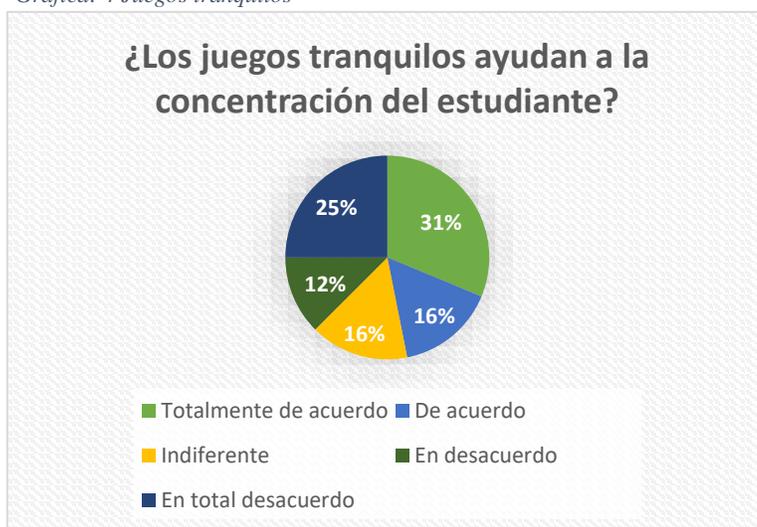
4) ¿Los juegos tranquilos ayudan a la concentración del estudiante?

Tabla 9: Juegos tranquilos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	31%
De acuerdo	5	16%
Indiferente	6	16%
En desacuerdo	2	12%
En total desacuerdo	1	25%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 4 Juegos tranquilos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Aproximadamente el 31% de los encuestados mostró estar totalmente de acuerdo, el 16% de acuerdo, con la afirmación de que los juegos tranquilos son beneficiosos para la concentración del estudiante. Esto sugiere un reconocimiento significativo dentro de la comunidad educativa sobre el potencial de los juegos tranquilos para mejorar la atención y el enfoque de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es notable que un 16% manifestó indiferencia, el 16% desacuerdo, lo que indica una falta de consenso o conocimiento sobre este tema. Específicamente, un 25% expresó total desacuerdo, lo que sugiere una percepción negativa hacia la eficacia de los juegos tranquilos en la concentración del estudiante.

5) Indique ¿Es necesario desarrollar actividades de integración que fortalezca las habilidades y destrezas de los estudiantes?

Tabla 10: Actividades de integración

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	36%
De acuerdo	7	32%
Indiferente	4	18%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 5 Actividades de integración



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Con un 36% de los encuestados mostraron estar totalmente de acuerdo, el 32% de acuerdo se evidencia una fuerte aceptación dentro de la comunidad educativa respecto a la importancia de estas actividades. Sin embargo, es importante señalar que un 18% de los encuestados expresó indiferencia, lo que podría indicar una falta de comprensión sobre la importancia de estas actividades. Además, un 9% manifestó desacuerdo y el 5% total desacuerdo, lo que sugiere posibles discrepancias hacia la implementación de este tipo de actividades.

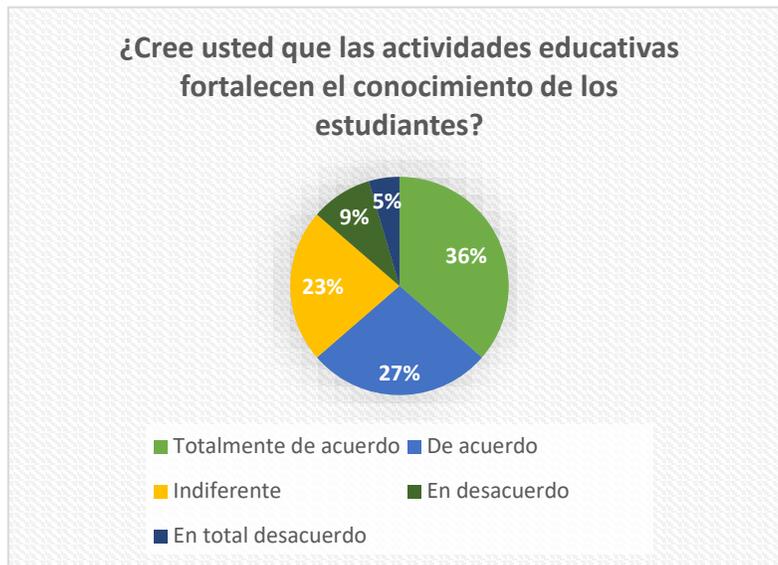
6) Indique ¿Cree usted que las actividades educativas fortalecen el conocimiento de los estudiantes?

Tabla 11: Actividades educativas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	36%
De acuerdo	6	27%
Indiferente	5	23%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 6 Actividades educativas



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El 36% de los encuestados expresan estar totalmente de acuerdo, el 27% de acuerdo, se evidencia un reconocimiento significativo sobre la eficacia de estas actividades para mejorar el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes. Este alto porcentaje apunta a una conciencia sobre el valor que las actividades educativas aportan al proceso educativo. Sin embargo, es relevante destacar que un 23% mostró indiferencia, lo que podría indicar una falta de convicción en relación con el impacto de estas actividades. Además, un 9% expresó desacuerdo y el 5% total desacuerdo.

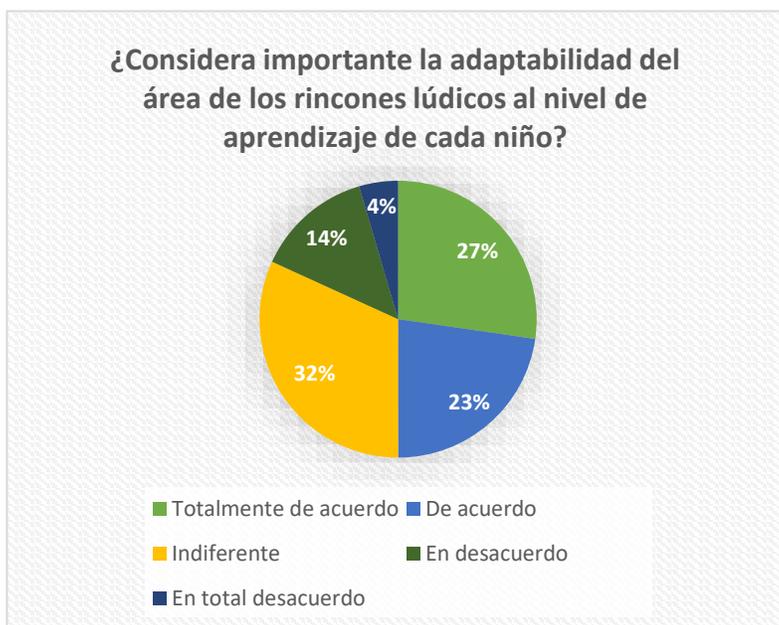
7) ¿Considera importante la adaptabilidad del área de los rincones lúdicos al nivel de aprendizaje de cada niño?

Tabla 12: Rincones lúdicos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	27%
De acuerdo	5	23%
Indiferente	7	32%
En desacuerdo	3	14%
En total desacuerdo	1	4%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 7 Rincones lúdicos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El 27% de los encuestados expresó estar totalmente de acuerdo, el 23% de acuerdo, es notable que un significativo 32% mostró indiferencia. Esta cifra sugiere una falta de conciencia sobre la relevancia de adaptar los rincones lúdicos al nivel de aprendizaje de cada niño. Por otro lado, un 14% expresó desacuerdo y el 4% total desacuerdo, lo que significa que no consideran importante esta adaptabilidad.

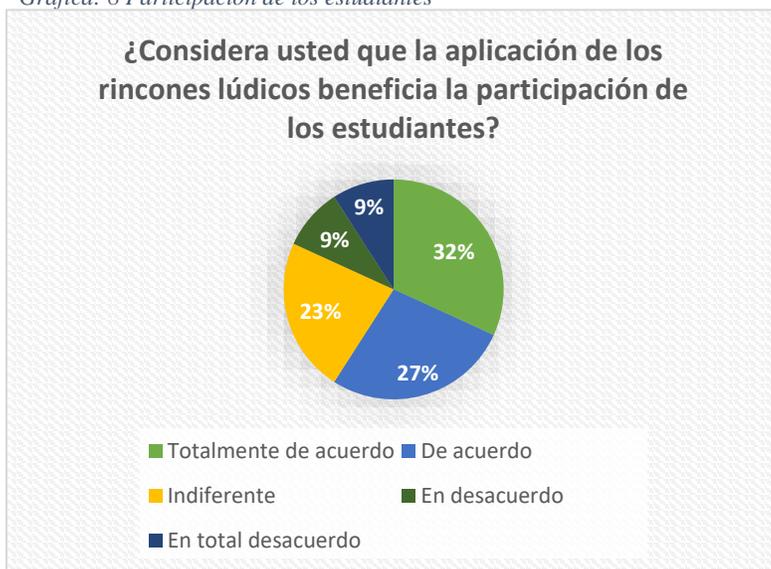
8) ¿Considera usted que la aplicación de los rincones lúdicos beneficia la participación de los estudiantes?

Tabla 13: Participación de los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	32%
De acuerdo	6	27%
Indiferente	5	23%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 8 Participación de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados revela una tendencia mayoritariamente positiva el 32% de los encuestados está totalmente de acuerdo, el 27% de acuerdo, es relevante destacar que un 23% de los encuestados mostró indiferencia, lo que podría indicar una falta de experiencia o conocimiento sobre el tema. Además, un 9% expresó desacuerdo y el 8% total desacuerdo, lo que sugiere la existencia de opiniones opuestas o sobre la efectividad de los rincones lúdicos para promover la participación estudiantil.

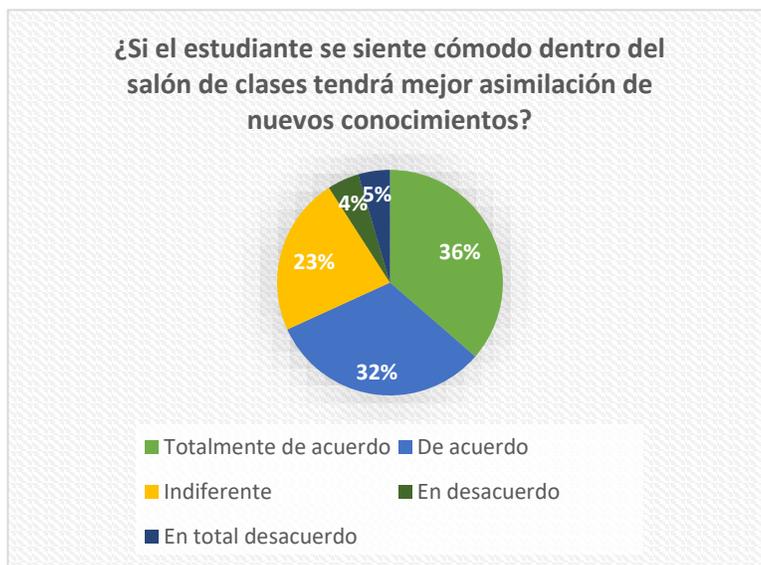
9) ¿Si el estudiante se siente cómodo dentro del salón de clases tendrá mejor asimilación de nuevos conocimientos?

Tabla 14:
Nuevos conocimientos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	36%
De acuerdo	7	32%
Indiferente	5	23%
En desacuerdo	1	5%
En total desacuerdo	1	5%
Total	8	36%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 9 Nuevos conocimientos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Con un 36% de los encuestados expresan estar totalmente de acuerdo, el 32% de acuerdo, sobre la importancia del ambiente de aprendizaje para facilitar la asimilación de conocimientos. Este alto porcentaje sugiere una conciencia generalizada sobre el bienestar y la comodidad del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es importante señalar que un 23% de los encuestados mostró indiferencia, lo que podría indicar una falta de consideración o atención a este aspecto. Además, un 4% expresó desacuerdo y el 5% total desacuerdo.

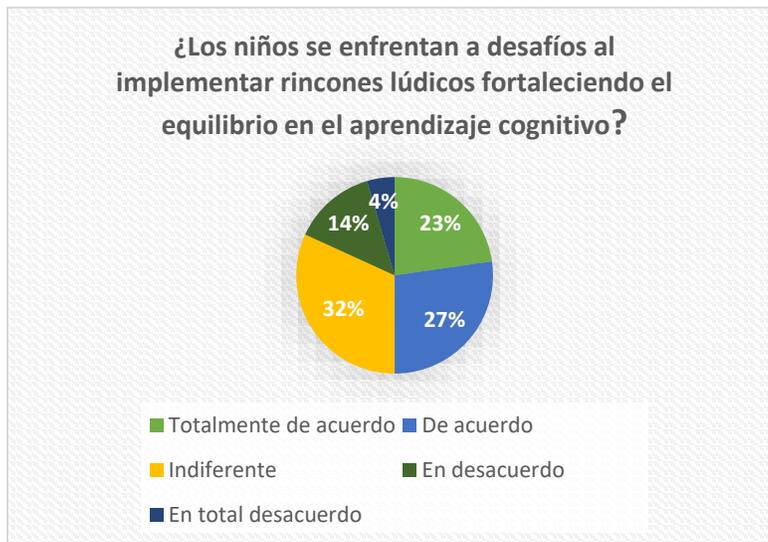
10) Indique. ¿Los niños se enfrentan a desafíos al implementar rincones lúdicos fortaleciendo el equilibrio en el aprendizaje cognitivo?

Tabla 15: Equilibrio en el aprendizaje cognitivo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	23%
De acuerdo	6	27%
Indiferente	7	32%
En desacuerdo	3	14%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 10 Equilibrio en el aprendizaje cognitivo



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Se muestra una variedad de percepciones sobre si los niños enfrentan desafíos al implementar rincones lúdicos y si esto fortalece el equilibrio en el aprendizaje cognitivo. Aunque un porcentaje significativo de encuestados expresó estar totalmente de acuerdo con un 23% y un 27% de acuerdo, indicando que los rincones lúdicos sí presentan desafíos que fortalecen el aprendizaje cognitivo, un 32% de los participantes mostró indiferencia. Esto insinúa una falta de comprensión sobre el impacto de los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo. Por otro lado, un 14% de los encuestados expresó desacuerdo y un 4% total desacuerdo, lo que resalta la discrepancia sobre la eficacia de los rincones lúdicos para fortalecer el equilibrio en el aprendizaje cognitivo.

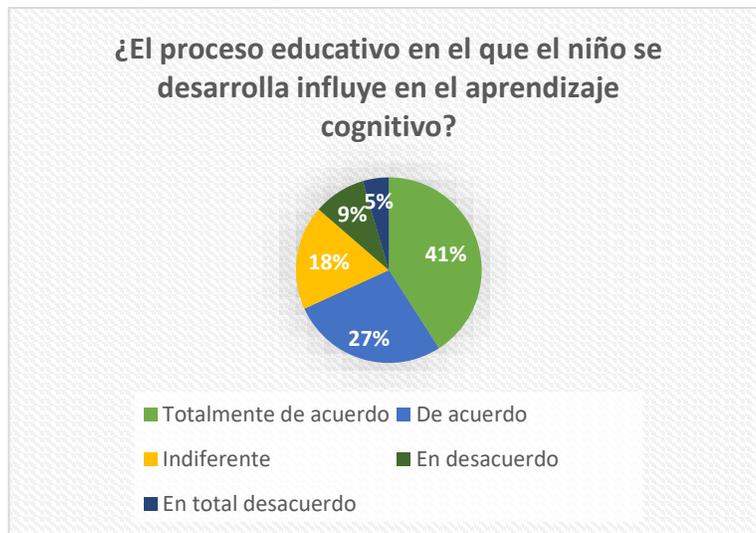
11) ¿El proceso educativo en el que el niño se desarrolla influye en el aprendizaje cognitivo?

Tabla 16: Aprendizaje cognitivo del infante

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	9	41%
De acuerdo	6	27%
Indiferente	4	18%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 11 Aprendizaje cognitivo del infante



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Los resultados indican una clara tendencia hacia la percepción positiva del proceso educativo que se desarrolla influye en su aprendizaje cognitivo. Con un 41% de los encuestados expresando estar totalmente de acuerdo, el 27% de acuerdo, se refleja un amplio consenso dentro de la comunidad educativa sobre la importancia del entorno educativo en el desarrollo cognitivo de los niños. Este alto porcentaje de acuerdo sugiere una conciencia generalizada sobre el impacto significativo que el proceso educativo puede tener en la capacidad de aprendizaje y comprensión de los estudiantes. Aunque un 18% manifestó indiferencia, un 9% expresó desacuerdo y un 5% totalmente desacuerdo, lo que indica una proporción relativamente pequeña de personas que cuestionan esta relación.

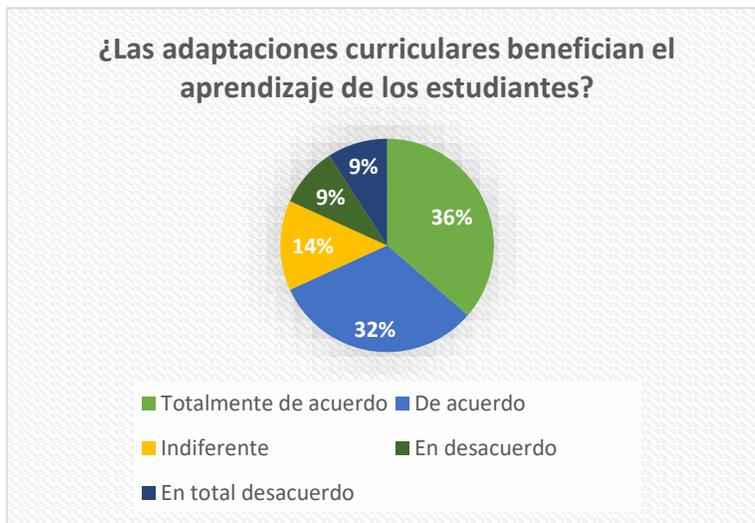
12) ¿Las adaptaciones curriculares benefician el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 17: Adaptaciones curriculares

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	8	36%
De acuerdo	7	32%
Indiferente	3	14%
En desacuerdo	2	9%
En total desacuerdo	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 12 Adaptaciones curriculares



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El 36% de los encuestados expresan estar totalmente de acuerdo, con la presente interrogante, el 32% de acuerdo. Aunque un 14% manifestó indiferencia, es relevante destacar que solo un 9% expresó desacuerdo y el 14% total desacuerdo, lo que indica una proporción relativamente pequeña de personas que cuestionan esta relación. Estos resultados resaltan la importancia de diseñar y mantener un entorno educativo favorable que promueva el desarrollo cognitivo de los niños, así como de sensibilizar a la comunidad educativa sobre el papel fundamental del proceso educativo en el aprendizaje de los estudiantes.

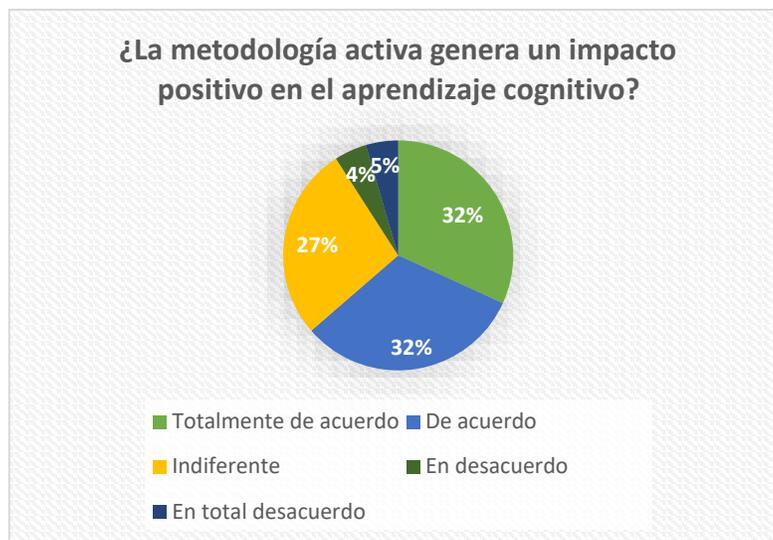
13) ¿La metodología activa genera un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo?

Tabla 18: La metodología activa

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	32%
De acuerdo	7	32%
Indiferente	6	27%
En desacuerdo	1	4%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 13 La metodología activa



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Se evidencia una percepción positiva con la metodología activa generando un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo. Con un 32% de los encuestados de acuerdo, y un 32% totalmente de acuerdo, se evidencia un amplio consenso dentro de la comunidad educativa sobre la eficacia de las metodologías activas en el proceso de aprendizaje. Aunque un 27% manifestó indiferencia, es relevante destacar que un 5% expresó desacuerdo y un 4% total desacuerdo, lo que indica una minoría de personas.

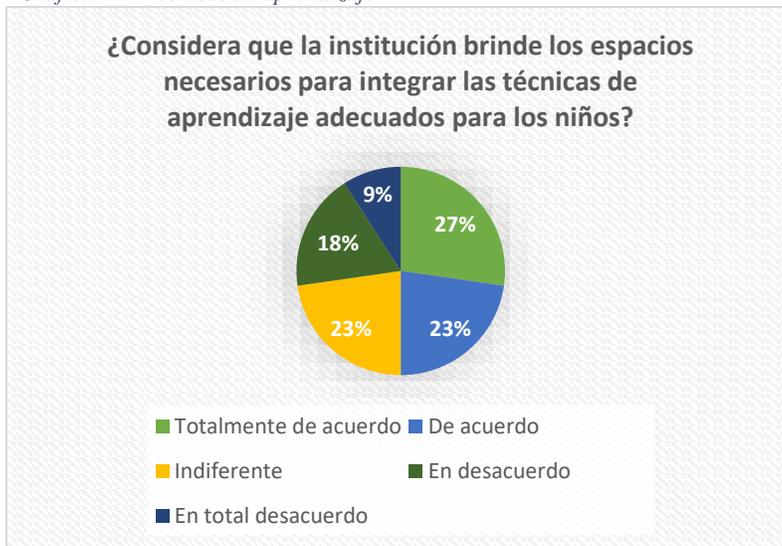
14) ¿Considera que la institución brinde los espacios necesarios para integrar las técnicas de aprendizaje adecuados para los niños?

Tabla 19: Técnicas de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	27%
De acuerdo	5	23%
Indiferente	5	23%
En desacuerdo	4	18%
En total desacuerdo	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 14 Técnicas de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados muestra una percepción mixta a la interrogante. Aunque un 27% de los encuestados expresaron algún grado de totalmente de acuerdo y un 23% de acuerdo, con la afirmación de que la institución brinda estos espacios, es notable que un 23% manifestó indiferencia y un 18% desacuerdo. Esto sugiere una falta de consenso o claridad dentro de la comunidad educativa sobre si los recursos y ambientes disponibles son adecuados para implementar técnicas de aprendizaje específicas para los niños. Por otro lado, un 9% manifestó estar en total desacuerdo.

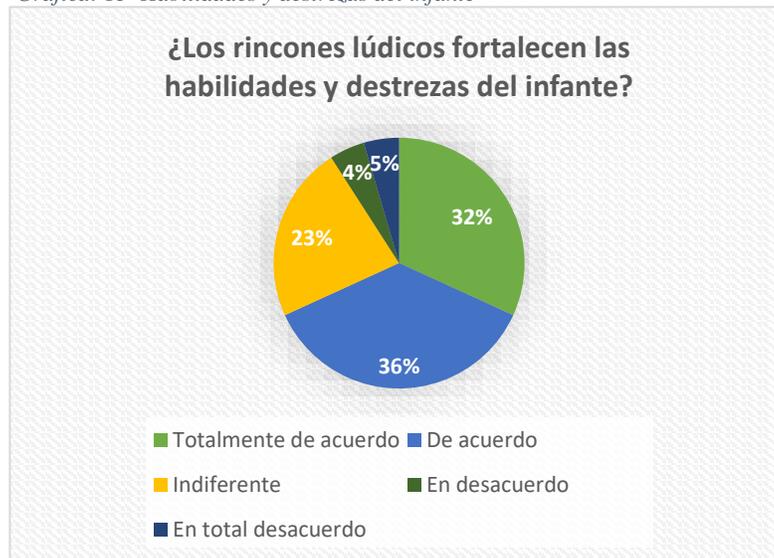
15) ¿Los rincones lúdicos fortalecen las habilidades y destrezas del infante?

Tabla 20: Habilidades y destrezas del infante

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	32%
De acuerdo	8	36%
Indiferente	5	23%
En desacuerdo	1	4%
En total desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 15 Habilidades y destrezas del infante



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados muestra que un 32% de los encuestados expresan estar totalmente de acuerdo, el 36% de acuerdo. Aunque un 23% manifestó indiferencia, es relevante destacar que el 4% está en desacuerdo y que solo un 9% expresó total desacuerdo, lo que indica una proporción relativamente pequeña de personas que cuestionan esta relación. Estos resultados subrayan la importancia de continuar promoviendo y mejorando la implementación de rincones lúdicos en el entorno educativo, así como de proporcionar una mayor sensibilización sobre su contribución al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños.

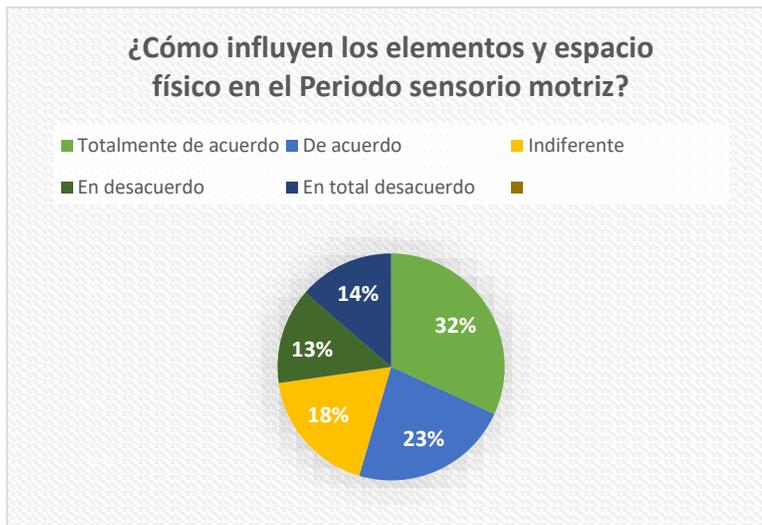
16) ¿Considera que los elementos didácticos y el espacio físico dentro del aula influyen en el desarrollo del Periodo sensorio motriz?

Tabla 21: Periodo sensorio motriz

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	32%
De acuerdo	5	23%
Indiferente	4	18%
En desacuerdo	3	13%
En total desacuerdo	3	14%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 16 Periodo sensorio motriz



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

Se evidencia una percepción dispareja sobre si los elementos didácticos y el espacio físico dentro del aula influyen en el desarrollo del periodo sensorio motriz. Aunque un porcentaje significativo de encuestados 32% expresó total acuerdo y el 23% de acuerdo con esta afirmación, un 18% mostró indiferencia. Por otro lado, un 13% expresó desacuerdo y el 14% total desacuerdo. Estos resultados resaltan la importancia de una evaluación más detallada de la disposición de los elementos didácticos y el espacio físico en el aula, así como de una mayor sensibilización sobre su impacto en el desarrollo sensorio motriz.

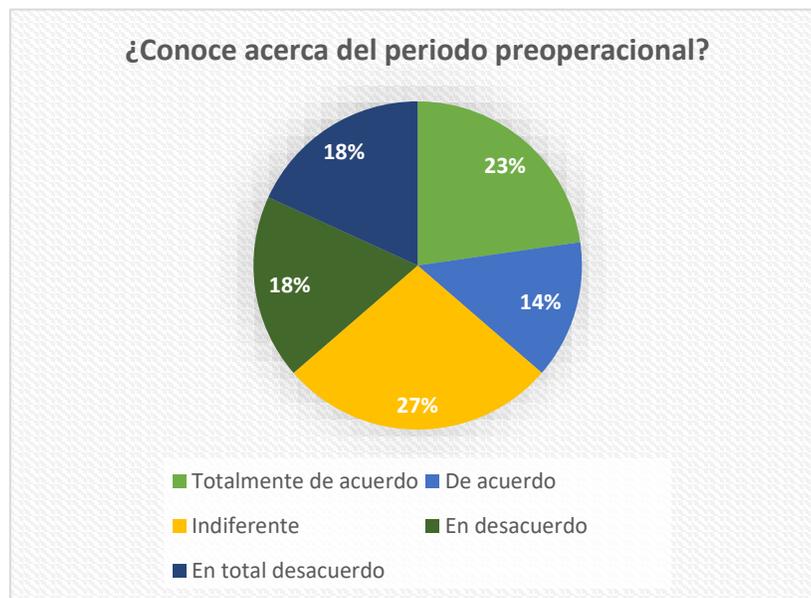
17) ¿Conoce acerca del periodo preoperacional?

Tabla 22: Rincón de modelado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	23%
De acuerdo	3	14%
Indiferente	6	27%
En desacuerdo	4	18%
En total desacuerdo	4	18%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica: 17 Periodo preoperacional



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados revela una falta de conocimiento generalizado sobre el periodo preoperacional. Solo un 24% de los encuestados expresó estar totalmente de acuerdo y un 14% de acuerdo o con tener conocimiento sobre este periodo del desarrollo infantil, mientras que un 18% mostró desacuerdo y un porcentaje similar manifestó estar en total desacuerdo. Además, un considerable 27% manifestó indiferencia. Estos resultados sugieren la necesidad de una mayor educación y concienciación sobre el desarrollo infantil y sus etapas entre la comunidad educativa.

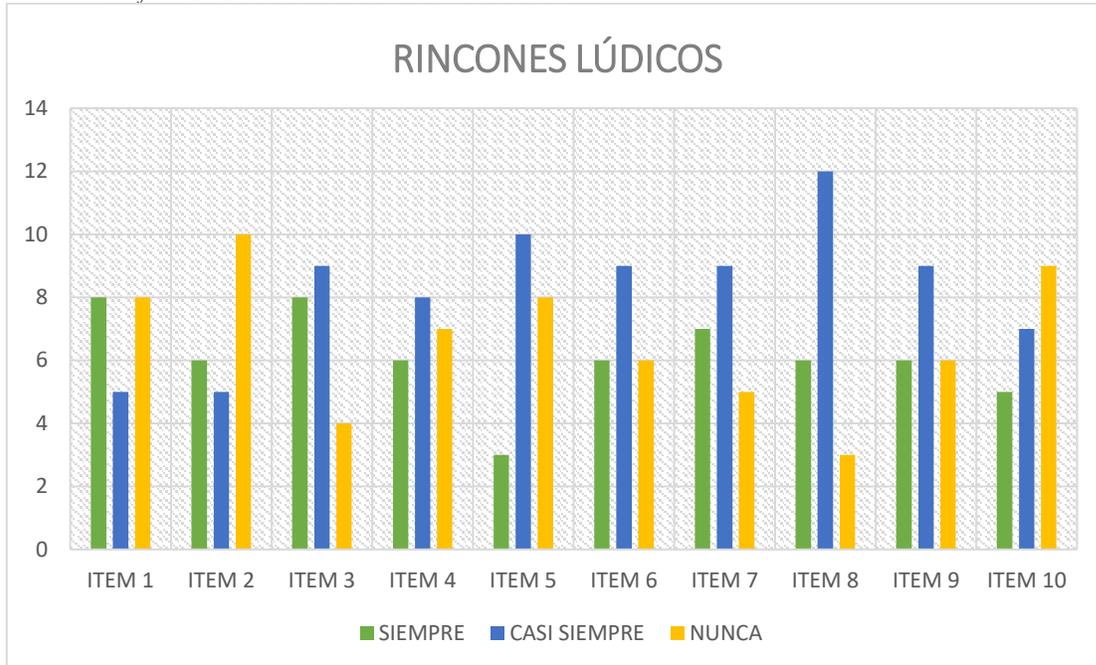
4.1.2 Ficha de Observación

Tabla 23:
Resultados de la ficha de Observación

ÍTEM	SIEMPRE	%	CASI SIEMPRE	%	NUNCA	%
1) ¿Los niños eligen las actividades al ingresar al rincón lúdico?	8	38%	5	24%	8	38%
2) ¿Se observa que los niños experimentan diferentes emociones durante su tiempo en el rincón lúdico?	6	29%	5	24%	10	48%
3) ¿Los niños participan activamente en las actividades?	8	38%	9	43%	4	19%
4) ¿Los niños interactúan y colaboran con otros niños mientras están en los rincón lúdico?	6	29%	8	38%	7	33%
5) ¿Los niños resuelven problemas o se enfrentan a desafíos mientras participan en las actividades del rincón lúdico?	3	14%	10	48%	8	38%
6) ¿El niño sigue las reglas y pautas establecidas para el uso del rincón lúdico?	6	29%	9	43%	6	29%
7) ¿Experimentan diferentes emociones durante su tiempo en el rincón lúdico?	7	33%	9	43%	5	24%
8) ¿El tiempo dedicado al rincón lúdico tiene un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo del niño?	6	29%	12	57%	3	14%
9) ¿Los niños muestran interés en explorar diferentes rincones lúdicos disponibles?	6	29%	9	43%	6	29%
10) ¿Los niños demuestran creatividad al utilizar los materiales y recursos didácticos en el rincón lúdico?	5	24%	7	33%	9	43%

Fuente: Unidad educativa "San José"

Gráfica: 18 Ficha de observación Rincones lúdicos



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación:

- La mayoría de los niños eligen actividades al ingresar al rincón lúdico, con un 38,10% siempre y un 23,81% casi siempre, lo que indica un alto grado de autonomía en su elección de actividades. Sin embargo, un 38,10% nunca elige actividades, lo que sugiere una necesidad de explorar y fomentar la participación activa en la selección de actividades.

- La experimentación de diferentes emociones durante el tiempo en el rincón lúdico, se observa que un 28,57% lo hace siempre y un 23,81% casi siempre, lo que sugiere que la mayoría de los niños experimentan una variedad de emociones. Sin embargo, un 47,62% nunca experimenta diferentes emociones, lo que indica una posible falta de diversidad emocional en esta actividad.

- Respecto a la participación activa en las actividades, un 38,10% de los niños siempre participa activamente y un 42,86% casi siempre, lo que sugiere un alto nivel de involucramiento. Sin embargo, un 19,05% nunca participa activamente, lo que señala la necesidad de fomentar la participación en todas las actividades.

- La interacción y colaboración con otros niños, un 28,57% siempre interactúa y colabora, y un 38,10% casi siempre lo hace, lo que indica un grado considerable de

interacción social. Sin embargo, un 33,33% nunca interactúa ni colabora, lo que sugiere oportunidades de mejora en este aspecto.

- Sobre la resolución de problemas o enfrentamiento de desafíos, un 47,62% casi siempre los resuelve, lo que sugiere que la mayoría de los niños enfrentan desafíos mientras participan en las actividades del rincón lúdico. Sin embargo, un 38,10% nunca los resuelve, lo que destaca la necesidad de ofrecer actividades más desafiantes.

- El seguimiento de las reglas y pautas establecidas, un 42,86% casi siempre las sigue, indicando un cumplimiento adecuado de las normas. Sin embargo, un 28,57% nunca sigue las reglas, lo que sugiere la necesidad de reforzar la importancia del cumplimiento de las normas.

- Respecto al impacto positivo en el aprendizaje cognitivo, un 57,14% casi siempre considera que el tiempo dedicado al rincón lúdico tiene un impacto positivo, lo que indica una percepción generalizada de su valor educativo. Sin embargo, un 14,29% nunca percibe este impacto, lo que sugiere una falta de conciencia sobre los beneficios cognitivos de esta actividad.

- El interés en explorar diferentes rincones lúdicos, un 42,86% casi siempre muestra interés, lo que sugiere una disposición activa para explorar diferentes actividades. Sin embargo, un 28,57% nunca muestra interés en explorar, lo que señala la necesidad de promover una mayor curiosidad y exploración.

- La demostración de creatividad al utilizar los materiales y recursos, un 33,33% casi siempre demuestra creatividad, lo que indica un grado significativo de imaginación y originalidad en el uso de los materiales. Sin embargo, un 42,86% nunca demuestra creatividad, lo que sugiere la necesidad de fomentar la expresión creativa en estas actividades.

4.2 Discusión

Los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta demuestran que el 55% de los encuestados afirman tener conocimiento acerca del rincón de modelado.

En la segunda interrogante el 45% de los encuestados se encuentran de acuerdo en cuanto a su conocimiento sobre el rincón de juego dramático, la autora López (2019) menciona que es importante que los padres de familia y docentes tengan conocimiento sobre los diversos rincones de aprendizaje y a su vez tengan una colaboración recíproca en estas actividades que se dan en las instituciones educativas. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

En la tercera interrogante el 50% de los encuestados están de acuerdo en cuanto a la importancia que tiene rincón de pintura y dibujo del aula de clases lo cual concuerda con el autor Canahua (2021) cita que los rincones de aprendizaje son importantes ya que mediante estos el niño aprende de forma espontánea además de que contribuyen en su formación. Este hallazgo resalta la de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

La cuarta interrogante tuvo como resultado que el 47% de los encuestados están de acuerdo en que los juegos tranquilos ayudan en gran medida a la concentración del estudiante.

La quinta pregunta demuestra que el 68% de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo en que es necesario desarrollar actividades de integración que fortalezca las habilidades y destrezas de los estudiantes, ambos resultados coinciden con los

autores Quijije & Román (2023) quienes mencionan que uso de los rincones de aprendizajes tiene múltiples beneficios en los niños de Educación Inicial ya que les permite el desarrollo de habilidades y destrezas además de fomentar la creatividad junto con la concentración al promover un aprendizaje lúdico en el aula de clases.

Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

El interrogante número seis tuvo un 63% de las personas encuestadas se encuentran de acuerdo en que las actividades educativas fortalecen el conocimiento de los estudiantes, esto lo coincide con lo que afirma el autor Cuasapud & Manguashca (2023) quienes mencionan que las actividades educativas lúdicas favorecen la adquisición de conocimiento beneficiando de esta forma la enseñanza aprendizaje de los alumnos. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

El séptimo interrogante el 50% de los encuestados si consideran importantes la adaptabilidad del área de los rincones lúdicos al nivel de aprendizaje de cada niño, lo cual concuerda con lo que menciona Bajaña (2021) quien menciona que deben ser adaptables los espacios físicos al momento de aplicar rincones lúdicos ya que de esta manera se organizan para que el estudiante adquiera un adecuado desarrollo de sus habilidades y destrezas. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

El interrogante número ocho dio que el 59% de las personas encuestadas consideran importante la aplicación de los rincones lúdicos beneficia la participación de los estudiantes por lo cual el autor Icaza (2021) corrobora esto al mencionar que los rincones lúdicos en el aula de clases son una de las principales formas de participación y relación del niño con los demás e incluso con los objetos que lo rodea. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

En el noveno interrogante vemos que el 68% de los encuestados está de acuerdo en que si el estudiante se siente cómodo dentro del salón de clases tendrá mejor asimilación de nuevos conocimientos esto lo confirma el autor Castro (2019) quien menciona que un ambiente de aprendizaje cálido desarrolla condiciones que benefician el aprendizaje de los estudiantes. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

El interrogante número diez tuvo como resultado que el 50% de los encuestados afirman que los niños se enfrentan a desafíos al implementar rincones lúdicos fortaleciendo el equilibrio en el aprendizaje cognitivo. Este resultado respalda lo mencionado por (Karina, 2018) en su investigación sobre los la lúdica y el impacto positivo que estos generan en los infantes.

En el interrogante número once vemos que el 68% de los encuestados afirman que el proceso educativo en el que el niño se desarrolla influye en el aprendizaje cognitivo, ambos resultados los corrobora los autores Erazo & Lázaro (2022) quienes mencionan que los

rincones de aprendizaje se convierten en espacios favorecedores para el desarrollo cognitivo de los niños. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

En el interrogante número doce el 68% de los encuestados están de acuerdo en que las adaptaciones curriculares benefician el aprendizaje de los estudiantes tal como citan los autores Porras & Rodríguez (2020) quienes mencionan que es de gran importancia de la implementación de las adaptaciones curriculares en el aula de clases debido a que se puede abarcar con las necesidades de los estudiantes en beneficio de su aprendizaje.p.13. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

El interrogante número trece señala que el 64% de las personas encuestadas se encuentran de acuerdo en cuanto a que la metodología activa genera un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo tal como lo menciona los autores Peralta & Guamán (2020) quienes citan que la aplicación de metodologías activas tiene un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes por lo tanto es esencial su aplicación en la educación. p.4. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

En la pregunta catorce el 50% de los encuestados están de acuerdo en que las instituciones brinden los espacios necesarios para integrar las técnicas de aprendizajes adecuados para los niños en relación a esto el autor Castro (2019) menciona la importancia de los espacios y ambientes apropiados para la aplicación de técnicas de aprendizaje para beneficios de los infantes. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

En la pregunta quince el 68% de los encuestados afirman que los rincones lúdicos fortalecen las habilidades y destrezas del infante tal como lo cita Quijije & Román (2023) al señalar que los rincones lúdicos favorecen al desarrollo de habilidades y destrezas de los niños. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

La pregunta número dieciséis el 55% de las personas encuestadas mencionan que están de acuerdo en que los elementos didácticos y el espacio físico dentro del aula influyen en el desarrollo del periodo sensorio motriz como lo corrobora las autoras Murillo & Balón (2019) quienes mencionan que es elemental que se apliquen medidas didácticas en el aula de clases en beneficio del desarrollo sensorio motriz ya que esta área es fundamental en el desarrollo de los estudiantes. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

La última pregunta dio como resultado que el 37% de los encuestados afirman conocer acerca del periodo pre operacional, los autores Delgado & García (2022) mencionan

que es importante que se tenga un conocimiento sobre este periodo debido a que los docentes pueden impulsar, orientar y ayudar en el desarrollo cognitivo por lo tanto mantiene un rol importante en el desarrollo de los niños. Este hallazgo resalta la necesidad de educar y sensibilizar a los educadores sobre los beneficios de esta práctica, así como de explorar y abordar las razones detrás de las opiniones divergentes para promover un consenso sobre su importancia.

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se evidencia una consistencia entre la teoría que respalda la utilización de rincones lúdicos como herramienta pedagógica para el desarrollo cognitivo por lo que esto contribuye favorablemente al desarrollo cognitivo de los niños y las prácticas observadas en el contexto de la Educación Inicial II. Los principios teóricos sobre el aprendizaje cognitivo y el juego como una forma natural de aprendizaje se reflejan en la efectividad de los rincones lúdicos para promover dicho desarrollo en los niños.

Una vez que se ha fundamentado teóricamente los rincones lúdicos se han establecido entre los resultados una mejora significativa en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes mediante la implementación de rincones lúdicos. Estos espacios ofrecen oportunidades para la exploración, la experimentación y el descubrimiento, lo que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la creatividad, la atención y la memoria.

Entre los resultados más destacados se encuentran la identificación de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, la efectividad de los rincones lúdicos como estrategia didáctica y la sugerencia de una guía de actividades que integra de manera adecuada los principios del aprendizaje cognitivo y las características del juego en la Educación Inicial II.

5.1 Recomendaciones

- Implementar una variedad de rincones lúdicos que aborden diferentes aspectos del aprendizaje cognitivo, como la resolución de problemas, la creatividad, la exploración sensorial y el pensamiento crítico, para ofrecer a los niños una experiencia educativa integral y estimulante.
- Proporcionar formación continua y recursos adecuados a los docentes de Educación Inicial II sobre cómo diseñar y gestionar eficazmente los rincones lúdicos, fomentando así un entorno de aprendizaje en el que los niños puedan desarrollar sus habilidades cognitivas de manera óptima.

Bibliografías

- Holguín R, G. (2018). *El rincón del arte y el desarrollo de la creatividad en los niños de 2 a 5 años del centro de desarrollo infantil waikikids*. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27210/1/1802532364%20Gabriela%20Holgu%C3%ADn%20Reyes.pdf>
- Argudo, K. (2018). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE RINCONES LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL EL CASTILLO*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Armenteros, A. (2011). FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE. *Revista Enfoques Educativos*, 17-33.
- ASPASIA. (28 de 12 de 2023). *¿Qué es el aprendizaje cognitivo?* Obtenido de ASPASIA La Formación de tu Futuro: <https://grupoaspasia.com/es/glosario/aprendizaje-cognitivo/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20aprendizaje%20cognitivo,la%20experiencia%20y%20el%20cerebro>.
- Bajaña, G. (2021). Rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Dario C. Guevara" del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos. *Tesis*. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Canahua Zaga, P. (Diciembre de 2021). Implementación del aula preescolar mediante rincones de aprendizaje para niños de 4 a 5 años de edad en el centro de desarrollo integral BO-222 de la ciudad de El Ato. *Tesis*. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Castillo, K., & Chávez, P. (2019). Factores familiares y escolares que influyen en los problemas de conducta y de aprendizaje en los niños. *Academo Acad*, 20-35.
- Castro, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia-Educación*, 5(2).

- Cuasupud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica Uisrael*, 10(1), 151-165. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Delgado, V., & García, G. (2022). Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo, en la etapa pre operacional de los niños, de la escuela fiscal Mixta Leonidas Plaza Gutiérrez, ubicada en el Cantón Paján, Provincia De Manabí; en el periodo 2021 – 2022. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario). doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1667>
- Domínguez, L. (2022). *ANALIZAR EL USO DE LOS RINCONES DIDÁCTICOS EN EL PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR*, Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2110/1/DOM%C3%8DNGUEZ%20MEJIA%20LAURA.pdf>
- Elizabeth, R. (2022). *La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de la producción textual en grado tercero*.
- Erazo, S., & Lázaro, E. (2022). Los rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en alumnos de primer año básica. *MQRInvestigar*, 6(3), 1089-1108. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1089-1108>
- Guzmán, M. (18 de Junio de 2021). *Factores que influyen en el aprendizaje*. Obtenido de ACES Educación: <http://educacion.editorialaces.com/factores-influyen-aprendizaje/>
- Icaza T, P. D. (2021). *Aprendizaje de los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Robles con la. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10817/P-UTB-FCJSE-EINIC-000005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*
- Icaza, P. (2021). Aprendizaje de los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Robles con la utilización de los rincones lúdicos. *INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN*. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.

- Imágenes Educativas. (4 de Enero de 2018). *Trabajo por Rincones, una experiencia docente increíble*. Obtenido de Imágenes Educativas.com: <https://www.imageneseducativas.com/trabajo-por-rincones/>
- Inguillay Gagnay et al. (4 de Enero de 2020). Ética en la investigación científica. *imaginario social*, 29. Obtenido de <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/10>
- KUMON. (18 de Julio de 2022). *Habilidades cognitivas: ¿qué son, tipos y cómo desarrollarlas?* Obtenido de Kumon América del Sur: <https://www.kumon.com.pe/blog/habilidades-cognitivas/>
- López, S. (2019). Los rincones de aprendizaje en la educación inicial . *Trabajo Académico* . Tumbes, Perú: Universidad Nacional de Tumbes.
- Mi Primera Infancia. (8 de Febrero de 2020). *Rincones Pedagógicos de la Primera Infancia*. Obtenido de Mi Primera Infancia: <https://www.miprimerainfancia.com/rincones-de-aprendizaje/>
- MINEDUC. (2022). *MOODULO-JUEGO-TRABAJO*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Módulo de Juego Trabajo*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Rincones de Juego Trabajo ¿Estamos haciendo bien las cosas?* Quito: Ministerio de Educación.
- Mirullo, S., & Balón, L. (2019). El aprendizaje experiencial en el desarrollo de la dimensión sensorio motriz en niños de 2 a 3 años. *Trabajo de Grado* . La Libertad , Ecuador : Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Moreira V, M. M., & Alcívar M, S. A. (2022). *Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”*. Manabí. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>

- Moreira V, M., & Alcívar M, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso". *Polo del Conocimiento*, 66-73.
- Parvulita. (9 de Febrero de 2018). *LOS RINCONES LÚDICOS EN EDUCACIÓN INICIAL*. Obtenido de PARvulita: <https://caritominuevo.blogspot.com/2016/02/los-rincones-ludicos-en-educacion.html>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y prendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- Quijije, M., & Román, E. (2023). El uso los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial. *MQRinvestigar*, 7(3), 1772-1789. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1772-1789>
- Rincón, E. (2022). *La lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de la producción textual en grado tercero*.
- Salvador, S. (2015). *EL TRABAJO POR RINCONES EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Valencia: Universitat Jaume I.
- Sánchez, C. (2022). *Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, CHIMBORAZO, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9398/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-022-2022.pdf>
- Sánchez, V. (2019). *Aplicación De Taller "Lúdico-Divertido", Para La Mejora Del Desarrollo De Los Rincones De Aprendizaje De Los Niños Del Nivel De Educación Inicial*. Piura: Universidad César Vallejo.
- Torres, A. (9 de Septiembre de 2017). *Cognición: definición, procesos principales y funcionamiento*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/cognicion-definicion-procesos>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York: UNICEF.

- UNIR. (17 de Agosto de 2020). *Revista UNIR*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>
- UNIR. (09 de Junio de 2021). *Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial*. Obtenido de UNIR La Universidad en Internet: <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>
- Universidad de Santander . (23 de Noviembre de 2022). *Aprendizaje cognitivo: qué es, proceso, beneficios y ejemplos*. Obtenido de Open Academy: <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/aprendizaje-cognitivo.html>
- Zeta L, S. (2020). *El juego como apoyo en la educación inicial*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES, Piura, Perú. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2293>

Anexo 1

Tabla 24: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>General: ¿De qué manera inciden los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial II?</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué forma contribuyen los rincones lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes de educación inicial? • ¿Los rincones lúdicos ayudan el desarrollo de las habilidades y destrezas a estudiantes de educación inicial? • ¿Cuáles son las actividades que deben implementar los docentes en los rincones lúdicos para el aprendizaje a estudiantes del nivel inicial? 	<p>General: Determinar la incidencia de los rincones lúdicos en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial II</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la contribución de los rincones lúdicos para mejorar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes de educación inicial II. Fundamentar teóricamente los rincones lúdicos. • Implementar una guía de actividades para el uso de rincones lúdicos fortalezcan el aprendizaje cognitivo. 	<p>General: Si se implementan los rincones lúdicos dentro del aula de clases impactará en el aprendizaje de niños de educación inicial II de la unidad educativa “San José”</p>	<p>Diseño no experimental Enfoque: mixto Tipo de investigación: descriptiva Método: Se aplicará el método deductivo puesto que se considerarán fundamentos teóricos en base a las variables de estudio Técnicas: Encuesta, Observación Instrumentos: Cuestionario, ficha de observación revisión bibliográfica. Población: 86 Muestra: 43</p>

Fuente: Elaboración propia



Anexo 2: ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE Y PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

1) ¿Conoce la importancia del rincón de modelado?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

2) ¿Conoce los beneficios del rincón de juego dramático?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

3) ¿Considera importante el rincón de pintura y dibujo dentro del aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

4) ¿Los juegos tranquilos ayudan a la concentración estudiante?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

5) Indique ¿Es necesario desarrollar actividades de integración que fortalezca las habilidades y destrezas de los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

6) Indique ¿Cree usted que las actividades educativas fortalecen el conocimiento de los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

7) ¿Considera importante la adaptabilidad del área de los rincones lúdicos al nivel de aprendizaje de cada niño?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

8) ¿Considera usted que la aplicación de los rincones lúdicos beneficia la participación de los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

9) ¿Si el estudiante se siente cómodo dentro del salón de clases tendrá mejor asimilación y acomodación de nuevos conocimientos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

10) Indique. ¿Los niños se enfrentan a desafíos al implementar rincones lúdicos fortaleciendo el equilibrio en el aprendizaje cognitivo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

11) ¿El proceso educativo en el que el niño se desarrolla influye en el aprendizaje cognitivo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

12) ¿Las adaptaciones curriculares benefician el aprendizaje de los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

13) ¿La metodología activa genera un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

14) ¿Considera que la institución brinde los espacios necesarios para integrar las técnicas de aprendizaje adecuados para los niños?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

15) ¿Los rincones lúdicos fortalecen las habilidades y destrezas del infante?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

16) ¿Considera que los elementos didácticos y el espacio físico dentro del aula influyen en el desarrollo del Periodo sensorio motriz?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

17) ¿Conoce acerca del periodo preoperacional?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- En total desacuerdo

Anexo 3

Tabla 25: Ficha de Observación



FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ

TEMA: RINCONES LÚDICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II

ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
1. ¿Los niños eligen las actividades al ingresar al rincón lúdico?			
2. ¿Se observa que los niños experimenta diferentes emociones durante su tiempo en el rincón lúdico?			
3. ¿Los niños participa activamente en las actividades?			
4. ¿Los niños interactúa y colaboran con otros niños mientras están en los rincón lúdico?			
5. ¿Los niños resuelve problemas o enfrenta desafíos mientras participan en las actividades del rincón lúdico?			
6. ¿El niño sigue las reglas y pautas establecidas para el uso del rincón lúdico?			
7. ¿Los niños experimenta diferentes emociones durante su tiempo en el rincón lúdico?			
8. ¿Considera usted que el tiempo dedicado al rincón lúdico tiene un impacto positivo en el aprendizaje cognitivo del niño?			
9. ¿Los niño muestra interés en explorar diferentes rincones lúdicos disponibles?			
10. ¿Los niños demuestra creatividad al utilizar los materiales y recursos en el rincón lúdico?			

Fuente: Unidad Educativa "San José"

Elaborado por: Autoras