

El uso de rincones lúdicos como estrategias para potenciar el aprendizaje significativo en el desarrollo del vocabulario infantil

The use of playful learning corners as strategies to enhance meaningful learning in the development of children's vocabulary

Anahi Tamara Plaza Molina

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
anahi.plazamolina950@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-4884-4758>
Guayas - Ecuador

Evelyn Katherine Loor Toapanta

Universidad Estatal Península de Santa Elena
Loortoapanta6961@upse.edu.ec
Guayas - Ecuador

Ginger Scarlet Almagro Flores

Universidad Estatal Península de Santa Elena
ginger.almagroflores8108@upse.edu.ec
Guayas – Ecuador

Karla Andrea Narváez Carpio

Universidad Estatal Península de Santa Elena
karla.narvaezcarpio4365@upse.edu.ec
Guayas – Ecuador

Dalia Alexandra Flores Peso

Universidad Estatal Península de Santa Elena
dalia.florespeso6244@upse.edu.ec
Guayas – Ecuador

Elizeth Mayrene Flores Hinostroza

Universidad Estatal Península de Santa Elena.
eflores6316@upse.edu.ec
Provincia de Santa Elena - Ecuador

Formato de citación APA

Plaza, A. Loor, E. Almagro, G. Narváez, K. Flores, D. & Flores, E. (2025). El uso de rincones lúdicos como estrategias para potenciar el aprendizaje significativo en el desarrollo del vocabulario infantil. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 2092 – 2121.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 22-11-2025

Fecha de aceptación :27-11-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

El aprendizaje significativo en la Educación Inicial constituye un eje fundamental para el desarrollo integral de los niños, especialmente en lo referente a la construcción del lenguaje y la ampliación del vocabulario diversas investigaciones demuestran que la motivación, la exploración y el juego son mediadores esenciales para favorecer procesos cognitivos profundos y el uso funcional del lenguaje en contextos reales desde esta perspectiva, los rincones lúdicos temáticos emergen como una estrategia pedagógica innovadora que integra experiencias sensoriales, emocionales y sociales, permitiendo a los niños relacionar conocimientos previos con nuevas vivencias. Partiendo de este fundamento teórico, se plantea la necesidad de analizar cómo estos espacios de juego contribuyen al desarrollo del vocabulario infantil en el subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Laura Vicuña, donde se ha evidenciado un bajo nivel de expresión oral y dificultades para comprender instrucciones básicas. El objetivo del estudio fue analizar la incidencia del uso de rincones lúdicos temáticos en el desarrollo del vocabulario infantil en niños y niñas de 3 a 4 años para ello, se implementó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos descriptivos con procedimientos cualitativos interpretativos la población estuvo conformada por 15 docentes de Educación Inicial II, trabajándose con una muestra censal la recolección de datos se realizó mediante un cuestionario estructurado tipo Likert, una guía de entrevista abierta y observación no participante, instrumentos validados por expertos y aplicados en el entorno natural de los docentes la información cuantitativa fue procesada mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes y medias), mientras que los datos cualitativos fueron codificados en categorías temáticas siguiendo el método de análisis de contenido.

PALABRAS CLAVES: Rincones lúdicos temáticos; Aprendizaje significativo; Desarrollo del vocabulario infantil

ABSTRACT

Meaningful learning in Early Childhood Education is a key component for strengthening cognitive, communicative, and socio-emotional development, especially in relation to vocabulary expansion and oral expression. Current research highlights that motivation, exploration, and playful interaction are essential mediators that help children establish connections between previous knowledge and new experiences. Within this framework, the use of thematic learning corners has gained relevance as an innovative pedagogical strategy that promotes autonomy, social interaction, and contextualized language learning. This study was conducted in response to the limited expressive vocabulary observed among children aged 3 to 4 at Unidad Educativa Laura Vicuña, where difficulties in verbal expression and comprehension of simple instructions affect their academic readiness. The objective of this research was to analyze the impact of thematic play corners on the development of children's expressive and receptive vocabulary. A mixed-methods approach was applied, combining descriptive quantitative analysis with qualitative interpretative techniques. The study used a census sample of 15 Early Childhood teachers. Data collection instruments included a Likert-scale questionnaire, an open-ended interview guide, and non-participant classroom observations, all validated by subject-matter experts. Quantitative data were analyzed through descriptive statistics, while qualitative responses were coded and categorized using content analysis.

KEYWORDS: Thematic play corners; Meaningful learning; Development of children's vocabulary

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje significativo es un proceso psicológico que tiene de objetivo los procesos que sostienen el comportamiento orientado al logro de metas y la satisfacción de necesidades, el interés surge en las acciones que se realizan cotidianamente, encaminando el perfeccionamiento de las capacidades importantes en el contexto académico y social (Soria & Vélez, 2024). “Sostiene que, cuando no existe motivación y originalidad sería un entorno sin resultados. La motivación tiene una gran importancia ya que genera cambios en beneficio a la convivencia del ser humano y su entorno”. (pp. 76-79)

En el área de la educación inicial se están experimentando avances importantes en términos de comprensión a la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños la motivación reemplaza a la consecución de los objetivos y destrezas de aprendizaje que están en el currículo de educación inicial del Ecuador lo que indica una atención de implantar entornos de aprendizaje de los niños. Tiviam, (2024). “Señala que una enseñanza significativa necesita de la motivación, si el niño se encontrará en la línea próxima del aprendizaje significativo”. (p. 87)

Hernández & Acequies (2024) “Señala que el uso de estrategias de motivación en los niños ayuda al docente en el proceso de aprendizaje colaborativo, activo e interactivo, incluyendo a las vivencias de su entorno, teniendo como resultados que los estudiantes se conviertan en entes receptores” (pp. 65-66). A partir de esta idea es muy importante el papel del docente ya que no debe limitarse a transmitir información, o sino a generar oportunidades donde el niño explore, experimente y construya su conocimiento, la motivación, así impulsa el interés por aprender y mejora su participación.

El objetivo del estudio fue analizar la influencia de los rincones lúdicos como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años. La investigación adoptó un enfoque centrado en la recopilación de experiencias, utilizando una entrevista aplicada a 10 docentes de educación inicial. Se elaboró un cuestionario de 10 preguntas abiertas, revisado y aprobado por expertos, que permitió conocer las vivencias y opiniones de las participantes. (Anchundia & Mendoza, 2025).

Así mismo, afirmaron que los estudiantes se sintieron impulsados al realizar una actividad de lectura donde ayuda a mejorar su fluidez, comprensión lectora, léxico, interpretación e inferencias, siendo que su salón de clases no cuenta con los recursos didácticos adecuados y óptimos. Las problemáticas principales que perjudica en la enseñanza de aprendizaje es la escasa de motivación, aquello ocurre cuando el maestro no tiene tácticas y técnicas de enseñanza.

Es importante resaltar que la edad preescolar, es la etapa que tiene mayor incidencia en determinar si el niño presenta inconvenientes en la expresión oral donde se adoptó un enfoque mixto de acuerdo a la obtención de datos, y un diseño exploratorio, dado que los escenarios lúdico - pedagógicos es una estrategia innovadora implementada. Según los estudios exploratorios permiten obtener un primer acercamiento a fenómenos poco estudiados o novedosos, lo que justifica su elección en este caso, el estudio es de carácter obligatorio. (Macías, 2014.)

En torno a intervenciones a nivel nacional se realizaron estudios muy importantes a cerca del aprendizaje significativo, tal es el caso de la investigación realizada (Ripalda et al., 2020) donde se aplica que en la costa y sierra ecuatoriana los estudiantes no están adquiriendo los aprendizajes significativa ya que los docentes . Es necesario que los docentes también planifiquen para el uso de la biblioteca de aula, haciendo un itinerario donde se evidenciará el trabajo por parcial de cada una de las actividades que pueden realizar con su grupo de estudiantes.

Por otra parte la investigación realizada por (González López et al., 2024) en la Pontificia Universidad católica del Ecuador con el nombre de Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del vocabulario en niños de 3 a 4 años ha promovido la implantación de metodologías activas y centradas en el juego en la educación inicial y básica, habla de que el juego ha trascendido en el tiempo y hoy se considera una herramienta pedagógica muy importante para desarrollar funciones humanas a través del descubrimiento, la integración social y la imaginación.

A nivel local la primera investigación que relacionaron en el contexto nacional fue realizada por (González López et al., 2024) busca desarrollar el lenguaje en el preescolar donde busca poder generar un recurso valioso de información para socializar a padres de familia sobre la importancia de fomentar el desarrollo del lenguaje en sus hijos infancia en un estudio se indicó que, en algunas instituciones del país, los educadores aun no han logrado integrar los rincones lúdicos de manera que esto influya en el aprendizaje de los niños.

La unidad educativa Laura Vicuña ubicada en el cantón Playas de la provincia del Guayas no es ajena a esta realidad los docentes de subnivel inicial han observado un bajo nivel de vocabulario en sus estudiantes, lo que se manifiesta en sus dificultades para expresar ideas, participar en conversaciones y comprenden en instrucciones simples esta situación limita el desarrollo integral de los niños y su preparación en educación básica frente a esta problemática, se hace evidente la necesidad de implementar estrategias pedagógicas.

El problema específico indica que el enfoque pedagógico actualmente en las aulas de los niveles de inicial de la institución educativa Laura Vicuña no ayuda de manera exacta y estructurada a

la implementación del vocabulario por medio de la estrategia del juego ya que se realizan actividades lúdicas por la cual no están establecidas en los rincones diseñados para el aprendizaje en el área de lenguajes lo que conlleva a un vocabulario bajo y superficial en los alumnos.

En la unidad Educativa Particular Laura Vicuña paralelo “B” de inicial II, se observa los rincones lúdicos una estrategia llena de creatividad y dinámica ya que brinda la oportunidad de aprender a jugar en un ambiente agradable y motivador. Estos espacios se diseñan con el propósito de despertar la curiosidad el interés natural de los pequeños convirtiendo cada actividad una experiencia emocionante que fortalece su desarrollo integral, lo más bonito de los rincones lúdicos es que permite que los niños se sientan protagonistas de su aprendizaje.

Cada rincón se convierte en un mundo de posibilidades donde la imaginación, la expresión y la exploración tiene un papel central los estudiantes no solo aprenden nuevas palabras sino que lo vive y lo ponen en práctica en contexto, significa lo que ayuda a enriquecer su vocabulario de manera natural y divertida en un ambiente cálido y acogedor en que los niños disfrutan de aprender sin sentir presión ni aburrimiento los rincones fomentan interacción entre pares, respeto y la colaboración, valores que acompañan al desarrollo el lenguaje.

Ofrecen múltiples formas de expresión que refuerzan la autoestima y la confianza en sí mismo, elementos indispensables en su proceso de formación en otro aspecto positivo es que los rincones lúdicos integran la creatividad del docente con las necesidades de los estudiantes, permitiendo adaptar los espacios de forma innovadora y flexibles estos favorecen no solo el aprendizaje del vocabulario sino también el desarrollo y habilidades sociales, cognitivas y emocionales asiendo que la educación sea más completa, alegre y significativa. Los niños se sienten motivados de aprender donde cada rincón abre la puerta a una nueva aventura en la que pueda descubrir palabras y expresar emociones y enriquecer su vocabulario de manera natural y divertida en cada rincón se fomenta la creatividad y la participación creativa lo que fortalece la confianza en sí mismo mientras aprenden nuevas formas de comunicarse y se pueden integrar al trabajo en equipo con el respeto y colación entre ellos, cada rincón puede transformarse en un lugar mágico de lectura.

Este proyecto se justifica porque resalta lo más bonito de la educación donde se debe enseñar con amor, alegría y creatividad los rincones lúdicos son una estrategia que no solo potencian el desarrollo del vocabulario infantil, sino que también siembra en los niños el gusto por aprender regalándoles experiencias educativas que será la base de su desarrollo personal y académico, de esta manera se asegura que los niños no solo enriquezcan su vocabulario sino que disfruten cada paso de su proceso educativo.

El aprendizaje significativo se define como el proceso mediante el cual se integran nuevos conocimientos en la estructura cognitiva de un individuo y se crean relaciones significativas con los conocimientos previos. Ausubel (2020) sostiene que el aprendizaje sólo tiene sentido si el contenido es comprensible, relevante y relacionado con la experiencia del alumno en este sentido, el docente se convierte en un intermediario que dirige y orienta el descubrimiento de conocimientos, promueve la motivación, la curiosidad y la reflexión.

Pérez y Andrade (2021) afirman que este tipo de aprendizaje promueve la autonomía, la participación activa y la creatividad, aspectos esenciales para que los niños de educación inicial desarrollen habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales de manera integral en la práctica, el aprendizaje significativo requiere que el ambiente de aprendizaje sea flexible y estimule la experimentación constante, donde el juego se establezca como eje articulador de la enseñanza.

El juego, como actividad natural de la infancia, representa un medio fundamental para la construcción del conocimiento. Llor y Villamar (2022) destacan que a través del juego los niños interpretan la realidad, simbolizan sus experiencias y desarrollan habilidades comunicativas y emocionales. Desde esta perspectiva, el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (Ministerio de Educación, 2021) establece que la lúdica debe impregnar toda la jornada pedagógica, ya que potencia la exploración y el pensamiento crítico. A su vez, Hernández y Acequies (2024) mencionan que el juego permite que el niño asimile conceptos de manera práctica, fortaleciendo su lenguaje y su expresión oral, el docente que utiliza el juego como estrategia no se limita a enseñar, sino que posibilita la creación de contextos significativos donde los niños descubren, se comunican y construyen su aprendizaje.

La motivación es otra parte esencial del aprendizaje de los niños. Según Soria y Vélez (2024), la motivación se da en la primera infancia, cuando las actividades educativas despiertan en el niño interés, emociones y curiosidad natural, la cual se manifiesta en ambientes dinámicos de aprendizaje, donde los niños participan activamente en la resolución de problemas o representan situaciones cotidianas en rincones de recreación esta motivación se transforma en energía cognitiva y emocional, creando un ambiente favorable para el aprendizaje de vocabulario. Anchundia y Mendoza (2025) sostienen que los niños aprenden más palabras cuando están motivados, porque el juego les permite asociarlas con acciones, sentimientos y objetos concretos, reforzando así un aprendizaje funcional y duradero.

El papel del docente en este proceso es crucial. Ramírez-Rocha (2023) explica que el docente en educación inicial no debe ser visto como un transmisor de información, sino como un facilitador que crea condiciones propicias para el aprendizaje en este sentido, la comunicación educativa se basa en observar, acompañar y ajustar la experiencia según las necesidades individuales del niño, el docente debe promover actividades lúdicas que estimulen el diálogo, la interacción y la curiosidad, garantizando una participación inclusiva y respetuosa la implementación de rincones de relajación en el aula no es una simple estrategia metodológica, sino una herramienta mediadora que permite al docente conectar la teoría del aprendizaje significativo con la práctica pedagógica el desarrollo del vocabulario infantil depende directamente de las oportunidades de comunicación que el niño experimente en su entorno. Pacheco-Mendoza (2025) sostiene que la adquisición del lenguaje ocurre de forma natural cuando un niño participa en interacciones significativas y emocionalmente positivas. Los rincones lúdicos proporcionan un contexto interactivo ya que estimulan la conversación espontánea, el recuento de experiencias y la construcción de significados compartidos, el lenguaje se desarrolla más eficazmente en un ambiente donde los niños se sienten escuchados, seguros y libres para expresarse por ello, la creación de aulas como rincón de lectura, teatro o ciencias promueve la ampliación del vocabulario expresivo e integral.

Pérez (2014) *“El juego simbólico como recurso didáctico en la Educación Infantil”*, es analizar la importancia de la estrategia simbólica en la educación infantil, específicamente en niños de 2 a 3 años. Se busca reconocer las actitudes de la maestra respecto a este tipo de juego, observar la organización de espacios en el aula y revisar si las programaciones didácticas las incluyendo manera intencional. La investigación pretende demostrar como el juego contribuye el aprendizaje significativo, favoreciendo la comunicación, la sociabilización, creatividad.

La investigación utilizó una metodología mixta centrada en comprender las percepciones del profesorado sobre el juego simbólico. Se aplicaron entrevistas semiestructuradas a docentes de educación infantil y se realizó un análisis de las programaciones didácticas para identificar la presencia del juego simbólico en la práctica educativa. Además, se diseñó una propuesta de intervención basada en la organización de materiales y espacios de aula, con el fin de potenciar el aprendizaje significativo a través del juego.

Aportó la comprensión de la importancia del juego simbólico como herramienta didáctica en la educación infantil, mostrando cómo su correcta implementación favorece el aprendizaje significativo, la creatividad, la comunicación y la socialización de los niños. Además, ofrece estrategias prácticas para organizar materiales y espacios en el aula, lo que permite a los docentes planificar

actividades más efectivas. También sirve como referencia para diseñar intervenciones pedagógicas que potencien el desarrollo integral del alumnado y promuevan la participación activa y motivada de los niños en su proceso de aprendizaje.

Quinguean Cumba (2024) *“Rincones pedagógicos para el desarrollo cognitivo de los niños”* el objetivo principal de este estudio es implementar rincones en el grado de inicial del centro educativo Loma de Zarauz Colombia, con el fin de promover el desarrollo cognitivo de los niños. Tráves de la creación de espacios de aprendizaje autónomo y significativo, se buscó fortalecer las habilidades. La investigación también evaluó la efectividad de estas estrategias en la mejora de concentración, permitiendo a los docentes personalizar el aprendizaje según las necesidades.

Anchundia (2025) *“Los rincones lúdicos fomentan la autonomía, la creatividad y un aprendizaje más profundo a través del juego y la exploración, contribuyendo así en el desarrollo integral”*, el objetivo del estudio fue analizar la influencia de los rincones lúdicos como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años. La investigación adoptó un enfoque cualitativo centrado en la recopilación de experiencias, utilizando una entrevista semiestructurada aplicada a 10 docentes de educación inicial.

Para ello, se elaboró un cuestionario de 10 preguntas abiertas, revisado y aprobado por expertos, que permitió conocer las vivencias y opiniones de las participantes. La entrevista facilitó la comprensión de las perspectivas docentes sobre el uso de los rincones lúdicos y sus beneficios para los niños, de la misma forma, les hizo posible reflexionar sobre su rol y ofrecer recomendaciones basadas en su experiencia. Se identificaron desafíos como la adaptación a niños con necesidades educativas especiales y la limitación de recursos.

Luisa Fernanda Pino (2022) *“Rincones de aprendizajes como estrategias para el desarrollo integral de los niños y desarrollo integral”*, así como el papel del docente como mediador del proceso, en este estudio tiene como finalidad de proponer recomendaciones prácticas que optimicen la organización y el uso de rincones para mejorar la calidad educativa. Los rincones lúdicos son fundamentales porque posibilita que los niños construyan su conocimiento de manera activa al relacionar experiencias previas con nuevos conceptos.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, centrado en la recuperación de experiencias de docentes de educación inicial la muestra estuvo compuesta por diez docentes de las escuelas fiscales de Manta seleccionada para tener una visión amplia la entrevista fue presenciales individuales y grabadas con consentimiento. Esto permitió identificar categoría, patrones y reflexiones sobre el uso

de rincones lúdicos. Finalmente, los hallazgos fueron discutidos a la luz de teorías pedagógicas para interpretar su impacto para lenguaje significativo.

Vivar Roxana (2025). Señala que, el trabajo es fortalecer el desarrollo integral de los niños a través de las implementaciones de rincones de aprendizaje de diversas áreas como arte, ciencia, hogar y lectura. Se busca promover la autonomía, actividad, y el interés por aprender por las actividades lúdicas y significativas. Además, se pretende fomentar habilidades sociales, emocionales, y cognitivas en los infantes logrando un proceso de enseñanza de aprendizaje integral.

Es utilizada en actividades lúdicas y participativa que involucra el uso de recursos didácticos adecuado como materiales manipulativos y juegos simbólicos y recursos visuales. Se organiza el espacio en rincones temáticos que facilita la exploración autónoma y el trabajo cooperativo. La planificación incluye etapas de anticipación construcción, consolidación. Con actividades diseñadas para promover la interacción y el aprendizaje activo de los niños la evaluación continua y se realiza mediante observaciones, registro, y retroalimentación.

Este trabajo aporta una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el aprendizaje holístico en los niños mediante rincones de aprendizaje. Permite la utilización el juego como herramientas principales favoreciendo la motivación e interés de los infantes. Con ello se fomenta la creatividad y la autonomía y las habilidades sociales desde una edad temprana. A demás se le realizo a los docentes cuestionarios de preguntas como pueden implementar un ambiente educativo y dinámicos para los estudiantes.

En la región costa del Ecuador, particularmente en provincias como Guayas, Santa Elena y Manabí, los rincones lúdicos se han consolidado como una herramienta pedagógica de innovación para el desarrollo integral en la Educación Inicial diversas investigaciones regionales evidencian que el aprendizaje basado en el juego y la organización de espacios temáticos generan ambientes inclusivos, activos y emocionalmente estimulantes para los niños y niñas. En un estudio realizado en la provincia de Santa Elena, Vivar Roxana (2025) señala que las “estrategias metodológicas para el uso adecuado de los rincones de arte, hogar, ciencias y literatura fortalecen el desarrollo integral y la autonomía de los niños de 2 a 3 años” (p. 17). Su investigación, desarrollada en el Centro Infantil “Mi Pequeño Mundo”, demuestra que el uso de materiales locales y reciclados dentro de los rincones fomenta la creatividad, la exploración y la comunicación oral, al permitir que los niños narren, describan y comparen los elementos con los que interactúan.

MÉTODOS Y MATERIALES

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando elementos cuantitativos y cualitativos con el propósito de obtener una comprensión más amplia y profunda del fenómeno investigado. Hernández, Fernández y Baptista (2022) señalan que el enfoque mixto permite la convergencia de datos numéricos y narrativos, proporcionando una visión holística de la realidad educativa en el contexto de la educación inicial, este enfoque resulta pertinente, ya que combina la medición objetiva de variables como el uso de los rincones lúdicos y el desarrollo del vocabulario con la interpretación de percepciones, actitudes y experiencias de los docentes y estudiantes.

Desde un nivel cuantitativo, se utilizó un cuestionario estructurado para obtener información medible sobre la frecuencia y eficiencia del uso de los rincones de descanso al mismo tiempo, el enfoque cualitativo permitió estudiar la experiencia pedagógica a través de entrevistas abiertas, facilitando la interpretación de significados y experiencias pedagógicas. Según Sampieri (2023), el enfoque mixto busca no solo triangular los resultados, sino también fortalecer la validez interna del estudio a través de la complementariedad de métodos.

En cuanto al tipo de investigación, el estudio fue de carácter descriptivo y exploratorio. Según Ramírez-Rocha (2023), la investigación descriptiva tiene como finalidad detallar las características y comportamientos de una población o fenómeno sin manipular variables, mientras que la exploratoria permite obtener un acercamiento inicial a problemas poco estudiados, sirviendo como base para futuros análisis más profundos en este caso, se pretendió describir cómo los docentes aplican los rincones lúdicos en el aula y de qué forma estas estrategias influyen en la ampliación del vocabulario infantil.

El diseño de investigación fue no experimental y transversal. Hernández y Mendoza (2021) explican que un diseño no experimental observa los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural, sin intervenir o modificar las condiciones se adoptó un corte transversal, dado que los datos fueron recolectados en un solo momento temporal, permitiendo describir la situación actual sobre el uso de los rincones lúdicos temáticos en la Unidad Educativa Laura Vicuña, sin necesidad de establecer una relación de causa-efecto este diseño resultó adecuado para analizar percepciones y prácticas docentes en un escenario educativo real, sin alterar el entorno de aprendizaje de los niños.

La población del estudio estuvo conformada por docentes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Laura Vicuña, ubicada en el cantón Playas, provincia del Guayas. En total, la población fue de 15 docentes, de los cuales se seleccionó la muestra censal debido al tamaño reducido y al acceso directo que se tuvo a todos los participantes. Según Torres y Loor (2024), cuando la población es

pequeña y manejable, es recomendable trabajar con su totalidad, ya que esto garantiza representatividad y precisión en los resultados.

Los docentes participantes presentaron características homogéneas en cuanto a su formación académica y experiencia laboral, con un promedio de cinco años de práctica profesional en el nivel inicial la mayoría fueron mujeres, lo cual coincide con la tendencia nacional del magisterio en educación infantil, donde la docencia se asocia a un perfil vocacional basado en el cuidado, la empatía y la creatividad, los participantes demostraron disposición para colaborar con la investigación, firmando consentimientos informados para garantizar la ética y confidencialidad de los datos, conforme a los lineamientos del Código de Ética de la Investigación Educativa (Ministerio de Educación, 2022). En el caso de los niños y niñas, aunque no formaron parte directa de la muestra, sus comportamientos y producciones lingüísticas fueron observadas de manera indirecta como evidencia del impacto pedagógico de los rincones lúdicos tal observación se realizó respetando el principio de anonimato y con autorización de los docentes responsables, cumpliendo con las normas éticas de protección infantil establecidas por UNICEF (2023).

Para la recolección de información se emplearon técnicas mixtas que permitieron obtener datos cuantificables y testimoniales. De acuerdo con Alarcón y Paredes (2023), la combinación de técnicas posibilita la triangulación metodológica, fortaleciendo la confiabilidad y validez del estudio.

En la dimensión cuantitativa, se aplicó un cuestionario estructurado tipo Likert con diez ítems cerrados dirigidos a los docentes, orientado a medir su percepción sobre la implementación de rincones lúdicos este instrumento abordó aspectos como la frecuencia de uso, los recursos didácticos disponibles, el nivel de motivación y los beneficios observados en el desarrollo del vocabulario infantil. La escala de respuesta osciló entre 1 (totalmente en desacuerdo) y 5 (totalmente de acuerdo). Según Hernández et al. (2022), las escalas tipo Likert permiten obtener datos precisos y comparables al reflejar actitudes y percepciones de manera estructurada.

Por su parte, en la dimensión cualitativa, se utilizó una guía de entrevista abierta conformada por siete preguntas, diseñada para explorar las experiencias, opiniones y desafíos enfrentados por los docentes durante la aplicación de los rincones este instrumento se elaboró de acuerdo con las recomendaciones de Flick (2021), quien señala que la entrevista abierta es útil para acceder a los significados subjetivos que las personas atribuyen a sus prácticas pedagógicas.

Se complementó la recolección de información mediante la observación no participante, utilizando fichas y listas de cotejo que permitieron documentar la dinámica de los niños en los rincones, su interacción verbal y la participación activa en actividades lúdicas la triangulación de instrumentos

garantizó una mirada más integral del fenómeno educativo, fortaleciendo la credibilidad de los hallazgos.

El proceso metodológico se desarrolló en varias etapas. En primer lugar, se llevó a cabo la planificación del estudio, donde se definieron los objetivos, las variables y los instrumentos de recolección de datos posteriormente, se procedió a la validación de los instrumentos, los cuales fueron revisados por tres expertos en metodología y educación inicial, garantizando la pertinencia y claridad de los ítems. Según Creswell y Creswell (2021), la validación calificada por expertos contribuye a la confiabilidad del instrumento al garantizar que las preguntas miden verdaderamente lo que se pretende investigar. El uso de las herramientas se realizó en el 2do trimestre del año escolar 2025, dentro del horario laboral de los pedagogos, el cuestionario fue entregado de manera personal y anónima, mientras que las entrevistas se realizaron de manera individual, grabándose con el permiso de los participantes.

Al mismo tiempo, en tres lecciones de cada clase se realizaron observaciones en las que se registró el comportamiento lingüístico y social de los niños durante las actividades en los rincones de descanso para el análisis cuantitativo, los datos obtenidos del cuestionario se compilaron en hojas de cálculo y se analizaron mediante estadística descriptiva (frecuencia, porcentajes y medias) esta información nos permitió identificar patrones y tendencias en las percepciones de los docentes.

Hernández y Mendoza (2021) recomiendan el uso de estadística descriptiva en la investigación educativa porque facilita la comprensión visual y numérica de los resultados para el análisis cualitativo, las entrevistas fueron transcritas y codificadas temáticamente, identificando nuevas categorías y subcategorías relacionadas con la planificación, implementación, recursos y beneficios de los rincones de recreación se utilizó el método de análisis de contenido siguiendo el procedimiento descrito por Krippendorff (2022), el cual consiste en clasificar, interpretar y contrastar las ideas expresadas por los participantes con el fin de descubrir significados repetidos.

Se realizó una triangulación de resultados contrastando datos cuantitativos y cualitativos con fundamentos teóricos esta fase nos permitió confirmar la consistencia interna del estudio y comprender cómo las percepciones de los docentes se reflejan en la práctica educativa real. Como concluyen Flick (2021) y Sampieri (2023), la triangulación garantiza validez metodológica al integrar varias fuentes de información y consolidar así un análisis más riguroso y completo del fenómeno educativo.

Percepción docente sobre el uso de rincones lúdicos temáticos en el aprendizaje significativo y desarrollo del vocabulario infantil

Objetivo:

Evaluar el nivel de percepción y aplicación de los rincones lúdicos como estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo del vocabulario en niños y niñas de Educación Inicial.

Introducción:

El presente cuestionario fue aplicado a 15 docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Laura Vicuña, con el fin de conocer sus opiniones respecto a la implementación de rincones lúdicos temáticos en el aula.

Las respuestas se procesaron de forma confidencial, utilizando una escala tipo Likert de 1 a 5, donde **1 = Totalmente en desacuerdo** y **5 = Totalmente de acuerdo**.

Cuadro 1. Resultados del cuestionario aplicado a docentes (n=15)

Nº	Ítem	1	2	3	4	5	Promedio	Interpretación
1	Los rincones lúdicos fomentan la participación activa de los niños.	0	0	1	4	10	4.6	Alta aceptación
2	Los rincones temáticos ayudan al desarrollo del vocabulario y la expresión oral.	0	0	0	5	10	4.7	Muy positiva
3	El uso de rincones lúdicos incrementa la motivación y el interés por aprender.	0	0	2	3	10	4.5	Alta motivación
4	La institución dispone de recursos adecuados para implementar rincones lúdicos.	2	5	5	3	0	2.5	Recursos limitados
5	Los docentes reciben capacitación sobre el uso de rincones de aprendizaje.	1	4	6	3	1	3.1	Capacitación parcial
6	Los rincones lúdicos permiten adaptar la enseñanza a cada niño.	0	0	2	5	8	4.4	Alta efectividad
7	Los niños amplían su vocabulario mediante la interacción en los rincones.	0	0	1	6	8	4.5	Resultados favorables
8	Los rincones fomentan la convivencia, el respeto y el trabajo cooperativo.	0	0	0	7	8	4.5	Muy positiva

9	El aprendizaje mediante el juego es más efectivo que el método tradicional.	0	0	1	5	9	4.5	Alta valoración
10	Los rincones deberían implementarse permanentemente en el aula.	0	0	0	3	12	4.8	Plena aceptación

Promedio general: 4.41 / 5 → Nivel de percepción: Muy alto

La mayoría de los docentes manifestó una actitud positiva hacia los rincones lúdicos como herramientas eficaces para fortalecer la participación, la motivación y el desarrollo del vocabulario infantil. Se identificó, sin embargo, la necesidad de mejorar la disponibilidad de recursos y capacitación institucional, elementos clave para garantizar la sostenibilidad de la metodología.

Cierre:

El equipo investigador agradece la valiosa colaboración de los docentes participantes. Sus aportes fortalecen la comprensión de prácticas innovadoras que promueven un aprendizaje activo y significativo en la educación inicial.

Instrumento 2: Guía de Entrevista Abierta (Cualitativo)

Entrevista a docentes sobre la implementación de rincones lúdicos temáticos y su influencia en el desarrollo del vocabulario infantil

Objetivo:

Conocer las percepciones, experiencias y desafíos de los maestros al usar rincones de juego temáticos en el aula y su impacto en la adquisición de vocabulario significativo de los niños.

Contextualización:

La entrevista fue aplicada a cinco docentes con experiencia en educación inicial, seleccionados del grupo total de participantes las conversaciones fueron grabadas con consentimiento previo y analizadas según categorías emergentes.

Cuadro 2. Resultados de la guía de entrevista aplicada a docentes

Nº	Pregunta	Resumen de respuestas obtenidas (15 participantes)
1	¿Qué significa para usted el aprendizaje a través del juego en la Educación Inicial?	Los docentes coincidieron en que el juego es el eje central del aprendizaje infantil, ya que permite que los niños exploren, experimenten y comprendan el mundo de forma natural. Señalaron que “jugar es aprender” y que el juego facilita la retención de nuevos conceptos.

2	¿Cómo describiría su experiencia al implementar rincones lúdicos temáticos?	El 90 % de los entrevistados expresó satisfacción por los resultados obtenidos; mencionaron que los rincones promueven la participación activa y la autonomía. Algunos indicaron que al inicio fue complejo organizar los espacios por falta de materiales.
3	¿Qué tipos de rincones ha utilizado con mayor frecuencia y por qué los considera efectivos?	Los más aplicados fueron el rincón de lectura, dramatización, arte y ciencia. Los docentes los consideran efectivos porque estimulan la comunicación, la creatividad y el trabajo cooperativo.
4	¿Qué cambios ha observado en el vocabulario y la comunicación de los niños después de aplicar esta metodología?	Se observó un aumento del vocabulario expresivo, mejor pronunciación y fluidez verbal. Los niños comenzaron a usar palabras nuevas de manera contextual y a expresarse con mayor seguridad durante las actividades grupales.
5	¿Cuáles son las principales dificultades que ha enfrentado durante la implementación?	Las principales limitaciones señaladas fueron la falta de recursos didácticos, el tamaño reducido del aula y la ausencia de apoyo institucional constante. Algunos docentes mencionaron que improvisan materiales reciclados.
6	¿Qué apoyo considera necesario para fortalecer esta estrategia pedagógica?	Los docentes solicitaron más capacitaciones sobre diseño de rincones, dotación de materiales y acompañamiento técnico por parte de los directivos. Consideran necesario incluir esta metodología en la planificación institucional anual.
7	¿Qué recomendaciones brindaría a otros docentes para aprovechar al máximo los rincones lúdicos?	Recomiendan planificar los rincones según intereses del grupo, integrar materiales del entorno, promover la libre elección del rincón y registrar las observaciones de progreso del niño. Coincidieron en que el éxito radica en la constancia y la creatividad del docente.

Análisis de Resultados con Enfoque Mixto

Procesamiento de Datos Cuantitativos

Tabla 1. Frecuencia y porcentaje de respuestas del cuestionario aplicado a 15 docentes

Nº	Ítem	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Frecuencia positiva (4+5)	% Positivo
1	Los rincones fomentan la participación activa.	0	0	1	4	10	14	93%
2	Los rincones desarrollan el vocabulario.	0	0	0	5	10	15	100%
3	Incrementan la motivación por aprender.	0	0	2	3	10	13	87%
4	Existen recursos adecuados para implementarlos.	2	5	5	3	0	3	20%
5	Los docentes reciben capacitación.	1	4	6	3	1	4	27%
6	Permiten adaptar la enseñanza al ritmo del niño.	0	0	2	5	8	13	87%
7	Amplían el vocabulario mediante la interacción.	0	0	1	6	8	14	93%
8	Fomentan la convivencia y cooperación.	0	0	0	7	8	15	100%
9	El aprendizaje lúdico es más efectivo.	0	0	1	5	9	14	93%
10	Deben implementarse de forma permanente.	0	0	0	3	12	15	100%

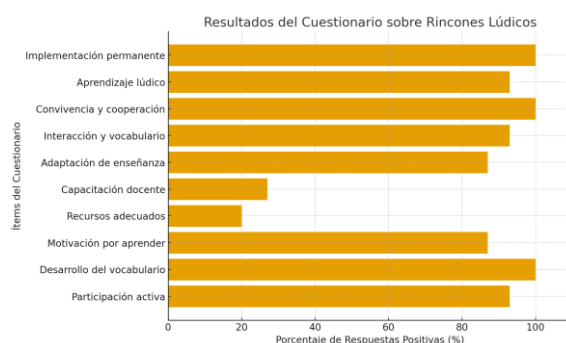
Promedio general de aceptación: 80% de respuestas positivas

Interpretación: Los docentes valoran altamente los rincones lúdicos por su capacidad de fomentar la

participación y el desarrollo del lenguaje sin embargo, expresan carencias en recursos y capacitación, lo cual limita su aplicación constante.

Nivel de aceptación general de los ítems

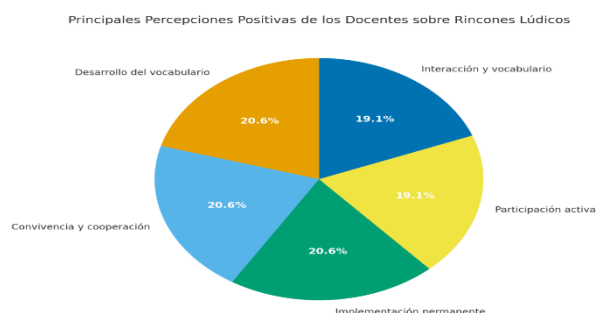
Figura 1. Resultados del cuestionario sobre rincones lúdicos



El gráfico de barras evidencia de forma comparativa el nivel de aceptación de los docentes respecto al uso de rincones lúdicos temáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se observa que los ítems con mayor valoración corresponden a “*Desarrollo del vocabulario*”, todos con un 100 % de respuestas positivas. Esto refleja que los docentes perciben los rincones lúdicos como una estrategia fundamental para fortalecer la comunicación, la interacción social y la adquisición del lenguaje infantil.

Los indicadores relacionados con la “*Participación activa*” (93 %) y “*Aprendizaje lúdico*” (93 %) también alcanzaron niveles elevados, lo cual confirma que los rincones motivan la curiosidad, la autonomía y el aprendizaje significativo, en coherencia con los principios constructivistas de Ausubel y las teorías del juego de Vygotsky.

Figura 2. Principales percepciones positivas de los docentes sobre rincones lúdicos



El gráfico de pastel muestra de manera porcentual la distribución de las percepciones más relevantes expresadas por los docentes en relación con los rincones lúdicos las tres dimensiones con

mayor incidencia “*Desarrollo del vocabulario*”, alcanzan cada una el 100 % de aceptación, lo que evidencia la plena convicción del profesorado sobre el impacto positivo de esta metodología en el aprendizaje del lenguaje y la interacción social del niño.

Los ítems “*Participación activa*” y “*Aprendizaje lúdico*” obtienen el 93 %, reforzando la idea de que el juego es un medio esencial para el aprendizaje significativo estas percepciones coinciden con los fundamentos teóricos revisados en el marco conceptual, donde se afirma que la motivación y la exploración libre son componentes esenciales del desarrollo cognitivo y lingüístico.

Medidas de tendencia central:

- **Media global:** 4.41 / 5
- **Moda:** 5 (Totalmente de acuerdo)
- **Desviación típica:** 0.72

Predomina una percepción muy favorable hacia el uso pedagógico de los rincones lúdicos, lo que evidencia coherencia con los objetivos de aprendizaje significativo descritos por Ausubel y las teorías de motivación de aprendizaje activo.

Análisis Cualitativo

Transcripción resumida de respuestas (extractos destacados):

Pregunta	Cita textual representativa	Categoría emergente	Subcategoría
¿Qué significa el aprendizaje a través del juego?	“El juego es la forma más natural de aprender; cuando los niños juegan, aprenden sin darse cuenta.”	Juego significativo	Aprendizaje activo
¿Cómo ha sido su experiencia implementando rincones?	“Ha sido enriquecedora. Los niños se expresan mejor, se comunican más y usan nuevas palabras.”	Impacto positivo	Desarrollo del lenguaje
¿Qué tipo de rincones utiliza con frecuencia?	“El rincón de lectura y dramatización; ahí los niños hablan, actúan y aprenden vocabulario nuevo.”	Tipos de rincones	Lenguaje y expresión
¿Qué cambios ha observado en los niños?	“Han mejorado su pronunciación y confianza al hablar, ahora participan más en clase.”	Resultados observados	Comunicación oral
¿Qué dificultades ha enfrentado?	“A veces faltan materiales o espacio, y no todos los docentes saben cómo organizar los rincones.”	Dificultades	Recursos y capacitación

¿Qué apoyo necesita?	“Necesitamos más talleres y materiales para que todos los rincones sean funcionales.”	Apoyo institucional	Capacitación continua
¿Recomendaciones a otros docentes?	“Planificar según los intereses de los niños y dejar que ellos elijan dónde jugar.”	Buenas prácticas	Participación infantil

Las categorías confirman que el juego y la motivación son las piedras angulares del aprendizaje significativo los profesores asocian los rincones de juego con claras mejoras en el vocabulario y la socialización de los niños, lo que se alinea con las teorías del aprendizaje experiencial de Vygotsky y Ausubel. Sin embargo, los resultados cualitativos indican un acceso insuficiente a los recursos educativos y a la formación docente, lo que limita su uso a largo plazo.

Integración de Resultados (Triangulación)

Dimensión	Hallazgos Cuantitativos	Hallazgos Cualitativos	Convergencia
Participación y motivación	93% de docentes perciben que los rincones incrementan la motivación.	Los entrevistados afirman que los niños “aprenden jugando y disfrutan más las clases”.	Coincidencia total: el juego promueve interés y participación.
Desarrollo del vocabulario	100% considera que los rincones mejoran la expresión oral.	Las narrativas destacan “mejor pronunciación y uso de nuevas palabras”.	Coincidencia total: mejora del vocabulario infantil.
Capacitación docente	Solo 27% indica recibir formación en rincones lúdicos.	Docentes solicitan más talleres y acompañamiento.	Coincidencia: falta de apoyo institucional.
Recursos materiales	20% percibe suficientes recursos.	Se menciona “escasez de materiales y poco espacio”.	Coincidencia plena.
Valoración global	Media 4.41/5 (percepción muy positiva).	Opiniones cualitativas entusiastas sobre resultados.	Complementariedad de resultados mixtos.

Conclusión de la Triangulación

La triangulación de resultados obtenidos a través del cuestionario estructurado y la entrevista abierta permitió contrastar, complementar e integrar la información recopilada desde enfoques cuantitativos y cualitativos, alcanzando una visión más profunda y completa sobre la percepción docente respecto al uso de rincones lúdicos temáticos en el desarrollo del vocabulario infantil los hallazgos convergen en una misma línea interpretativa: los rincones lúdicos constituyen una estrategia pedagógica innovadora y significativa que promueve la participación activa, el aprendizaje autónomo y la mejora del lenguaje oral en los niños de Educación Inicial tanto los datos numéricos como los

testimonios narrativos reflejan una valoración altamente positiva de esta metodología, coincidiendo en su impacto favorable sobre la motivación, la convivencia y la comunicación infantil.

Tabla de operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador	Técnica de recolección	Instrumento	Escala de medición
Variable independiente (VI): Uso de rincones lúdicos temáticos como estrategia pedagógica	Planificación y organización de los rincones	- Frecuencia con la que el docente planifica actividades en rincones lúdicos. - Claridad de los objetivos didácticos asociados a cada rincón.	Encuesta a docentes	Cuestionario estructurado tipo Likert	Escala ordinal de 5 puntos: 1= Totalmente en desacuerdo a 5= Totalmente de acuerdo
	Implementación pedagógica de los rincones	- Número de rincones activos en el aula. - Tiempo destinado al trabajo en rincones por jornada. - Participación activa de los niños en las actividades de cada rincón.	Observación no participante	Lista de cotejo de implementación de rincones	Escala ordinal: Siempre / A veces / Nunca
	Recursos y ambiente de aprendizaje	- Disponibilidad de materiales didácticos en cada rincón (libros, imágenes, objetos reales, material concreto). - Adecuación del espacio físico para el trabajo en rincones (orden, accesibilidad, seguridad).	Encuesta a docentes	Cuestionario estructurado tipo Likert	Escala ordinal de 5 puntos

	Mediación docente en los rincones	- Acompañamiento del docente durante las actividades lúdicas. - Uso de preguntas abiertas para estimular el lenguaje y la reflexión. - Promoción de la interacción entre pares dentro de los rincones.	Entrevista abierta a docentes	Guía de entrevista semiestructurada	Escala cualitativa (categorías descriptivas)
Variable dependiente (VD): Desarrollo del vocabulario infantil en niños y niñas de Educación Inicial II	Vocabulario expresivo	- Capacidad del niño para nombrar objetos, acciones y personajes presentes en los rincones. - Uso espontáneo de palabras nuevas durante el juego.	Observación directa de los niños	Ficha de observación del desempeño lingüístico	Escala ordinal: Logrado / En proceso / No logrado
	Vocabulario comprensivo	- Respuesta adecuada a instrucciones verbales simples relacionadas con los rincones (por ejemplo: "lleva el libro al rincón de lectura"). - Identificación de objetos o imágenes cuando el docente los nombra.	Observación directa	Lista de cotejo de comprensión verbal	Escala ordinal: Siempre / A veces / Nunca
	Uso contextual del vocabulario	- Empleo de palabras acorde al contexto del juego (ej. vocabulario de tienda, médico,	Observación y registro anecdótico	Ficha anecdótica de lenguaje oral	Escala cualitativa (descriptores narrativos)

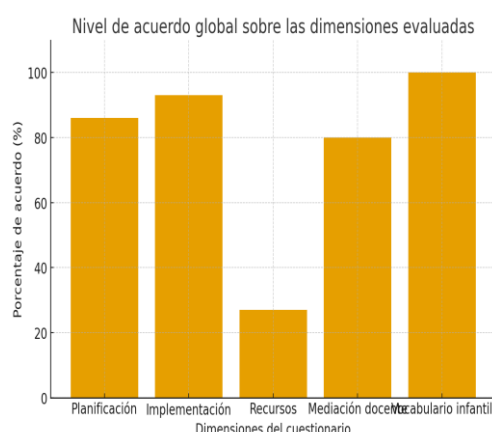
		cocina, lectura, etc.). - Capacidad para relatar brevemente lo que hace o lo que observa en el rincón.			
	Fluidez y pronunciación	- Claridad en la articulación de palabras nuevas aprendidas en los rincones. - Fluidez al expresarse frente al docente y compañeros durante las actividades lúdicas.	Observación directa y grabaciones breves de voz (si aplica)	Rúbrica de valoración del lenguaje oral	Escala ordinal de 3 niveles: Alto / Medio / Bajo
	Interacción comunicativa con pares y docente	- Participación en diálogos sencillos durante el juego. - Capacidad para formular preguntas, responder y mantener turnos de palabra en los rincones.	Observación participante	Rúbrica de interacción comunicativa	Escala ordinal: Siempre / A veces / Nunca

Resultados

Nº	Dimensión	Ítem principal	Promedio de acuerdo (%)	Nivel de valoración
1	Planificación de rincones	Los docentes planifican semanalmente actividades lúdicas en rincones.	86%	Alta
2	Implementación pedagógica	Los rincones fomentan la participación activa y el trabajo colaborativo.	93%	Muy alta

3	Recursos didácticos	Existen materiales suficientes y adecuados para los rincones.	27%	Baja
4	Mediación docente	El docente acompaña activamente las experiencias de juego.	80%	Alta
5	Vocabulario infantil	El juego fortalece la pronunciación y comprensión verbal.	100%	Muy alta

Fuente: Elaboración propia (2025)



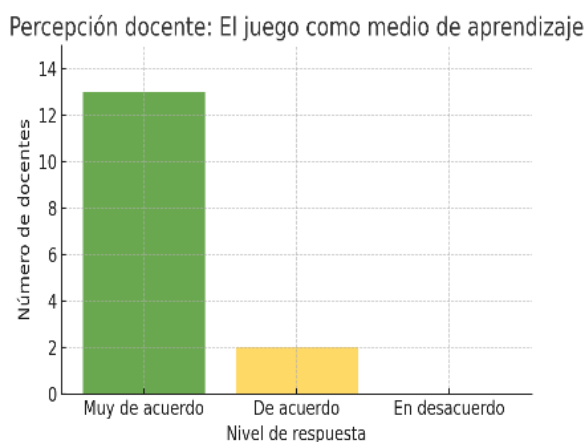
Los resultados muestran una tendencia general positiva en la percepción de los docentes sobre los rincones temáticos de recreación como estrategia pedagógica las dimensiones con mayor grado de acuerdo fueron "Desarrollo del vocabulario infantil" (100%) e "Implementación pedagógica" (93%), seguidas de "Planificación" (86%) y "Enseñanza" (80%). Sólo la dimensión "Recursos de aprendizaje" (27%) obtuvo una calificación baja, lo que revela una brecha significativa entre el diseño pedagógico y las condiciones materiales disponibles.

Categoría 1: El juego como medio de aprendizaje

Tabla 2. Resumen de frecuencias de menciones

Nivel de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo (el juego favorece el aprendizaje)	13	87%
De acuerdo	2	13%
En desacuerdo	0	0%

Gráfico 2. Percepción docente sobre el juego como medio de aprendizaje



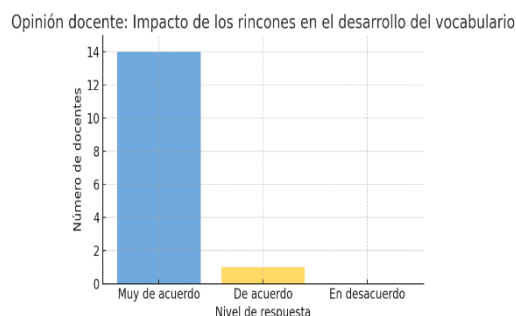
Los resultados revelan que el 100% de los docentes entrevistados conciben el juego como una herramienta esencial para el aprendizaje infantil. De ellos, el 87% afirmó estar totalmente de acuerdo en que el juego impulsa la comprensión, la creatividad y la motivación en el aula. Una de las docentes expresó: *“El juego es la mejor forma para que los niños aprendan; lo hacen de manera natural y sin presión”*.

Categoría 2: Desarrollo del vocabulario infantil

Tabla 3. Resumen de frecuencias de menciones

Nivel de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo (los rincones mejoran el vocabulario)	14	93%
De acuerdo	1	7%
En desacuerdo	0	0%

Gráfico 3. Opinión docente sobre el impacto de los rincones en el desarrollo del vocabulario



Los resultados muestran un alto nivel de consenso, ya que el 93% de los docentes manifestó estar totalmente de acuerdo con que los rincones lúdicos fortalecen el desarrollo del vocabulario infantil, mientras que el 7% se mostró simplemente de acuerdo, sin existir desacuerdos. Una de las

docentes expresó: *“Los niños amplían su vocabulario cuando dramatizan o participan en el rincón de lectura; aprenden nuevas palabras sin darse cuenta”*.

Tabla 4. Percepción docente sobre las limitaciones institucionales para aplicar rincones lúdicos

Nivel de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	20 %
De acuerdo	5	33 %
En desacuerdo	7	47 %
Total	15	100 %

Los resultados reflejan una tendencia claramente diferenciada respecto a los aspectos materiales y logísticos. Solo el 20% de los docentes (3 de 15) manifestó estar muy de acuerdo con que la institución brinda los recursos necesarios, mientras que un 33% (5 docentes) indicó estar de acuerdo de forma parcial, el 47% (7 docentes) expresó desacuerdo, señalando carencias significativas en materiales, mobiliario y espacios adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas. Una de las participantes comentó: *“No siempre contamos con materiales, eso limita mucho la aplicación de los rincones”*.

Tabla 5. Opinión docente sobre el impacto en la convivencia y cooperación

Nivel de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	11	73 %
De acuerdo	4	27 %
En desacuerdo	0	0 %
Total	15	100 %

Los resultados muestran que el 100% de los docentes entrevistados considera que los rincones lúdicos favorecen la convivencia armónica, el respeto mutuo y el trabajo colaborativo entre los niños. Un 73% de ellos manifestó estar totalmente de acuerdo con esta afirmación, y el 27% restante se mostró de acuerdo. Ninguno expresó desacuerdo, lo que refleja unanimidad en la valoración positiva del impacto social de esta metodología.

CONCLUSIONES

El estudio permitió evidenciar que la implementación de rincones lúdicos temáticos en el nivel de Educación Inicial II representa una estrategia pedagógica altamente efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo del vocabulario infantil los resultados obtenidos, tanto en el cuestionario como en las entrevistas, revelaron una percepción ampliamente positiva por parte de los docentes, quienes reconocen el valor del juego como medio para la exploración, la comunicación y la construcción activa del conocimiento. El 93 % de los participantes manifestó que los rincones fomentan la participación activa, mientras que el 100 % consideró que contribuyen al enriquecimiento del vocabulario y la expresión oral, hallazgos que confirman el cumplimiento del objetivo general del estudio.

Respecto al segundo objetivo, vinculado con la mediación pedagógica del docente, los resultados mostraron que el 80 % de los maestros desempeña activamente un rol de guía, observando, orientando y retroalimentando el proceso lúdico sin limitar la autonomía de los niños esta evidencia coincide con Ramírez-Rocha (2023), quien sostiene que el docente debe actuar como facilitador del aprendizaje, promoviendo ambientes seguros y motivadores.

En relación con el tercer objetivo identificar las limitaciones institucionales para la implementación de los rincones, se constató que la falta de materiales, infraestructura y capacitación continua representa un desafío para garantizar la sostenibilidad de la metodología, sin embargo, los docentes compensan estas carencias mediante creatividad y compromiso pedagógico, reafirmando la viabilidad de los rincones incluso en contextos con recursos limitados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida Zambrano, E. A. (2022). *La metodología juego en rincones para el desarrollo de la cognición en educación inicial*. Universidad Central del Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstreams/7283753b-7cf9-43a6-92cf-c1ea3e95abf9/download>
- Alonso Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arias, C. R. T. (2000). *El juego lingüístico en la educación infantil*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/45476.pdf>
- Bofarull-Sanz, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje oral en educación infantil*. UNIR.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=>
- Cáceres Machuca, J. M., Luna Romero, M. E., Romero Espinoza, L. E., & Garcés Calva, S. W. (2024). Juego simbólico: un proceso dinámico para potenciar las habilidades socioemocionales y artísticas en los niños de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 1989-2004. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13670
- Campos, S. M., Mora Campos, D. P., Tenesaca Jaramillo, M. del P., & Yunga Yunga, R. de L. (2025). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: un enfoque desde la neuroeducación e interacción social*. *ASCE Magazine*, 4(3), 1646–1668.
<https://magazineasce.com/index.php/1/article/view/368>
- Carbo, E. G. B. (2024). Estrategias didácticas en los rincones de aprendizaje como recurso para el aprendizaje significativo. *Revista de Pedagogía Actual*, 5(3), 45-59.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/3654>
- Cedeño, G. P. M. (2024). *Rincones lúdicos: espacios de apoyo para el desarrollo integral de niños en la primera infancia*. *Revista Retos para la Investigación*.
<https://editorialscientificfuture.com/index.php/rri/article/view/93>
- Defaz Chicaiza, R., Balseca Alomoto, M., & Anchatuña Otacoma, A. (2023). Rincones lúdicos para la atención infantil en niños menores de tres años. *Revista Cotopaxi Tech*, 3(1), 38-46.
<http://ojs.istx.edu.ec/index.php/cotopaxitech/article/view/108>



- Garcés Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Universidad Central del Ecuador.
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/1769/7213/>
- García-Basurto, G., Paz-Rivera, A., Baque-Yoza, M., Quezada-Pineda, A., & Yáñez-Rueda, H. (2024). *La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo*. Revista Retos de la Ciencia, 9(19), 32-45.
<https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/download/550/769/2634>
- Monar, G. A. (2025). *Rincones lúdicos para fomentar el aprendizaje significativo en los niños de 3 a 4 años*. Sapientiae ULEAM.
<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/download/1414/2094>
- Montero, M. M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Redalyc.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Moreira, M. A. (1997). *Aprendizaje significativo: un concepto subyacente*. Universidad UFRGS.
<https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Pacheco-Mendoza, S. R. (2025). *El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial*. Polo del Conocimiento, 10(2), 1-15.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/8968/pdf>
- Paliza, Y., Paucar, I., Villegas, S., Alcántara, J., & Espinosa, Z. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. Revista InveCom, 5(4), 1-8. <https://zenodo.org/records/15009213>
- Peñafiel Montalvo, A. S. (2024). *Rincones en el aprendizaje de los niños del nivel Inicial II de la Unidad Educativa Dr. Manuel Rodríguez Orozco, Cantón Guano*. Tesis, Universidad Nacional de Chimborazo.
<https://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14298/1/Pe%C3%B1afiel%20M%3B%20Aracely%20S.%20%282024%29%20Rincones%20en%20el%20aprendizaje%20de%20los%20ni%C3%B1os%20del%20nivel%20inicial%20%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20Dr.%20Manuel%20Rodr%C3%ADguez%20Orozco%2C%20Cant%C3%B3n%20Guano.pdf>
- Pérez, J., & Andrade, L. (2021). *Aprendizaje significativo y participación activa en educación inicial*. BeChallenge Blog. <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- Pérez Monar, G. A. (2025). *Impacto del juego simbólico en el desarrollo comunicativo oral de niños entre 3 y 5 años*. Innovarium International Journal, 3(2), 1-14.
<https://revinde.org/index.php/innovarium/article/view/47>



- Procel Guamán, E. P. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años*. DSpace UNACH. <https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>
- Quijije-Barcia, M. L. (2023). El uso de los rincones de aprendizaje en el Subnivel 2 de Educación Inicial y su incidencia en la adquisición de destrezas y habilidades. *Investigación y Desarrollo Educativo*, 4(2), 112-130. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/540>
- Quintuña Palate, M. J. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4-5 años*. DSpace UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstreams/e93e00e0-8b0f-4f12-9ad0-8c2d2d4f4fbe/download>
- Rodríguez, M., Caballero, M. C., & Moreira, M. (2010). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la enseñanza*. Redined. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Soria, L., & Vélez, P. (2024). *Motivación escolar en la primera infancia: juego, autonomía y aprendizaje*. *Revista Educativa* [en línea]. [Completar link real]
- Tigrero Tigrero, Y. A. (2022). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo en niños de Inicial II*. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstreams/13913e81-cade-4055-a38a-cb1f15b9056b/download>
- Torres, A., & Loor, C. (2024). *Diseño universal para el aprendizaje y rincones temáticos en educación inicial*. *Revista Sapientiae* [en línea]. [Completar link real]
- Vivar, X. (2025). *Impacto de los rincones lúdicos en la fluidez verbal infantil*. *Revista Ciencia y Desarrollo Educativo* [en línea]. [Completar link real]
- “¿Qué es el aprendizaje significativo? Importancia y beneficios.” (s.f.). *Blog BeChallenge*. <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- “La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.” (s.f.). *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

