

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**CARRERA DE TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DESARROLLO  
INFANTIL INTEGRAL**

**“RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO  
EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL  
KINDIWAS DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA,  
PARROQUIA ARCHIDONA”**

Informe de trabajo de integración curricular, presentado como requisito parcial para optar por el título de Tecnólogo Superior en Desarrollo Infantil Integral.

**AUTORAS:** Katerine Pamela Andy Narváez  
Nayeli Emperatriz Narváez Licuy

**DIRECTORA:** Lcda. Inés Beatriz Gómez Rivas, Mg

Tena – Ecuador

2026

## **APROBACIÓN DE LA DIRECTORA**

Lcda. Inés Beatriz Gómez Rivas, Mg

**DOCENTE DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA.**

### **CERTIFICA:**

Que el presente Trabajo de Integración Curricular titulado: **“RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL KINDIWAS DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA, PARROQUIA ARCHIDONA”**, desarrollada por: Andy Narvárez Katerine Pamela y Narvárez Licuy Nayeli Emperatriz, ha sido elaborada bajo mi dirección y cumple con los requisitos de fondo y de forma que exigen los respectivos reglamentos e instituciones. Por ello autorizo su presentación y sustentación.

Tena, 8 de enero de 2026



Lcda. Inés Beatriz Gómez Rivas, Mg

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

Tena, 01 de febrero de 2026

Los Miembros del Tribunal de Grado abajo firmantes, certificamos que el Trabajo de Integración Curricular denominado: **“RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL KINDIWAS DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA, PARROQUIA ARCHIDONA”**, presentada por las señoras: Andy Narváz Katerine Pamela y Narváz Licuy Nayeli Emperatriz, estudiantes de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Tena, ha sido corregida y revisada; por lo que autorizamos su presentación.

Atentamente;



MEd. Segundo Calisto Rochina Chileno.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



Lcda. Verónica Gissela Zuña Cadpata. Mg.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



Abg. Juan Carlos Ortiz Serrano.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## AUTORÍA

Nosotras: **ANDY NARVÁEZ KATERINE PAMELA Y NARVÁEZ LICUY NAYELI EMPERATRIZ**, declaramos ser autoras del presente Trabajo de Integración Curricular y absolvemos expresamente al Instituto Superior Tecnológico Tena, y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente aceptamos y autorizamos al Instituto Superior Tecnológico Tena, la publicación de nuestro Trabajo de Integración Curricular en el repositorio Institucional - biblioteca Virtual.

### AUTORAS:



Andy Narváez Katherine Pamela

**CEDULA:** 1501063737



Narváez Licuy Nayeli Emperatriz

**CÉDULA:** 1550098337

**FECHA:** Tena, 8 de enero de 2026

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR POR PARTE DE LAS AUTORAS**

Nosotras: **ANDY NARVÁEZ KATERINE PAMELA Y NARVÁEZ LICUY NAYELI EMPERATRIZ**, declaramos ser autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado: **RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL KINDIWAS DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA, PARROQUIA ARCHIDONA**, como requisito para la obtención del Título de: **TECNÓLOGO SUPERIOR EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL**: autorizamos al Sistema Bibliotecario del Instituto Superior Tecnológico Tena, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual del Instituto, a través de la visualización de su contenido que constará en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio el Instituto. El Instituto Superior Tecnológico Tena, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Tena, 01 de febrero de 2026, firman las autoras.

**AUTORA 1:** Andy Narvárez Katherine Pamela

**FIRMA:** 

**CÉDULA:** 1501063737

**DIRECCIÓN:** Lushianta

**CORREO ELECTRÓNICO:** katherine.andy@est.itstena.edu.ec

**CELULAR:** 0996787055

**AUTORA 2:** Narvárez Licuy Nayeli Emperatriz

**FIRMA:** 

**CÉDULA:** 1550098337

**DIRECCIÓN:** Barrio Lindo

**CORREO ELECTRÓNICO:** nayeli.narvaez@est.itstena.edu.ec

**CELULAR:** 0980934669

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**



Lcda. Inés Beatriz Gómez Rivas, Mg

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:**

**TRIBUNAL DEL GRADO:**



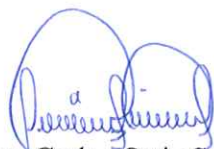
MEd. Segundo Calisto Rochina Chileno.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



Lcda. Verónica Gissela Zuñá Cadpata. Mg.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



Abg. Juan Carlos Ortiz Serrano.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

## DEDICATORIA

Dedicamos la presente tesis, en primer lugar, a Dios, por brindarnos la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar con éxito esta etapa de nuestra formación académica, guiándonos y sosteniéndonos ante cada obstáculo enfrentado.

A nuestros padres, por su amor incondicional, su apoyo constante, su esfuerzo continuo y por los valores que nos han inculcado, los cuales han sido fundamentales en nuestro crecimiento personal y profesional.

A nuestras parejas, por su comprensión, paciencia y apoyo incondicional a lo largo de este proceso de investigación, brindándonos motivación, acompañamiento y respaldo emocional en los momentos más desafiantes.

De manera muy especial, a nuestros hijos, quienes se convirtieron en nuestra mayor fuente de inspiración y fortaleza, impulsándonos día a día a no rendirnos y a esforzarnos por alcanzar nuestras metas académicas y profesionales.

Finalmente, agradecemos al Instituto Superior Tecnológico Tena y a su cuerpo docente, por la formación académica recibida, la orientación brindada y el acompañamiento durante nuestra trayectoria educativa, contribuyendo significativamente al desarrollo y culminación de esta investigación.

*Andy Narváez Katherine Pamela  
Nayeli Emperatriz Narváez Licuy*

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, expresamos nuestro agradecimiento a Dios, por otorgarnos la fuerza, la sabiduría y la constancia necesarias para culminar esta etapa académica, acompañándonos en cada dificultad superada durante el desarrollo de esta investigación, nuestro sincero reconocimiento a nuestros padres, por su apoyo incondicional, por el esfuerzo diario y por los valores transmitidos, los cuales han sido pilares fundamentales en nuestra formación personal y profesional, a nuestras parejas, agradecemos profundamente su comprensión, paciencia y respaldo permanente durante todo este proceso académico, brindándonos ánimo y estabilidad emocional en los momentos de mayor exigencia.

De manera especial, agradecemos a nuestros hijos, quienes fueron nuestra principal motivación y fuente de inspiración para seguir adelante, impulsándonos a alcanzar nuestras metas académicas y personales, agradecemos al Instituto Superior Tecnológico Tena y a sus autoridades, docentes y personal administrativo, por la formación recibida, la orientación brindada y el acompañamiento durante nuestra trayectoria educativa, aportando significativamente a la culminación de este trabajo investigativo y finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a todas las personas que, directa o indirectamente, contribuyeron con su apoyo, colaboración y palabras de aliento para la realización de la presente investigación.

*Andy Narvárez Katherine Pamela  
Nayeli Emperatriz Narvárez Licuy*

## ÍNDICE DE CONTENIDO

APROBACIÓN DE LA DIRECTORA .....	i
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR POR PARTE DE LAS AUTORAS.....	iv
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
INDICE DE TABLAS .....	ii
INDICE DE FIGURAS.....	ii
A. TEMA .....	1
RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
B. FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA.....	4
2.1 Actualidad e importancia.....	4
2.2 Presentación del problema profesional.....	5
C. OBJETIVOS .....	8
3.1 Objetivo General .....	8
3.2 Objetivos Específicos .....	8
D. ASIGNATURAS INTEGRADORAS .....	9
5.1 Conceptualización del término Rincón del Hogar .....	10
5.1.1 Fundamentación Pedagógica del Rincón de Hogar .....	10
5.1.2 Características del Rincón de Hogar.....	11
5.1.3 Importancia del Rincón de Hogar en el Desarrollo Infantil.....	11
5.1.4 Beneficios Educativos del Rincón de Hogar.....	12

5.2	Introducción al juego simbólico .....	13
5.2.1	Concepto .....	13
5.2.2	Características .....	13
5.2.3	Importancia .....	14
5.2.4	Fundamentos teóricos .....	15
5.2.5	Etapas del Desarrollo del Juego Simbólico .....	16
5.2.6	Juego simbólico simple.....	16
5.2.7	Juego simbólico intermedio .....	16
5.2.8	Juego simbólico avanzado .....	16
5.2.9	Factores que Influyen en el Juego Simbólico .....	17
5.2.10	Ambiente familiar y cultural .....	17
5.2.11	El Juego Simbólico en la Educación Infantil.....	18
5.2.12	Perspectivas actuales sobre el juego simbólico .....	18
5.2.13	El juego simbólico en contextos digitales .....	18
5.2.14	Políticas educativas y lineamientos curriculares sobre el juego .....	19
5.3	Marco Legal .....	19
5.3.1	Constitución de la República del Ecuador del 2008 .....	19
5.3.2	Tratados y Convenios Internacionales .....	20
5.3.3	Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2023). .....	22
5.3.4	Código de la Niñez y Adolescencia (2003) .....	22
5.3.5	Norma Técnicas de Servicios de Centro de Desarrollo Infantil CDI ....	23
5.4	Marco Conceptual .....	24
E.	METODOLOGÍA .....	25
6.1.	Materiales.....	25
6.1.1.	Equipos .....	25
6.1.2.	Herramientas.....	25
6.1.3.	Instrumentos.....	25

6.2. Ubicación del área de estudio.....	25
6.3. Tipos de investigación/estudio .....	26
6.4. Población y muestra .....	28
6.5. Técnica e instrumento .....	28
6.5.1. Técnica.....	29
6.5.2. Instrumento .....	29
6.6. Metodología para cada objetivo .....	30
6.6.1. Objetivo 1 .....	30
a. Gestión institucional .....	31
b. Elaboración y aplicación de instrumento de recolección de datos.....	31
c. Revisión bibliográfica. ....	32
6.6.2. Objetivo 2 .....	32
a. Elaboración y aplicación de instrumento de recolección de datos.....	32
b. Revisión bibliográfica .....	34
6.6.3. Objetivo 3 .....	34
a. Introducción .....	34
b. Objetivo.....	34
c. Alcance.....	35
F. RESULTADOS .....	36
7.1. Definir la importancia del rincón del hogar en el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas de la provincia de Napo, Cantón de Archidona, Parroquia Archidona. ....	36
7.2. Evaluar el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas a través de la aplicación de un instrumento de investigación.....	50
7.2.1. Indicadores de Logro Niños de 12 meses y 16 días a 18 meses y 15 días .....	51

7.2.2. Indicadores de Logro Niños de 18 meses y 16 días a 24 meses y 15 días .....	54
7.2.3. Indicadores de Logro Niños de 24 meses y 16 días a 36 meses y 15 días .....	57
7.3 Implementar el rincón de hogar para el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años del centro de desarrollo infantil "KINDIWAS" .....	60
7.3.1. Introducción .....	60
7.3.2. Justificación .....	60
7.3.3. Objetivo .....	60
7.3.4 Alcance.....	61
7.3.5. Materiales Implementados .....	61
7.4. Cronograma de Actividades .....	78
7.5 Presupuesto Estimado.....	79
G. CONCLUSIONES .....	80
H. RECOMENDACIONES .....	81
I. BIBLIOGRAFÍA .....	82
J. ANEXOS .....	87

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Asignaturas integradoras.....	9
Tabla 2 Población de estudio .....	28
Tabla 3 Tabulación entrevistas.....	40
Tabla 4 Representa situaciones cotidianas a través del juego.....	51
Tabla 5 Utiliza objetos reales y simbólicos en sus juegos .....	52
Tabla 6 Imita roles y personajes de su entorno familiar .....	53
Tabla 7 Interactúa con sus pares en juegos de roles.....	54
Tabla 8 Desarrolla lenguaje verbal y no verbal en el juego.....	55
Tabla 9 Muestra creatividad e iniciativa en sus juegos.....	56
Tabla 10 Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego.....	57
Tabla 11 Manifiesta expresión de emociones acorde al rol representado.....	58
Tabla 12 Cronograma de actividades de implementación del proyecto. ....	78

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de ubicación del área de estudio .....	26
Figura 2 Representa situaciones cotidianas a través del juego .....	51
Figura 3 Utiliza objetos reales y simbólicos en sus juegos .....	52
Figura 4 Imita roles y personajes de su entorno familiar .....	53
Figura 5 Interactúa con sus pares en juegos de roles .....	54
Figura 6 Desarrolla lenguaje verbal y no verbal en el juego.....	55
Figura 7 Muestra creatividad e iniciativa en sus juegos .....	56
Figura 8 Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego.....	57
Figura 9 Manifiesta expresión de emociones acorde al rol representado .....	58
Figura 10 Refrigerador grande de juguete .....	62
Figura 11 Cocina normal con horno .....	63
Figura 12 Lavadero con grifo.....	64
Figura 13 Cama pequeña .....	65
Figura 14 Mesa madera para dos personas .....	66
Figura 15 Cama pequeña y colchón.....	67
Figura 16 Sábanas y almohadas .....	68
Figura 17 Cortinas.....	69
Figura 18 Alfombra.....	70
Figura 19 Mandiles para niños.....	71
Figura 20 Juego de cocina.....	72
Figura 21 Juego de futas y verduras.....	73
Figura 22 Muñeca .....	74
Figura 23 Ropa para la muñeca.....	75
Figura 24 Poste de cerca de madera.....	76

**A. TEMA**

RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN  
NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL  
KINDIWAS DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA,  
PARROQUIA ARCHIDONA

## RESUMEN

El presente proyecto, desarrollado en el Centro de Desarrollo Infantil “Kindiwas” de Napo, tuvo como objetivo determinar la importancia del “Rincón del Hogar” para potenciar el juego simbólico en niños de 1 a 3 años. Se empleó una metodología mixta (descriptiva y propositiva), mediante enfoque de investigación-acción que integró revisión bibliográfica, entrevistas a educadoras y observación sistemática. La población de estudio comprendió a 40 niños, 4 educadoras y 1 coordinadora. Los resultados del diagnóstico evidenciaron una carencia de espacios y materiales adecuados, así como un desarrollo heterogéneo del juego simbólico, identificándose como área crítica el desarrollo del lenguaje narrativo. En respuesta, se diseñó e implementó físicamente un Rincón del Hogar equipado con mobiliario y materiales didácticos específicos (cocina, cama, muñecos, utensilios). Se concluye que este espacio es una estrategia pedagógica fundamental que materializa el currículo, cierra la brecha entre teoría y práctica, y promueve de manera sistemática el desarrollo integral (cognitivo, socioemocional, lingüístico y motor) en la primera infancia, proporcionando una herramienta concreta para la labor docente.


**Palabras claves:** Rincón del Hogar, Espacio pedagógico, Centro de Desarrollo Infantil, Desarrollo Cognitivo.

## ABSTRACT

The present project, developed at the “Kindiwas” Child Development Center in Napo, aimed to determine the importance of the “Home Corner” to enhance symbolic play in children aged 1 to 3 years. A mixed methodology (descriptive and propositional) was employed through an action-research approach that integrated a bibliographic review, interviews with educators, and systematic observation. The study population consisted of 40 children, 4 educators, and 1 coordinator. The diagnostic results evidenced a lack of adequate spaces and materials, as well as a heterogeneous development of symbolic play, identifying narrative language development as a critical area. In response, a Home Corner was designed and physically implemented, equipped with specific furniture and didactic materials (kitchen, bed, dolls, utensils). It is concluded that this space is a fundamental pedagogical strategy that materializes the curriculum, bridges the gap between theory and practice, and systematically promotes comprehensive development (cognitive, socio-emotional, linguistic, and motor) in early childhood, providing a concrete tool for teaching practice.

**Keywords:** Home Corner, Pedagogical Space, Child Development Center, Cognitive Development.

**Reviewed by:**

  
B.A Carolina Romero M.Ed  
C.I. 1313245217  
Professor Language Center

## **B. FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA**

### **2.1 Actualidad e importancia**

En la actualidad, los espacios de aprendizaje permiten a los niños que tengan la oportunidad de aprender sobre los rincones que tiene el hogar, tal como la cocina, los alimentos y la higiene. Por supuesto todo se forma a partir de la curiosidad y permite que los niños sean parte del proceso de la enseñanza, el cual trata de la exploración, manipulación y la experimentación (Ramírez y Soriano, 2024). Desde la perspectiva de la investigación, estos espacios no solo fomentan el aprendizaje significativo, sino que también fortalecen la autonomía y la creatividad infantil, al permitir que los niños reconstruyan sus experiencias cotidianas en un contexto pedagógico seguro y enriquecedor.

Asimismo, Ocaña (2019) menciona que el rincón del hogar dentro de la educación inicial incide como un sitio adecuado para que los niños consigan experimentar y explorar sus actividades, por ello fue necesario la creación de los códigos de convivencia que garanticen unas buenas relaciones dentro de las instituciones. Este planteamiento resalta la importancia de integrar normas sociales en el diseño de estos espacios, ya que estas no solo organizan la dinámica lúdica, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales y a la internalización de valores como el respeto y la cooperación.

En el contexto educativo macro contemporáneo, se ha establecido un consenso fundamentado en la necesidad de priorizar el desarrollo integral durante la primera infancia, reconociendo que los primeros tres años de vida representan un período crucial para la configuración de la arquitectura cerebral y el desarrollo de las capacidades socioafectivas (UNICEF, 2021).

A nivel meso Ecuador, esta comprensión teórica se ha materializado a través de políticas educativas concretas, destacándose el "Currículo de Educación Inicial 2014" como documento rector que establece el juego como estrategia pedagógica fundamental. Este marco curricular identifica particularmente al juego simbólico como actividad esencial que facilita en los niños la representación de la realidad, la asimilación de experiencias significativas y la construcción progresiva de su

identidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014), No obstante estos significativos avances normativos, la implementación práctica en numerosos centros infantiles evidencia persistentes desafíos para transitar desde modelos asistencialistas hacia enfoques pedagógicos centrados en el desarrollo infantil. La superación de prácticas tradicionales que privilegian actividades excesivamente estructuradas representa un reto fundamental para posicionar al juego libre y espontáneo como eje vertebrador del aprendizaje, garantizando espacios que potencien la creatividad y expresión auténtica de los niños, esta necesaria transformación paradigmática requiere de procesos de formación docente, adecuación de espacios educativos y revisión constante de las prácticas pedagógicas implementadas.

La importancia de fomentar el juego simbólico radica en su incidencia multifacética en el desarrollo infantil. Investigaciones en el ámbito latinoamericano demuestran que esta forma de juego no es un mero pasatiempo, sino un mecanismo crucial para el desarrollo del lenguaje, la regulación de las emociones, la función ejecutiva y la capacidad de resolver problemas (Ordoñez, 2020). Al imitar roles y situaciones de la vida adulta, los niños procesan su comprensión del mundo social, lo que fortalece sus habilidades de interacción y cooperación. Para el Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas, la implementación de un Rincón del Hogar se erige como una estrategia pedagógica actual y pertinente, ya que ofrece un ambiente enriquecido y seguro que replica el contexto familiar más inmediato del niño. Este espacio se convierte en un escenario propicio para que, a través de la imitación y la representación, los infantes de 1 a 3 años puedan elaborar sus vivencias, consolidar su autonomía y construir activamente sus conocimientos, alineándose así con los principios de una educación inicial de calidad, centrada en el respeto a las características e intereses de los niños (Pérez y García, 2021).

## **2.2 Presentación del problema profesional**

A nivel macro, los juegos favorecen el desarrollo de habilidad, los aprendizajes fomentando el desarrollo integral del niño. Para Alonso (2021), la inclusión del juego en el aula ocurre correctamente por la formación del profesor con temáticas pedagógicas en el país de España debido a que, inciden en el

aprendizaje cuando el juego tiene un propósito educativo, ya que contribuye al logro de los objetivos planteados por el profe y beneficiando la práctica como la expresión creativa en el Ecuador ha establecido mediante su Currículo de Educación Inicial (2014) que el juego es el principio metodológico fundamental y una actividad estructurante del desarrollo infantil, asignándole al docente el rol de mediador y creador de ambientes de aprendizaje lúdicos y significativos. No obstante, persiste una brecha significativa entre este marco normativo y las prácticas pedagógicas observadas en muchos centros de desarrollo infantil. Estudios nacionales, como el de Rosero (2021), señalan que, con frecuencia, el tiempo y los espacios destinados al juego libre y simbólico son limitados o de baja calidad, siendo reemplazados por actividades de tipo académico o repetitivas que priorizan la adquisición de conocimientos instruccionales sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas complejas. Esta situación revela un desafío sistémico para materializar un enfoque pedagógico centrado en el niño, donde el juego simbólico sea reconocido como un pilar del aprendizaje y no como un mero recreo.

En el contexto meso, la provincia de Napo presenta una paradoja entre su inmensa riqueza cultural y natural y las persistentes limitaciones en el sistema de desarrollo infantil. Como región amazónica, cuenta con una diversidad étnica significativa y contextos familiares diversos donde el juego posee connotaciones culturales particulares. Sin embargo, investigaciones regionales (Ordoñez, 2020) identifican que los centros infantiles enfrentan desafíos comunes como la escasa disponibilidad de materiales educativos pertinentes, infraestructura limitada y una oferta de capacitación docente insuficiente para implementar estrategias lúdicas especializadas. Esta situación provincial crea un escenario donde, a pesar del marco normativo nacional, la implementación del juego simbólico como herramienta pedagógica sistemática resulta fragmentada y dependiente de iniciativas individuales, más que de una política educativa regional consolidada que garantice ambientes de aprendizaje enriquecidos para la primera infancia.

A nivel micro, el diagnóstico situacional del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas revela que, si bien existe un compromiso por ofrecer una educación inicial de calidad, se evidencia una carencia específica en la implementación de espacios pedagógicos diseñados para el juego simbólico. La observación directa en las aulas de 1 a 3 años identifica que los ambientes carecen de una zonificación

delimitada y equipada que invite a la representación de roles y situaciones cotidianas. Como consecuencia, se percibe en los niños dificultades para desarrollar secuencias de juego complejas y emplear el lenguaje de forma narrativa, limitando sus oportunidades para procesar experiencias y desarrollar habilidades socioemocionales. Esta problemática concreta en la infraestructura pedagógica del centro subutiliza el potencial del juego como estrategia de aprendizaje, generando la necesidad urgente de crear un Rincón del Hogar que sirva como herramienta concreta para las educadoras y responda a los intereses y necesidades de desarrollo específicos de los infantes.

En el contexto micro del Cantón Tena, un estudio reciente desarrollado en el Centro de Desarrollo Infantil "Semillitas de la Amazonía" (Yépez y Andi, 2023) evidenció que la implementación de rincones lúdicos temáticos, inspirados en elementos culturales kichwas locales, potenció significativamente la capacidad de juego simbólico y la expresión oral en niños de 2 a 4 años. La investigación, de tipo cualitativa, destacó que la incorporación de utensilios tradicionales como la pana y la minga en el rincón del hogar no solo enriqueció la diversidad de roles representados, sino que fortaleció el sentido de identidad cultural en los participantes. Estos hallazgos refuerzan la pertinencia de adaptar los ambientes de aprendizaje al contexto socio-cultural de la Amazonía ecuatoriana, demostrando que la contextualización de recursos pedagógicos en Tena es una variable determinante para el desarrollo integral de los niños en la primera infancia.

En consecuencia, el problema profesional se concreta en la incapacidad del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas para traducir efectivamente los mandatos del currículo nacional en prácticas pedagógicas tangibles que fomenten el juego simbólico, lo cual limita el desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas, lingüísticas y socioafectivas de los niños de 1 a 3 años. Esta brecha entre la teoría y la práctica, agravada por el contexto provincial, genera la necesidad urgente de diseñar e implementar una intervención específica y contextualizada que, a través de la creación del Rincón del Hogar, provea a las educadoras de una estrategia concreta para enriquecer los ambientes de aprendizaje, potenciar el desarrollo integral de los infantes y, fundamentalmente, garantizar el derecho al juego en la primera infancia.

## **C. OBJETIVOS**

### **3.1 Objetivo General**

Determinar la importancia del rincón del hogar en el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas de la provincia de Napo, Cantón Archidona, Parroquia de Archidona.

### **3.2 Objetivos Específicos**

**3.2.1** Definir la importancia del rincón del hogar en el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas de la provincia de Napo, Cantón de Archidona, Parroquia Archidona.

**3.2.2** Evaluar el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas a través de la aplicación de un instrumento de investigación.

**3.3.3** Implementar el rincón de hogar para el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas.

## D. ASIGNATURAS INTEGRADORAS

El Trabajo de Integración Curricular se sustentó en la siguiente metodología de estudios que contempla la malla curricular de la carrera de Desarrollo Infantil Integral.

**Tabla 1**

Asignaturas integradoras

Asignatura	Aplicación directa	Aplicación indirecta	Resultados de aprendizaje
Desarrollo Infantil	X		Define las acciones a implementar en los centros y programas para favorecer el aprendizaje y desarrollo de las funciones básicas del niño/a, considerando la diversidad del contexto familiar y cultural.
Diseño Curricular I	X		Aplica metodologías utilizando la didáctica del arte y juego para el desarrollo de la afectividad, del pensamiento creativo y del pensamiento lógico. Maneja diversos tipos de juegos de acuerdo al desarrollo evolutivo de los niños y niñas.
Diseño Curricular II		X	Explica términos, definiciones, conceptos que se utilizan en la planificación, seguimiento y evaluación cualitativa de logros.
Diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje	X		Implementa y organiza ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.
Métodos de la Investigación	X		Interpreta y aplica los diferentes metodológicos para la elaboración de investigaciones y su aplicación en la investigación de educación superior.

**Fuente:** Sílabos de la carrera de Desarrollo Infantil Integral.

**Elaborado por:** Las autoras

## **E. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.1 Conceptualización del término Rincón del Hogar**

El hogar como objeto de estudio implica desafíos. Como concepto, permite la convivencia simultánea de una multiplicidad de planos materiales y simbólicos, lo que dificulta su clasificación al interior de una sola disciplina. Además, es un lugar problemático en el mundo contemporáneo, atravesado tanto por la movilidad y la desterritorialización propios de los procesos de globalización como por la reivindicación de las identidades locales y la lucha por el derecho a la vivienda adecuada (Besoain et al., 2021).

El control que los adultos ejercen en el entorno cotidiano se ve reflejado en las prácticas que día a día construyen el mundo en el que vivimos. Puede observarse desde las actividades más simples hasta las decisiones más complejas que afectan nuestro entorno. Este enfoque, conocido como adulto centrismo, privilegia la perspectiva adulta y predomina en gran parte de las disciplinas, descuidando y subestimando las necesidades y visiones de otros grupos etarios como la infancia (Rocha y Flores, 2025).

La literatura ha identificado que el entorno doméstico sirve a diversos propósitos y tiene un significado relacionado con los aspectos espaciales y ambientales de los ocupantes. Un entorno doméstico generalmente tiene diferentes distribuciones de zona espacial. Cada área tiene características específicas relacionadas con sus factores espaciales y ambientales que afectan el bienestar físico y psicológico de los ocupantes en ambientes de vida (Chowdhury et al., 2021).

#### **5.1.1 Fundamentación Pedagógica del Rincón de Hogar**

Esta investigación ilustra que los niños son capaces de procesar sus fondos adquiridos de conocimiento y ejercer su agencia con el fin de dar sentido al mundo que los rodea, construir sus identidades y adaptarse a diferentes entornos. Este marco puede guiar a los profesionales a proporcionar un mejor apoyo a los niños para que entiendan los discursos del hogar y la escuela, naveguen por la cultura escolar con éxito y se beneficien de la pedagogía basada en el juego en la escuela

(Yahya y Wood, 2016).

### **5.1.2 Características del Rincón de Hogar**

Los hábitos alimentarios son acciones que repite conscientemente el ser humano, condicionan a que la persona sea capaz de consumir y utilizar diferentes alimentos que en ocasiones van acompañados de una dieta equilibrada. El cómo adquirir estos hábitos empieza desde la infancia de una manera involuntaria potenciada por la familia la cual influye mucho en este proceso (Guaraca y Riera, 2023).

Los rincones de aprendizaje son ambientes educativos que favorecen la concentración, comprensión, permitiendo el desarrollo de la creatividad de los niños en pos de conseguir un aprendizaje significativo. Es de gran importancia la estimulación del desarrollo cognitivo en los niños en sus primeros años de edad. Ya que esta le permite a futuro tener un buen manejo de pinza y realizar movimientos precisos en el diario vivir, esta estimulación se puede realizar tanto en el aula como en casa. En el aula se pueden trabajar estrategias apropiadas para desarrollar sus los conocimientos cognitivos (Erazo y Lázaro, 2022).

Los rincones son espacios delimitados en el aula donde los niños trabajan de manera individual o en pequeños grupos de forma simultánea en diferentes actividades de aprendizaje. El trabajo por rincones permite dar cobertura a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño o niña. Los rincones requieren de una organización diferente del espacio en el aula y delimitar espacios claros para cada uno de ellos (Rodríguez, 2021).

### **5.1.3 Importancia del Rincón de Hogar en el Desarrollo Infantil**

#### **a. Juego y cultura**

Si bien es importante comprender el juego y su relación con el aprendizaje, reconocer las dimensiones culturales del juego y buscar maneras de apoyarlo desde perspectivas culturales sigue siendo una tarea importante. Una comprensión cultural más profunda también está vinculada a cuestiones de identidad, agencia y poder dentro de los contextos sociales del juego (Brooker et al., el juego2014).

El juego imaginativo es una parte importante de la infancia que proporciona información no solo sobre la capacidad de un niño para usar el lenguaje, sino en última instancia en su comprensión del mundo en general. A través del juego, los niños controlan la historia a medida que dan forma a una narrativa emergente a través de palabras, gestos, movimiento y uso de espacios de juego (Kerviny y Mantei, 2022).

#### **b. Lectura infantil**

El entorno es un factor clave que influye en la lectura infantil, y la responsabilidad de proporcionar un entorno atractivo y motivador para la lectura recae en padres y maestros. Se puede ofrecer actividades de lectura variadas y continuas puede generar incentivos y estímulos para la lectura. Además, con la oportuna adaptación de las actividades y medidas por parte del docente durante el proceso de lectura (Chou et al., 2016).

### **5.1.4 Beneficios Educativos del Rincón de Hogar**

#### **a. Fomentan la responsabilidad y el trabajo en equipo**

Cuando los niños colaboran en las tareas domésticas, entienden que forman parte de un equipo familiar donde todos tienen un rol importante. Asignarles responsabilidades como ordenar su habitación o ayudar a poner la mesa les enseña que el esfuerzo compartido es esencial para la convivencia (Universidad Tecnológica del Perú, 2025).

#### **b. Desarrollan habilidades organizativas**

Participar en los quehaceres del hogar les permite a los niños aprender a gestionar su tiempo y a establecer rutinas. Actividades simples como clasificar la ropa antes de colocarla en la lavadora les enseñan a seguir instrucciones y a ser más organizados en su día a día (Universidad Tecnológica del Perú, 2025).

#### **c. Mejoran la disciplina y la constancia**

El hábito de realizar tareas domésticas con regularidad les enseña a los niños la importancia de la disciplina y la constancia. Cuando entienden que ciertos

quehaceres deben hacerse todos los días, como limpiar su habitación o lavar los platos después de comer, desarrollan una actitud más responsable y comprometida (Universidad Tecnológica del Perú, 2025).

#### **d. Promueven valores como el respeto y la gratitud**

Al participar en los quehaceres del hogar, los niños aprenden a valorar el esfuerzo de los demás. Comprenderán que mantener la casa limpia y organizada requiere trabajo y que todos los miembros de la familia deben contribuir. Este aprendizaje les ayuda a desarrollar empatía y a ser más agradecidos con quienes realizan estas labores diariamente (Universidad Tecnológica del Perú, 2025).

## **5.2 Introducción al juego simbólico**

### **5.2.1 Concepto**

El juego simbólico explica la génesis establecida según los criterios lúdicos para cada etapa de la primera infancia, la interpretación de la estructura intelectual que se adquiere en esta etapa a través de herramientas que estimulan y promueven el desarrollo cognitivo y motriz, permite a los niños el desarrollo de diversas habilidades (Herrera y Gonzales, 2023).

Además, sirve como un puente entre las actividades sensoriomotrices y la representación en el pensamiento. Pero, el verdadero juego se inicia cuando un objeto o gesto representa para el sujeto elementos distinguidos de los datos perceptibles. Es por ello, que el juego hace una contribución fundamental al desarrollo de las habilidades intelectuales, emocionales y motrices (Marcolino y Mello, 2021).

### **5.2.2 Características**

Parece ser un contexto fértil para el lenguaje y el desarrollo comunicativo, incluso para los niños muy pequeños que todavía están lejos de dominar el sistema lingüístico y todavía aprendiendo sobre los humanos que lo usan. En consecuencia, el juego simbólico se ha implicado en el desarrollo de procesos sociocognitivos que proporcionan una base para el lenguaje temprano (Creaghe y Kidd, 2022).

Las sustituciones de objetos en juego (por ejemplo, el uso de una caja como automóvil) están fuertemente vinculadas al aprendizaje del lenguaje y su ausencia es un marcador de diagnóstico del retraso del lenguaje. Los relatos clásicos plantean una función simbólica que subyace tanto a las palabras como a las sustituciones de objetos (Smith y Jones, 2012).

### **5.2.3 Importancia**

El juego simbólico, un factor común que impacta todas las áreas del desarrollo, es un recurso disponible para todo docente. Los docentes pueden preparar las aulas poniendo a disposición de los alumnos pequeños equipos y juguetes para el juego dramático. Los niños en edad preescolar pueden crear un guion adaptado a cada situación. El docente siempre debe estar disponible para ayudar al alumno, pero los niños deben ser los líderes del juego. En definitiva, dado que el juego simbólico mejora las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, debería implementarse como un componente curricular (Reed, 2007).

- **Importancia cognitiva**

Una teoría reciente, llamada teoría cognitiva de la simulación, sugiere que el juego involucra muchas áreas del cerebro, ya que forma parte del lenguaje y las emociones, así como de la cognición. En grupos de edades mixtas, los niños con al menos dos años de diferencia de edad y diversos niveles de capacidad se agrupan en una sola aula y se les anima a compartir experiencias que involucran habilidades intelectuales, académicas y sociales (Jiménez, 2025).

- **Importancia emocional**

Los niños que participaban en niveles más altos de juego simbólico con un compañero mostraban mayores emociones que los niños que participaban en niveles más bajos. Todo esto les permite desarrollar empatía y tener una buena inteligencia emocional. Es importante tener en cuenta que el juego les permite expresar emociones que no pueden expresar de otras formas y pueden, también, recrear situaciones que necesitan explorar (Keough, 2024).

- **Importancia del juego en niños con necesidades educativas**

En personas con diversidad funcional cognitiva, los beneficios del juego deben ser evaluados aún con mayor rigor. Es tentador especular que una intervención lúdica temprana se relacionará con una mejora de la calidad de vida, autonomía personal, integración social y mejora de los procesos cognitivos complejos (Jiménez, 2025).

- **Importancia social**

El desarrollo social ocurre durante el juego simbólico, la calidad de las amistades forjadas durante la educación preescolar y la escolar. La comprensión social y la comunicación fueron factores importantes en el desarrollo y mantenimiento de las amistades. A medida que crecen, el juego se convierte cada vez más en un espacio de conexión e interacción (Keough, 2024).

#### **5.2.4 Fundamentos teóricos**

Siguiendo la teoría de Jean Piaget, (1945) señala que en el juego simbólico el niño manipula el mundo real por intermedio del mundo imaginario, y lo representa en un doble plano que se sobrepasan. Por ello la interacción social del juego simbólico con los demás es fundamental que en la etapa del desarrollo cognitivo de los niños desarrollen la capacidad de pensar simbólicamente, lo que significa que pueden utilizar palabras e imágenes para representar situaciones y objetos (García et al., 2025).

La teoría sitúa el origen de la cognición humana en la actividad desarrollada por individuos, pero en un entorno sociocultural de aprendizaje. Lev Vygotsky (1938/2021), psicólogo del desarrollo, postulaba que el juego estimula el desarrollo del pensamiento abstracto. En su teoría cognitiva sociocultural, enfatizó que el desarrollo cognitivo está determinado primordialmente por la cultura y la interacción social. El análisis de la relación del juego simbólico con cada área del desarrollo durante la primera infancia permite derivar importantes implicaciones educativas (González, 2023)

En la actualidad, el juego simbólico se reconoce como una estrategia didáctica fundamental para el desarrollo integral en la educación inicial, abarcando las dimensiones cognitiva, socioemocional, motriz y lingüística. Investigaciones

recientes confirman que la participación en juegos simbólicos potencia funciones ejecutivas como la creatividad, la resolución de problemas y la memoria de trabajo (García y Fernández, 2022). Asimismo, se ha demostrado que este tipo de juego facilita la expresión emocional, la cooperación y la empatía, consolidando habilidades sociales esenciales para la interacción y convivencia en la infancia (López et al., 2024)

### **5.2.5 Etapas del Desarrollo del Juego Simbólico**

Pueden encontrarse algunas diferencias entre autores a la hora de dividir las etapas que se observan en el desarrollo del juego simbólico. A continuación, se plantea una propuesta que recoge, de forma generalizada, las ideas principales a tener en cuenta. Es importante tener presente que cada niño/a tiene su propio ritmo de desarrollo y que las edades mencionadas son aproximadas (Moreno, 2025).

### **5.2.6 Juego simbólico simple**

Es el momento en que el juego simbólico inicia, alrededor de los 2 años. Empiezan a imitar acciones del día a día (dar de comer a sus muñecos, por ejemplo, o representar una llamada telefónica). Poco a poco avanza hasta que empiezan a utilizar objetos en representación de otros (una caja como cohete) e imitan roles “sencillos” o del día a día (progenitores, médicos, etc.) (Moreno, 2025).

### **5.2.7 Juego simbólico intermedio**

Esta fase se da entre los 3 y 5 años de edad. Se puede observar un juego más complejo en el que los roles que se asumen también lo son. Se crean historias más elaboradas en las que se pueden crear escenarios imaginados. Además, en este punto ya se aprecia la interacción y cooperación con iguales con el objetivo de crear dichas escenas y pueden también usar disfraces en sus representaciones (Moreno, 2025).

### **5.2.8 Juego simbólico avanzado**

Se considera que, en este punto, de los 5 años aproximadamente en adelante, las historias son más complejas y largas. Se puede mezclar la realidad con la fantasía en sus recreaciones y aparecen aspectos como la negociación de las reglas en el juego. En definitiva, los juegos tienden a ser más estructurados, con normas

internas y mayor cooperación grupal (Moreno, 2025).

### 5.2.9 Factores que Influyen en el Juego Simbólico

El juego simbólico ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, como la autorregulación y la resolución de problemas, y facilita la creación de relaciones seguras y estimulantes entre el niño y sus cuidadores (García et al., 2025).

### 5.2.10 Ambiente familiar y cultural

Debemos tener en cuenta que el juego simbólico es algo que se acontece de forma natural como parte del desarrollo infantil. Sin embargo, hay ciertos aspectos que podemos tener en cuenta como adultos y que pueden ser de ayuda (Moreno, 2025).

- **Potenciar la creatividad.** El aburrimiento y tener poco tiempo de pantallas pueden ser grandes aliados para crear historias y personajes diversos (Moreno, 2025).
- **Materiales versátiles.** Ofrecer juguetes que permitan usos múltiples y que puedan adaptarse a los diferentes juegos. Potenciar el uso de juguetes no estructurados como bloques, telas, plastilina, etc (Moreno, 2025).
- **Participación no intervencionista de los adultos.** Podemos jugar con ellos, por supuesto, para enriquecer la experiencia y no para liderarla. Sin imponer normas o limitar su imaginación (Moreno, 2025).
- **Espacios seguros.** Es importante garantizar la seguridad del espacio para que puedan moverse y explorar con total libertad. Esto les permite conectar con la creatividad e imaginar historias diversas (Moreno, 2025).
- **Ambiente familiar y cultural.** La familia actúa como un medio que comunica los conocimientos y patrones de conducta propios de la sociedad en la que se desarrolla el individuo, por lo que podría ser vista como un microcosmos cultural. Pues los miembros de la familia se mantienen entre ellos y con el resto del mundo que muestra características culturales, sentido

de pertenencia, amor y solidaridad, que están bien motivados (Majumdar, 2020).

#### **5.2.11 El Juego Simbólico en la Educación Infantil**

En la educación inicial se dirimen cuestiones que trascienden el tiempo libre: se configura la identidad y se fijan los primeros marcos con los que el niño interpreta el mundo. En la educación inicial se dirimen cuestiones que trascienden el tiempo libre: se configura la identidad y se fijan los primeros marcos con los que el niño interpreta el mundo. Las familias respaldan de forma unánime el valor educativo del juego, aunque no siempre logran sostener prácticas compartidas en casa por falta de tiempo (Bravo y Peralta, 2025).

El juego simbólico se establece como estrategia pedagógica esencial en la educación inicial, ya que capacita a los niños y las niñas para representar a través de la imaginación objetos, roles y acciones. Este tipo de actividad lúdica desempeña un papel determinante en el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia, dado que contribuye a la ampliación del vocabulario, a la complejidad gramatical y a la consolidación de la competencia comunicativa (Mora et al., 2025).

#### **5.2.12 Perspectivas actuales sobre el juego simbólico**

En los niños crear desarrolla la imaginación y creatividad natural, para así potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas cognitivas y motrices. Jugar para el niño es liberarse de todo lo malo y gozar libremente de la vida donde ellos exploran, permitiéndoles aprender y experimentar de una manera lúdica (González et al., 2022).

#### **5.2.13 El juego simbólico en contextos digitales**

En los últimos tiempos se ha entrelazado cada vez más. Los niños se benefician de la inclusión de la autonomía en el juego digital, ya que son los que deciden cómo adaptarse, desarrollar y utilizar las herramientas digitales, lo que afecta su imaginación y la construcción de la identidad (Utami y Crescenzi, 2025).

Con la exposición digital comenzando mucho antes de la escolarización formal, la comprensión de cómo se desarrolla la alfabetización digital durante los

años preescolares se ha convertido en una prioridad apremiante para los educadores, investigadores y responsables políticos. Los padres y educadores pueden facilitar este proceso ofreciendo herramientas digitales que promuevan la curiosidad, la resolución de problemas y la persistencia, al tiempo que responden de manera solidaria a los esfuerzos de los niños (Moon, 2025).

#### **5.2.14 Políticas educativas y lineamientos curriculares sobre el juego**

La diversificación se reconoce como una estrategia transformadora para promover el aprendizaje temprano debido a su potencial para ampliar rápidamente el acceso a una educación preescolar de calidad y satisfacer las necesidades de los más marginados y vulnerables. El proceso de diversificación ha surgido en Europa y Asia Central como respuesta a desafíos políticos (UNICEF, 2023).

Los educadores toman estas decisiones en entornos que incluyen sus programas específicos, así como sistemas, estados y contextos sociales más amplios. La toma de decisiones que promueve prácticas apropiadas para el desarrollo se facilita cuando estos sistemas también reflejan los principios descritos en esta declaración (Naeyc, 2020).

Durante la primera infancia, los niños y niñas desarrollan habilidades fundamentales en los ámbitos físico, motriz, cognitivo, social, emocional y lingüístico, lo que impulsa significativamente el desarrollo cerebral. En este contexto, las habilidades promovidas en la educación inicial comprenden un conjunto de conocimientos, actitudes y valores (Cueva, 2025).

### **5.3 Marco Legal**

El presente trabajo se sustenta en el marco jurídico ecuatoriano que garantiza el derecho a la educación, al desarrollo integral y a la protección de los niños y niñas desde la primera infancia, de acuerdo con la jerarquía normativa establecida en la pirámide de Kelsen.

#### **5.3.1 Constitución de la República del Ecuador del 2008**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un

deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

**Art. 29.-** El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

### **5.3.2 Tratados y Convenios Internacionales**

- **Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989).** Reconoce el derecho del niño al desarrollo integral.

#### **Art. 6**

1. Los Estados Partes reconocen que todo niño tiene el derecho intrínseco a la vida.
2. Los Estados Partes garantizarán en la máxima medida posible la supervivencia y el desarrollo del niño.

#### **Art. 28**

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño a la educación y, a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de

oportunidades ese derecho, deberán en particular:

- a) Implantar la enseñanza primaria obligatoria y gratuita para todos;
- b) Fomentar el desarrollo, en sus distintas formas, de la enseñanza secundaria, incluida la enseñanza general y profesional, hacer que todos los niños dispongan de ella y tengan acceso a ella y adoptar medidas apropiadas tales como la implantación de la enseñanza gratuita y la concesión de asistencia financiera en caso de necesidad;
- c) Hacer la enseñanza superior accesible a todos, sobre la base de la capacidad, por cuantos medios sean apropiados;
- d) Hacer que todos los niños dispongan de información y orientación en cuestiones educacionales y profesionales y tengan acceso a ellas;
- e) Adoptar medidas para fomentar la asistencia regular a las escuelas y reducir las tasas de deserción escolar.

2. Los Estados Partes adoptarán cuantas medidas sean adecuadas para velar por que la disciplina escolar se administre de modo compatible con la dignidad humana del niño y de conformidad con la presente Convención.

3. Los Estados Partes fomentarán y alentarán la cooperación internacional en cuestiones de educación, en particular a fin de contribuir a eliminar la ignorancia y el analfabetismo en todo el mundo y de facilitar el acceso a los conocimientos técnicos y a los métodos modernos de enseñanza. A este respecto, se tendrán especialmente en cuenta las necesidades de los países en desarrollo.

- **Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006).**

#### **Art. 24 Educación**

2. Al hacer efectivo este derecho, los Estados Partes asegurarán que:

- a) Las personas con discapacidad no queden excluidas del sistema general de educación por motivos de discapacidad, y que los niños y las niñas con discapacidad no queden excluidos de la enseñanza primaria gratuita y obligatoria ni de la enseñanza secundaria por motivos de discapacidad;

- **Declaración Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien, 1990) y Marco de Acción de Dakar (2000).**

## **Art. 5 Ampliar los Medios y el Alcance de la Educación Básica**

La diversidad, la complejidad y el carácter cambiante de las necesidades básicas de aprendizaje de los niños, jóvenes y adultos exigen ampliar y redefinir constantemente el alcance de la educación básica de modo que en ella se incluyan los siguientes elementos:

El aprendizaje comienza con el nacimiento. Ello exige el cuidado temprano y la educación inicial de la infancia, lo que puede conseguirse mediante medidas destinadas a la familia, la comunidad o las instituciones, según convenga.

### **5.3.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2023).**

**Art. 2.** Garantiza el acceso universal a la educación inicial como parte del sistema educativo nacional.

**Art. 4.** Promueve una educación de calidad, inclusiva, equitativa y con calidez.

**Art. 10 y 11.** Determinan que la educación inicial busca potenciar el desarrollo integral, la creatividad y el juego como eje fundamental del aprendizaje.

### **5.3.4 Código de la Niñez y Adolescencia (2003)**

**Art. 37.-** Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y

gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos

5. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

### **5.3.5 Norma Técnicas de Servicios de Centro de Desarrollo Infantil CDI**

#### **Gestiones de los Servicios de Centros de Desarrollo Infantil CDI**

##### **Gestión Metodológica**

##### **Estándar No. 19. Rincones.**

Los CDI deben implementar diferentes y variados rincones internos y externos, que son espacios delimitados e implementados con diversos materiales relacionados con las actividades de juego y aprendizaje, deben responder a las edades e intereses de las niñas y niños.

Los rincones deben estar organizados por la educadora dentro o fuera del ambiente de aprendizaje de acuerdo al espacio que disponga la unidad de atención, para realizar diferentes actividades en forma simultánea y netamente lúdicas, siendo atractivos, motivadores y creativos. Los rincones se deben equipar de acuerdo a la región o zona donde se encuentre el CDI.

Esta directriz responde a un enfoque metodológico centrado en el aprendizaje significativo, donde la organización del entorno físico se convierte en una herramienta educativa clave. Los rincones, al ser diseñados según las edades, intereses y contextos culturales de los infantes, promueven la autonomía, la exploración, la creatividad y la socialización, pilares fundamentales del desarrollo infantil temprano. Además, al adaptarse a la región o zona específica del CDI, estos espacios reconocen y valoran la diversidad cultural y territorial del país, fortaleciendo el sentido de identidad desde la primera infancia.

#### 5.4 Marco Conceptual

**Hogar:** Es el lugar físico donde vive una persona o una familia. Puede ser una casa, un departamento u otro tipo de vivienda.

**Pedagogía:** Es la ciencia y el arte de la educación. Estudia los métodos, teorías, principios y prácticas que se utilizan para enseñar y aprender, con el fin de formar personas.

**Juego Simbólico:** Es una forma de juego en la que los niños representan situaciones de la vida real o imaginaria usando su imaginación, objetos, gestos y lenguaje como símbolos.

**Metodología:** Es la forma estructurada y planificada de hacer algo, siguiendo pasos lógicos para alcanzar un objetivo, ya sea educativo, científico o profesional.

**Motora:** Se refiere a todo lo relacionado con el movimiento del cuerpo, ya sea grueso (como correr o saltar) o fino (como escribir o abotonar una camisa).

**Empatía:** Es entender y compartir los sentimientos de otra persona, como si tú estuvieras en su lugar.

**Actividad lúdica:** Una acción o conjunto de acciones realizadas con un fin recreativo, que involucran el juego, la diversión y el entretenimiento, y que pueden también tener propósitos educativos y sociales.

**Cultura:** El conjunto de conocimientos, creencias, costumbres, valores, normas, arte, leyes, lenguaje y otras capacidades adquiridas por los seres humanos como miembros de una sociedad.

**Imaginación:** La capacidad de la mente para representar cosas que no están presentes en la realidad o que no se han experimentado directamente.

**Creatividad:** La capacidad de una persona para generar ideas nuevas, originales y valiosas, ya sea para resolver problemas, expresar emociones o crear algo único.

## **E. METODOLOGÍA**

### **6.1. Materiales**

Para la investigación se utilizó los siguientes equipos, herramientas e instrumentos, los mismo que fueron importantes para llevar a cabo dicho estudio:

#### **6.1.1. Equipos**

- Laptop lenovo ideapad flex 5
- Celular marca readmi C35
- Impresora Epson multifunción

#### **6.1.2. Herramientas**

Como parte de los recursos materiales, se utilizarán:

- Cuaderno de campo
- Esferos
- Lápices
- Memoria USB
- Hojas de papel bond
- Materiales didácticos

#### **6.1.3. Instrumentos**

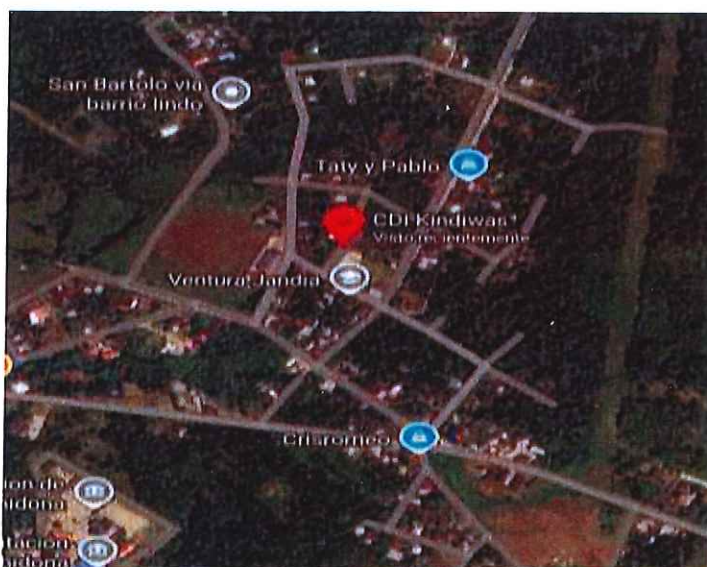
- Guion de Entrevista
- Ficha de Indicadores de logro a niños de 12 a 36 meses

### **6.2. Ubicación del área de estudio**

El presente estudio se desarrolló en el Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas, ubicado en la Parroquia Archidona, Cantón Archidona, provincia de Napo en el barrio Lindo salida alterna del cantón Archidona de referencia por la planta de tratamiento de aguas.

**Figura 1**

*Mapa de ubicación del área de estudio*



*Nota.* Hace referencia a la ubicación del lugar de estudio.

### **6.3. Tipos de investigación/estudio**

#### **Enfoque de investigación**

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto de tipo descriptivo y propositivo, ya que buscó, en primer lugar, caracterizar y comprender la relación entre dos variables centrales: el espacio del rincón del hogar y el desarrollo del juego simbólico. A través de la delimitación de la importancia de este recurso pedagógico y la evaluación específica del nivel de juego simbólico en los niños mediante una herramienta sistemática, se recopiló información diagnóstica que fundamentó la implementación práctica y propositiva de un rincón del hogar optimizado, diseñado específicamente para potenciar dicha actividad lúdica y simbólica en el grupo etario de 1 a 3 años del centro infantil en estudio.

#### **Tipos de investigación**

**Investigación Aplicada:** Este proyecto se configuró como una investigación aplicada, orientada a resolver una problemática concreta identificada en el contexto educativo del Centro de Desarrollo Infantil "Kindiwas" en la provincia de Napo. Su diseño busca intervenir directamente en la práctica

pedagógica mediante la implementación del "Rincón del Hogar", con el propósito de potenciar el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años. Como señalan Bautista y Fernández (2023), este tipo de investigación se caracteriza por su enfoque práctico y situado, donde el conocimiento se genera para transformar realidades educativas específicas. En coherencia con este planteamiento, el estudio no solo evalúa el impacto de la intervención, sino que provee a las educadoras de estrategias contextualizadas para enriquecer sus prácticas pedagógicas, respondiendo así a las necesidades particulares de la primera infancia en el contexto amazónico ecuatoriano.

**Investigación Bibliográfica y Documental:** Se ejecutó una exhaustiva revisión de la literatura científica para construir el marco teórico y legal que sustenta la propuesta. Esto implica la consulta, análisis y sistematización de fuentes secundarias como el Currículo de Educación Inicial (2021) del Ministerio de Educación, los lineamientos del MIES, y literatura académica especializada en desarrollo infantil y psicología del juego. Esta fase es fundamental para garantizar que la intervención se alinee con las políticas públicas nacionales y con los principios pedagógicos avalados científicamente.

**Investigación de Campo:** La investigación de campo fue un central para la recolección de datos empíricos. Consiste en la observación directa y sistemática de los niños en su entorno natural (el aula) y la aplicación de instrumentos como fichas de observación. Esta aproximación permite captar la realidad del fenómeno de estudio in situ, obteniendo información de primera mano sobre las conductas lúdicas, interacciones y el contexto específico donde se desarrolla la práctica educativa.

**Estudio Descriptivo:** El proyecto incorpora un estudio de nivel descriptivo, ya que su primera fase buscó medir, caracterizar y describir el estado actual del desarrollo del juego simbólico en los niños antes de la intervención. A través de la aplicación de la observación sistemática mediante fichas con indicadores de logro, se especificaron las características, frecuencias y niveles de logro de las habilidades de juego, proporcionando una "fotografía" inicial detallada que sirvió como línea base para la posterior evaluación del impacto. Los resultados de esta fase diagnóstica evidenciaron un desarrollo heterogéneo: mientras un 60% de los niños

de 12-18 meses dominaba el uso simbólico de objetos, un 20% no lo lograba. En el grupo de 18-24 meses, solo el 10% dominaba el lenguaje narrativo durante el juego, y en el grupo de 24-36 meses, aunque el 68.4% mantenía bien la atención, un 31.6% presentaba dificultades. Estos hallazgos cuantificaron la necesidad de intervención y precisaron el foco de la misma.

#### 6.4. Población y muestra

La población de este estudio está constituida de forma integral por los 41 niños del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas que participan directamente en el proceso investigativo. Dado el carácter finito y accesible de este grupo, así como la naturaleza aplicada de la investigación que busca una intervención completa en el centro, se trabajó con un censo poblacional donde todos los integrantes fueron incluidos, sin aplicar técnicas de muestreo, tal como recomiendan Hernández-Sampieri y Mendoza (2021) para estudios de caso en entornos educativos delimitados. La distribución de la población se presenta en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Población de estudio*

Tipo de población	Número
Niños	36
Educadoras	4
Coordinadora	1
Total	41

Nota: Conduce a la población considerado en el estudio.  
Elaborado por: Las Autoras

#### 6.5. Técnica e instrumento

De acuerdo con los lineamientos metodológicos contemporáneos (Hernández Sampieri & Mendoza, 2022), la selección sistemática de técnicas e instrumentos constituye un componente fundamental para garantizar la validez y confiabilidad de los procesos investigativos. En coherencia con el diseño metodológico mixto de esta investigación, se implementaron técnicas complementarias de recolección de datos que permitieron triangular información desde múltiples perspectivas, integrando aproximaciones cualitativas y

cuantitativas para el cumplimiento de los objetivos específicos planteados. Los instrumentos han sido diseñados ad hoc considerando las particularidades del contexto educativo y las características evolutivas de la población sujeto de estudio, asegurando su pertinencia técnica y ética mediante procesos de validación por juicio de expertos y pilotaje preliminar.

#### **6.5.1. Técnica**

Para la recolección de datos se emplearon técnicas complementarias que garantizaron una aproximación integral al fenómeno de estudio. La observación directa fue la técnica principal, mediante un sistema de registro sistemático y no participante que permitió documentar las conductas lúdicas en el contexto natural del aula. Esta se complementó con la técnica de entrevistas semiestructuradas a las educadoras, lo que permitirá integrar la información desde múltiples perspectivas y enriquecer el análisis cualitativo y cuantitativo de los datos obtenidos.

#### **6.5.2. Instrumento**

De acuerdo con los lineamientos metodológicos contemporáneos (Hernández Sampieri & Mendoza, 2022), la selección sistemática de técnicas e instrumentos constituye un componente fundamental para garantizar la validez y confiabilidad de los procesos investigativos. En coherencia con el diseño metodológico mixto de esta investigación, se implementaron técnicas complementarias de recolección de datos que permitieron triangular información desde múltiples perspectivas, integrando aproximaciones cualitativas y cuantitativas para el cumplimiento de los objetivos específicos planteados.

Para el cumplimiento sistemático de cada objetivo, se diseñó y aplicó una estrategia específica de recolección de datos, empleando las siguientes técnicas e instrumentos:

**Tabla 3***Instrumentos*

Objetivo Específico	Técnica de Recolección de Datos	Instrumento(s) Aplicado(s)
1. Definir la importancia del rincón del hogar...	1. Revisión documental bibliográfica. 2. Entrevista semiestructurada.	1. Matriz de análisis documental. 2. Guía de entrevista dirigida a las educadoras, con preguntas sobre su percepción del juego simbólico, el estado del espacio existente y las necesidades de materiales.
2. Evaluar el desarrollo del juego simbólico...	1. Observación directa sistemática.	1. Ficha de Observación basada en indicadores de logro del MIES. Contiene 8 ítems evaluados con escala Likert de 3 puntos (1=No logrado, 2=En proceso, 3=Logrado), aplicada de forma diferenciada por grupos etarios (12-18 meses, 18-24 meses, 24-36 meses).
3. Implementar el rincón de hogar...	1. Observación participante. 2. Registro fotográfico y de evidencia material.	1. Lista de verificación de implementación (checklist) para la instalación y equipamiento. 2. Acta de entrega y recepción de materiales.

**6.6. Metodología para cada objetivo**

Para el cumplimiento sistemático de los objetivos específicos, se diseñó una metodología diferenciada que articula técnicas mixtas de recolección y análisis de datos. Cada objetivo contó con procedimientos específicos de gestión institucional, instrumentación, revisión bibliográfica e implementación, garantizando así una aproximación integral al fenómeno de estudio y permitiendo la evaluación coherente del impacto de la intervención pedagógica propuesta.

**6.6.1. Objetivo 1**

Definir la importancia del rincón del hogar en el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas de la provincia de Napo, Cantón de Archidona, Parroquia Archidona.

Para el cumplimiento de este objetivo, se diseñó una estrategia metodológica integrada que combina la gestión institucional, la recolección de datos empíricos y la fundamentación teórico-normativa, estructurada en tres fases complementarias:

### **a. Gestión institucional**

Se realizó un acercamiento formal a la coordinación del CDI Kindiwas mediante un oficio de presentación (Anexo 1), solicitando la autorización para la ejecución del proyecto. Se llevaron a cabo dos reuniones de coordinación con el personal directivo y las educadoras, con el propósito de socializar los objetivos del estudio, la metodología propuesta y los beneficios esperados para la comunidad educativa. En estas instancias se establecieron los acuerdos necesarios para garantizar el acceso ético a la población infantil, la utilización de las instalaciones y la colaboración del equipo docente durante el proceso de recolección de datos.

### **b. Elaboración y aplicación de instrumento de recolección de datos.**

Se diseñó una Guía de Entrevista Semiestructurada dirigida a las cuatro educadoras del centro (Anexo 3). Este instrumento cualitativo contenía seis preguntas abiertas orientadas a recabar su percepción profesional respecto a:

- La importancia pedagógica del juego simbólico en la primera infancia.
- El diagnóstico del espacio existente (Rincón del Hogar) y sus condiciones actuales.
- Las consecuencias de la falta de recursos materiales en el desarrollo lúdico infantil.
- Las necesidades prioritarias de materiales y mejoras infraestructurales.

Las entrevistas fueron aplicadas de manera individual en un ambiente reservado, con una duración promedio de 25 minutos cada una, previa firma del consentimiento informado (Anexo 4). La información recopilada fue transcrita y sometida a un análisis de contenido temático, lo que permitió identificar categorías emergentes y delimitar la importancia del rincón del hogar desde la perspectiva de las profesionales a cargo.

### **c. Revisión bibliográfica.**

Se realizó una revisión sistemática de fuentes primarias y secundarias especializadas en desarrollo infantil y pedagogía lúdica. Se consultaron documentos normativos como el Currículo de Educación Inicial (2023) y los Lineamientos del MIES para el subnivel de infantes, así como investigaciones de autores latinoamericanos como Ordóñez (2020) y Pérez & García (2021) sobre ambientes de aprendizaje y juego simbólico. Esta revisión permitió construir un marco de referencia que sustenta teórica y normativamente la importancia del Rincón del Hogar como estrategia pedagógica, facilitando la triangulación entre la fundamentación teórica, el marco legal y los datos empíricos recogidos en el contexto específico del CDI Kindiwas.

#### **6.6.2. Objetivo 2**

Evaluar el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas a través de la aplicación de un instrumento de investigación.

##### **a. Elaboración y aplicación de instrumento de recolección de datos.**

Para evaluar el estado actual del desarrollo del juego simbólico, se utilizó como instrumento principal una Ficha de Observación estructurada a partir de los Indicadores de Logro oficiales del Sistema Integral de Medición de la Infancia (SIIMIES) del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Esta decisión metodológica se fundamenta en los siguientes criterios:

- **Validez Normativa y Técnica:**

Los indicadores del SIIMIES constituyen el instrumento oficial validado a nivel nacional para evaluar el desarrollo infantil en centros de atención. Su uso garantiza que la evaluación se alinee con los parámetros establecidos por la política pública ecuatoriana, asegurando validez de contenido y pertinencia contextual.

- **Selección de Indicadores:**

Se tomaron como referencia específica los indicadores correspondientes al ámbito 4: Relación con el Entorno Natural y Cultural, por ser estos los que evalúan de manera directa la capacidad del niño para representar situaciones, imitar roles, interactuar con pares y utilizar objetos de forma simbólica, todos componentes esenciales del juego simbólico.

- **Adaptación y Contextualización:**

Si bien no se elaboró una ficha de indicadores de logro original, se realizó una adaptación funcional de los indicadores del SIIMIES al diseño de una ficha de observación estructurada, organizándolos según los rangos etarios del estudio (12–18 meses, 18–24 meses, 24–36 meses) y operacionalizando su medición mediante una escala Likert de 3 puntos (1 = No lo consigue, 2 = En proceso, 3 = Domina el logro). Esta adaptación permitió una aplicación sistemática y una cuantificación clara de los niveles de desempeño.

- **Rigor en la Aplicación:**

La ficha fue aplicada mediante observación directa y no participante en el contexto natural del aula, durante momentos de juego libre y guiado. Cada indicador fue observado en al menos tres situaciones diferentes para asegurar la confiabilidad de los registros.

Esta estrategia metodológica permitió obtener una línea base confiable y comparable con los estándares nacionales, facilitando no solo el diagnóstico situacional, sino también la futura evaluación del impacto de la intervención con parámetros normativos ya establecidos.

Se aplicó de manera diferenciada según tres grupos etarios, organizados según los rangos establecidos por el MIES para la evaluación de infantes:

Grupo 1: Niños de 12 meses a 18 meses.

Grupo 2: Niños de 18 meses a 24 meses.

Grupo 3: Niños de 24 meses a 36 meses.

Para cada grupo se seleccionaron y evaluaron 3 indicadores clave del juego simbólico más pertinentes a su etapa de desarrollo. Cada indicador fue medido mediante una escala Likert de 3 puntos (1=No lo consigue, 2=En proceso, 3=Domina el logro). Este diseño permitió no solo obtener una "fotografía diagnóstica" detallada y cuantificable del desarrollo del juego simbólico antes de la intervención, sino también establecer una línea base precisa que posibilitó la comparación de resultados y la medición del progreso en cada dimensión evaluada posterior a la implementación.

#### **b. Revisión bibliográfica**

Para el análisis de resultados se consultaron fuentes especializadas en metodología de investigación educativa, particularmente Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) para el tratamiento de datos cuantitativos, así como estudios similares realizados en contextos latinoamericanos que permitieron contextualizar y validar los hallazgos obtenidos.

### **6.6.3. Objetivo 3**

Implementar el rincón de hogar para el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas.

#### **a. Introducción**

La introducción constituye la presentación general del proyecto de implementación, donde se contextualiza la problemática, se justifica la intervención y se describe brevemente el proceso metodológico seguido para la materialización del rincón del hogar en el CDI Kindiwas.

#### **b. Objetivo**

El objetivo específico de esta fase operativa fue establecer un espacio físicamente delimitado y pedagógicamente equipado que promoviera el desarrollo del juego simbólico mediante la representación de roles y situaciones familiares para los niños de 1 a 3 años.

### **c. Alcance**

El alcance define los límites de la implementación, especificando que beneficiaría directamente a los niños del centro infantil que se desarrollaría en un espacio específico del aula.

### **d. Implementación de materiales**

La implementación de materiales se realizó con base en las necesidades priorizadas identificadas en las entrevistas con las educadoras y en coherencia con los objetivos pedagógicos del Rincón del Hogar. El proceso consistió en la adquisición, adecuación y disposición intencionada de recursos que permitieran recrear un ambiente doméstico realista, seguro y estimulante para niños de 1 a 3 años.

Se implementaron los siguientes materiales:

- Postes de cerca de madera
- Alfombra
- Cortinas
- Cocina normal con horno
- Refrigerador grande de juguete
- Lavadero con grifo y bandeja
- Juego de cocina (ollas, sartenes, platos, cubiertos)
- Juego de frutas y verduras de juguete
- Mandiles para niños
- Cama pequeña y colchón
- Sábanas y almohadas
- Cómoda pequeña
- Muñecas
- Ropa para la muñeca
- Mesa con 2 sillas de madera

## F. RESULTADOS

### **7.1. Definir la importancia del rincón del hogar en el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas de la provincia de Napo, Cantón de Archidona, Parroquia Archidona.**

La delimitación de la importancia del rincón del hogar se realizó mediante el análisis de dos fuentes primarias: 1) la revisión del marco normativo y teórico, y 2) las entrevistas aplicadas a las 4 educadoras del CDI Kindiwas. Los resultados se sintetizan en dos hallazgos principales:

1. Consenso teórico-normativo sobre su relevancia: La revisión documental confirmó que el rincón del hogar es una estrategia pedagógica de alta pertinencia. Se fundamenta en el Currículo de Educación Inicial (2022), que establece el juego como eje central del aprendizaje, y en los lineamientos del MIES sobre ambientes enriquecidos. Teóricamente, se identificó que este espacio actúa como un puente entre el hogar y el centro infantil, facilitando que los niños procesen experiencias, desarrollen lenguaje, regulen emociones y construyan habilidades sociales a través de la imitación de roles, alineándose con autores como Pérez y García (2021). La revisión documental exhaustiva permitió identificar un consenso sólido y multidimensional sobre la pertinencia pedagógica del Rincón del Hogar en la primera infancia. Este consenso se articula en tres niveles interconectados:

#### **a) Sustento Normativo Nacional:**

El Currículo de Educación Inicial (2022) y los Lineamientos del MIES para Ambientes de Aprendizaje Enriquecidos establecen el juego como eje central del aprendizaje en la primera infancia, destacando específicamente el juego simbólico como estrategia pedagógica fundamental. Estas directrices no solo legitiman el uso de espacios como el Rincón del Hogar, sino que lo convierten en una exigencia de calidad educativa, posicionándolo como un mecanismo para materializar políticas públicas orientadas al desarrollo integral.

#### **b) Fundamentación Teórica Internacional y Local:**

El análisis comparativo de la literatura especializada revela que el Rincón del Hogar funciona como un puente socioemocional y cognitivo entre el ámbito familiar y el educativo, facilitando procesos de transición, seguridad afectiva y aprendizaje significativo. Este planteamiento es respaldado por un corpus de autores clave:

Vygotsky (1978) sostiene que el juego simbólico crea una zona de desarrollo próximo, donde los niños logran, con apoyo social, niveles de competencia superiores. El Rincón del Hogar opera como un escenario vygotskiano por excelencia, donde la imitación de roles adultos media el desarrollo de funciones psicológicas superiores.

Piaget (1945) identifica el juego simbólico como indicador del pensamiento preoperatorio, donde el niño supera el egocentrismo al representar mentalmente acciones y roles. El Rincón del Hogar provee el contexto material necesario para esta representación, facilitando el tránsito de la inteligencia sensoriomotora a la simbólica.

Brooker, Blaise y Edwards (2023) enfatizan la dimensión cultural del juego, señalando que los espacios lúdicos deben reflejar los contextos familiares y comunitarios de los niños. Desde esta perspectiva, el Rincón del Hogar no es un espacio neutro, sino un texto cultural que reproduce, cuestiona o transforma las prácticas domésticas.

Yahya y Wood (2021) lo conceptualizan como un “tercer espacio” discursivo, donde se negocian significados entre el hogar y la escuela. Este enfoque postula que el Rincón del Hogar permite a los niños ejercer agencia cultural, apropiándose críticamente de los roles y narrativas familiares.

Ordóñez (2020) evidencia, desde investigaciones en contextos latinoamericanos, que la calidad del ambiente lúdico incide directamente en el desarrollo del lenguaje narrativo, la regulación emocional y la función ejecutiva, especialmente en entornos con limitaciones de recursos.

Pérez y García (2021) destacan su papel en la construcción de identidad y autonomía, señalando que la representación de roles familiares permite a los niños

ensayar futuros posibles y elaborar experiencias emocionales complejas en un marco seguro.

García et al. (2025) vinculan el juego simbólico estructurado con el fortalecimiento de habilidades socio-cognitivas como la teoría de la mente y la resolución de conflictos, argumentando que espacios como el Rincón del Hogar son escenarios ideales para el aprendizaje socioemocional.

### **c) Debate y Perspectivas Críticas:**

La revisión también permitió identificar matices y tensiones teóricas. Autores como Besoain et al. (2021) advierten sobre el riesgo de adultocentrismo en el diseño de estos espacios, donde se reproduce una visión idealizada del hogar que puede invisibilizar las realidades diversas de las infancias contemporáneas. Asimismo, Utami y Crescenzi (2025) plantean la necesidad de integrar lo digital en estos entornos, cuestionando si la recreación de un hogar “analógico” sigue siendo suficiente en una era de hibridación lúdica.

#### **• Conclusión del Análisis:**

La triangulación entre el marco normativo ecuatoriano y el debate teórico internacional permitió delimitar con precisión la importancia del Rincón del Hogar: no es un recurso opcional o decorativo, sino una herramienta pedagógica necesaria para operacionalizar el currículo, cerrar brechas entre teoría y práctica, y responder a las necesidades evolutivas de los niños desde un enfoque contextualizado y crítico.

2.Una vez establecido el consenso teórico-normativo, se procedió a contrastar estos postulados con la realidad concreta del CDI Kindiwas. Para ello, se diseñó e implementó una entrevista semiestructurada dirigida a las cuatro educadoras del centro, previa aplicación de un documento de consentimiento informado (Anexo 4) que garantizó la participación voluntaria, confidencialidad y uso ético de la información.

#### **Proceso Metodológico:**

Preparación: A partir de la revisión bibliográfica, se elaboró un guion de

entrevista (Anexo 3) con preguntas orientadas a explorar la percepción de las educadoras sobre:

La importancia pedagógica del juego simbólico.

El estado actual del Rincón del Hogar.

Las consecuencias observables de su deficiencia.

Las necesidades prioritarias de mejora.

Aplicación: Las entrevistas se realizaron de manera individual en un ambiente reservado, con una duración promedio de 25–30 minutos cada una.

Análisis: Las respuestas fueron transcritas y sometidas a un análisis de contenido temático, permitiendo identificar categorías emergentes y cuantificar consensos.

Hallazgos Principales:

**a) Brecha Crítica entre Teoría y Práctica:**

El 100% de las educadoras reportó que el Rincón del Hogar existente “no cumple” con las condiciones pedagógicas mínimas. Se describió como un espacio con materiales “insuficientes, en mal estado y sin una ambientación adecuada”, lo que confirma la disociación entre el mandato curricular y la realidad material del centro.

**b) Consecuencias en el Desarrollo Infantil:**

Las educadoras asociaron directamente esta carencia con limitaciones observables en los niños, coincidiendo con lo señalado por Ordóñez (2020) y Pérez & García (2021) respecto al impacto del ambiente en el desarrollo lúdico. Las áreas más afectadas fueron:

Profundidad del juego simbólico: Los niños no logran construir secuencias narrativas complejas.

Capacidad de representación: Limitada imitación de roles debido a la falta

de recursos contextualizados.

Desarrollo del lenguaje narrativo: Escasa verbalización durante el juego, coincidiendo con lo observado por Smith y Jones (2012) sobre la relación entre sustitución simbólica y lenguaje.

Autonomía y expresión emocional: Restricción en la exploración y regulación emocional a través del juego.

### **c) Necesidades Materiales Prioritarias Identificadas:**

A partir de un consenso entre las entrevistadas, se elaboró una lista de requerimientos para un rincón funcional:

Mobiliario a escala (cocina, cama, mesa, sillas).

Utensilios de cocina seguros y diversificados.

Muñecas, ropa y elementos de cuidado (cómoda, espejo).

Materiales que reflejen el contexto cultural local, en línea con lo propuesto por Brooker et al. (2014).

### **Tabla 4**

*Tabulación entrevistas*

Entrevistadas	Preguntas Aplicadas
Entrevistada 1	<p>1. Desde su experiencia, ¿podría describir con un ejemplo concreto cómo ha observado que el juego donde los niños imitan roles (ser mamá, papá, cocinar) evidencia su participación en el juego simbólico?</p> <p>He observado que los niños participan activamente cuando representan roles como mamá o papá, especialmente al cocinar o cuidar a los muñecos. Estas acciones demuestran que comprenden situaciones del hogar y las reproducen</p>

de manera espontánea durante el juego.

2. **¿Qué tipo de materiales e instrumentos del hogar tiene actualmente disponible en el Rincón del Hogar y cuáles considera que hacen falta para que los niños desarrollen plenamente el juego simbólico?**

Actualmente contamos con algunos utensilios de cocina y muñecos. Sin embargo, considero necesario incorporar más materiales como muebles pequeños y ropa para enriquecer el juego simbólico.

3. **¿De qué manera cree que la ausencia o escasez de utensilios del hogar (como vajilla, alimentos de plástico, muebles, ropa, etc.) afecta el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas?**

La falta de materiales limita la creatividad de los niños y reduce las oportunidades de representar situaciones reales del hogar.

4. **Cuando no cuenta con suficientes materiales para el Rincón del Hogar, ¿qué alternativas o estrategias utiliza para que los niños puedan seguir participando en actividades de juego simbólico?**

Utilizo materiales reciclados y adapto objetos del aula para que los niños continúen jugando de manera simbólica.

5. **¿Considera que el Rincón del Hogar actual cumple con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante? ¿Por qué?**

Considero que el rincón cumple parcialmente

su función, pero podría mejorar con más materiales y una mejor organización.

6. **¿Qué materiales o recursos considera prioritarios adquirir para mejorar el Rincón del Hogar y favorecer experiencias más ricas de juego simbólico?**

Es prioritario adquirir muebles infantiles y más utensilios de cocina para enriquecer el juego simbólico.

1. **Desde su experiencia, ¿podría describir con un ejemplo concreto cómo ha observado que el juego donde los niños imitan roles (ser mamá, papá, cocinar) evidencia su participación en el juego simbólico?**

Desde mi experiencia, los niños muestran mayor interés cuando simulan actividades cotidianas como preparar alimentos o limpiar la casa. Esto evidencia su participación en el juego simbólico, ya que utilizan su imaginación para representar situaciones reales.

Entrevistada 2

2. **¿Qué tipo de materiales e instrumentos del hogar tiene actualmente disponible en el Rincón del Hogar y cuáles considera que hacen falta para que los niños desarrollen plenamente el juego simbólico?**

El rincón dispone de pocos materiales básicos, como platos y alimentos de plástico. Hacen falta más recursos variados que permitan a los niños representar mejor las actividades del hogar.

3. **¿De qué manera cree que la ausencia o escasez de**

**utensilios del hogar (como vajilla, alimentos de plástico, muebles, ropa, etc.) afecta el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas?**

Cuando no hay suficientes utensilios, los niños se desmotivan y el juego simbólico se vuelve repetitivo y poco significativo.

4. **Cuando no cuenta con suficientes materiales para el Rincón del Hogar, ¿qué alternativas o estrategias utiliza para que los niños puedan seguir participando en actividades de juego simbólico?**

Promuevo el uso de la imaginación y el juego cooperativo para que los niños compartan los pocos materiales disponibles.

5. **¿Considera que el Rincón del Hogar actual cumple con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante? ¿Por qué?**

El espacio permite el juego simbólico básico, aunque no representa completamente un ambiente de hogar realista.

6. **¿Qué materiales o recursos considera prioritarios adquirir para mejorar el Rincón del Hogar y favorecer experiencias más ricas de juego simbólico?**

Considero necesario contar con ropa y accesorios para representar diferentes roles familiares.

1. **Desde su experiencia, ¿podría describir con un ejemplo concreto cómo ha observado que el juego**

**donde los niños imitan roles (ser mamá, papá, cocinar) evidencia su participación en el juego simbólico?**

He notado que los niños asumen distintos roles familiares durante el juego, interactúan entre ellos y se comunican constantemente. Esto refleja una participación activa y un adecuado desarrollo del juego simbólico.

2. **¿Qué tipo de materiales e instrumentos del hogar tiene actualmente disponible en el Rincón del Hogar y cuáles considera que hacen falta para que los niños desarrollen plenamente el juego simbólico?**

Los materiales disponibles son limitados, lo que restringe las posibilidades de juego. Sería importante contar con electrodomésticos de juguete y mayor cantidad de utensilios.

3. **¿De qué manera cree que la ausencia o escasez de utensilios del hogar (como vajilla, alimentos de plástico, muebles, ropa, etc.) afecta el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas?**

La escasez de materiales afecta la interacción entre los niños, ya que no todos pueden participar activamente al mismo tiempo.

4. **Cuando no cuenta con suficientes materiales para el Rincón del Hogar, ¿qué alternativas o estrategias utiliza para que los niños puedan seguir participando en actividades de juego simbólico?**

Recurro a la creatividad, utilizando cajas, botellas y otros recursos reciclables como sustitutos

de los materiales del hogar.

5. **¿Considera que el Rincón del Hogar actual cumple con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante? ¿Por qué?**

El Rincón del Hogar es funcional, pero necesita más recursos para ser verdaderamente estimulante para los niños.

6. **¿Qué materiales o recursos considera prioritarios adquirir para mejorar el Rincón del Hogar y favorecer experiencias más ricas de juego simbólico?**

Sería importante incorporar electrodomésticos de juguete y alimentos variados para ampliar las experiencias de juego.

1. **Desde su experiencia, ¿podría describir con un ejemplo concreto cómo ha observado que el juego donde los niños imitan roles (ser mamá, papá, cocinar) evidencia su participación en el juego simbólico?**

Desde mi experiencia, he observado que los niños evidencian su participación en el juego simbólico cuando imitan roles del hogar, como ser mamá o papá. Por ejemplo, algunos niños simulan cocinar con los utensilios disponibles y cuidan a los muñecos, repitiendo acciones que observan en casa. A pesar del estado de los materiales, los niños muestran interés y creatividad al recrear situaciones cotidianas.

Entrevistada 4

2. **¿Qué tipo de materiales e instrumentos del hogar**

**tiene actualmente disponible en el Rincón del Hogar y cuáles considera que hacen falta para que los niños desarrollen plenamente el juego simbólico?**

Actualmente, el Rincón del Hogar cuenta con algunos utensilios de cocina y armarios que simulan la cocina; sin embargo, estos se encuentran en mal estado y no hay muchos juguetes. Además, hacen falta materiales importantes como un colchón, una refrigeradora y mayor variedad de utensilios y accesorios, lo que limita el desarrollo pleno del juego simbólico.

3. **¿De qué manera cree que la ausencia o escasez de utensilios del hogar (como vajilla, alimentos de plástico, muebles, ropa, etc.) afecta el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas?**

La escasez y el deterioro de los utensilios del hogar afectan el desarrollo del juego simbólico, ya que reducen las posibilidades de representación de situaciones reales. Esto provoca que el juego sea repetitivo y que algunos niños pierdan el interés, afectando su creatividad, interacción social y la asunción de roles.

4. **Cuando no cuenta con suficientes materiales para el Rincón del Hogar, ¿qué alternativas o estrategias utiliza para que los niños puedan seguir participando en actividades de juego simbólico?**

Cuando no se cuenta con suficientes materiales, las educadoras recurrimos a la elaboración de recursos con materiales reciclados,

como cajas, botellas y envases, para simular utensilios del hogar. Estas estrategias permiten que los niños continúen participando en actividades de juego simbólico, fomentando la imaginación y el trabajo colaborativo.

5. **¿Considera que el Rincón del Hogar actual cumple con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante? ¿Por qué?**

Considero que el Rincón del Hogar no cumple completamente con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante, debido al mal estado de los materiales y la falta de recursos esenciales. No obstante, el espacio sigue siendo utilizado gracias al apoyo y creatividad de las educadoras.

6. **¿Qué materiales o recursos considera prioritarios adquirir para mejorar el Rincón del Hogar y favorecer experiencias más ricas de juego simbólico?**

Los materiales prioritarios que se deberían adquirir son una refrigeradora de juguete, un colchón, más utensilios de cocina, muebles en buen estado y mayor cantidad de juguetes. Estos recursos permitirían enriquecer el juego simbólico y ofrecer experiencias más significativas para el desarrollo integral de los niños.

---

Nota: Información recopilada en la entrevista, se evidencian los resultados principales.  
Elaborado por: Las Autoras

## **Análisis**

### **Pregunta 1.**

En la pregunta 1, todas las educadoras coinciden en que el juego simbólico se evidencia cuando los niños imitan roles propios del hogar, como ser mamá, papá o realizar actividades de cocina y cuidado. Las entrevistadas señalan que estas acciones permiten a los niños recrear situaciones de su vida cotidiana, expresar su imaginación y fortalecer la interacción social, demostrando una participación activa en el juego simbólico.

### **Pregunta 2.**

En la pregunta 2, las educadoras mencionan que el Rincón del Hogar cuenta únicamente con algunos utensilios básicos y armarios que simulan la cocina; sin embargo, estos se encuentran en mal estado y existe una limitada cantidad de juguetes. Asimismo, coinciden en que hacen falta materiales importantes como muebles adecuados, ropa, electrodomésticos de juguete, colchón y refrigeradora, los cuales son necesarios para favorecer un desarrollo más completo del juego simbólico.

### **Pregunta 3.**

En la pregunta 3, las entrevistadas señalan que la ausencia o escasez de utensilios del hogar afecta negativamente el desarrollo del juego simbólico, ya que limita la creatividad y reduce las oportunidades de representación de situaciones reales. Además, indican que esta carencia provoca desmotivación en los niños y dificulta la interacción y participación equitativa durante el juego.

### **Pregunta 4.**

En la pregunta 4, todas las educadoras coinciden en que, ante la falta de materiales, recurren a diversas estrategias como el uso de materiales reciclados, la adaptación de objetos del aula y el fomento del juego cooperativo. Estas acciones permiten que los niños continúen participando en actividades de juego simbólico, fortaleciendo su imaginación y creatividad.

**Pregunta 5.**

En la pregunta 5, las educadoras consideran que el Rincón del Hogar cumple solo parcialmente con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante. Si bien el espacio permite el desarrollo del juego simbólico básico, el deterioro de los materiales y la falta de recursos limitan su potencial educativo, siendo compensado en parte por la creatividad de las educadoras.

**Pregunta 6.**

En la pregunta 6, las entrevistadas coinciden en que es prioritario adquirir materiales que fortalezcan el Rincón del Hogar, como muebles infantiles en buen estado, más utensilios de cocina, ropa para la representación de roles, electrodomésticos de juguete, colchón, refrigeradora y mayor cantidad de juguetes. Estos recursos permitirían enriquecer las experiencias de juego simbólico y favorecer el desarrollo integral de los niños.

## **7.2 Evaluar el desarrollo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Kindiwas a través de la aplicación de un instrumento de investigación.**

Para el cumplimiento del segundo objetivo específico, se aplicó una ficha de indicadores de logro diseñada específicamente para este propósito, los indicadores fueron organizados según rangos etarios, considerando las características del desarrollo propias de cada etapa, para tener una valoración más precisa y contextualizada del nivel de desarrollo de cada niño o niña.

El proceso de valoración del desarrollo de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil mencionado tuvo una duración de una semana, finalizada esta etapa, se procedió a tabular la información recopilada utilizando la aplicación Microsoft Excel, en donde se obtuvo los resultados que se presentan a continuación, reflejando de manera organizada los datos recogidos durante la evaluación.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la ficha de indicadores de logro diseñada para medir el desarrollo del juego simbólico de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil; estos datos, recopilados durante una semana y organizados por rangos etarios, han sido sistematizados y tabulados mediante Microsoft Excel, sección donde se exponen de manera clara y objetiva los niveles de adquisición alcanzados por cada grupo etario, utilizando tablas y gráficos que resumen los logros obtenidos sin interpretación alguna, con el fin de ofrecer una base sólida para el análisis posterior.

### 7.2.1. Indicadores de Logro Niños de 12 meses y 16 días a 18 meses y 15 días

**Tabla 5**

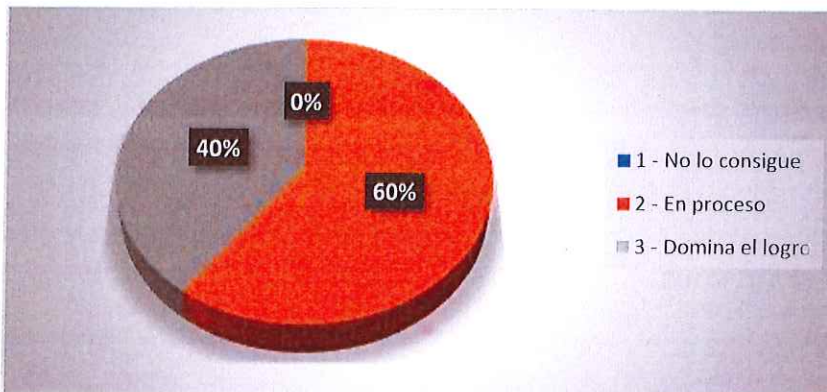
*Representa situaciones cotidianas a través del juego*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	0	0.0%
2 - En proceso	3	60.0%
3 - Domina el logro	2	40.0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 2**

*Representa situaciones cotidianas a través del juego*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la Figura 2 se observa que ningún niño se encuentra en el nivel “No lo consigue” (0%), lo que indica que todos han iniciado el desarrollo de la representación de situaciones cotidianas a través del juego. El 60% está “En proceso”, lo que demuestra que la mayoría aún está fortaleciendo esta habilidad. Mientras que el 40% “Domina el logro”, evidenciando que ya representa acciones de la vida diaria de manera adecuada. En general, los resultados muestran un avance positivo en el desarrollo del juego simbólico.

**Tabla 6**

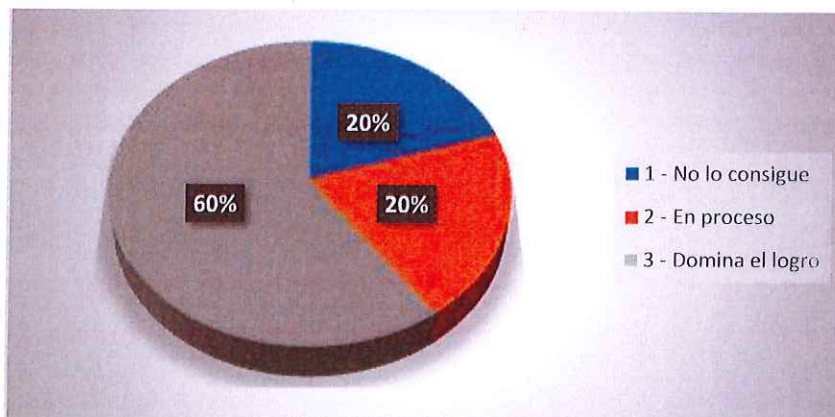
*Utiliza objetos reales y simbólicos en sus juegos*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	1	20.0%
2 - En proceso	1	20.0%
3 - Domina el logro	3	60.0%
TOTAL	5	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 3**

*Utiliza objetos reales y simbólicos en sus juegos*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la Figura 3 se evidencia que, de un total de cinco niños evaluados, la mayoría domina el uso de objetos reales y simbólicos en sus juegos, representando el 60%. No obstante, aún se observan niños que se encuentran en proceso (20%) y en el nivel “No lo consigue” (20%), lo que indica la necesidad de continuar fortaleciendo esta habilidad mediante estrategias pedagógicas que estimulen el desarrollo del juego simbólico. En general, los resultados reflejan un avance favorable en el grupo evaluado.

**Tabla 7**

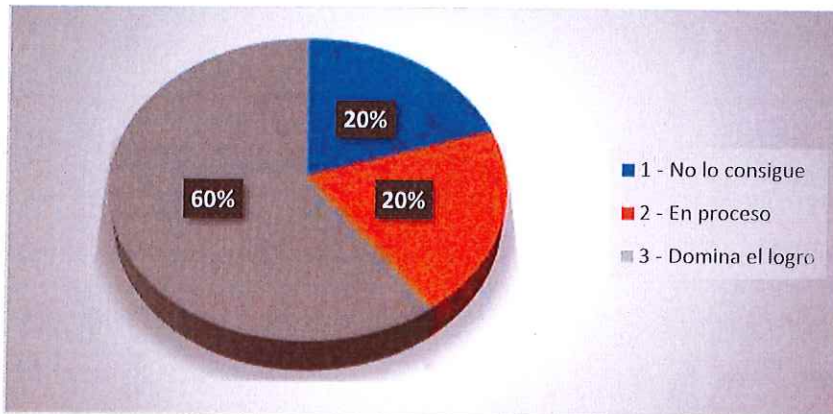
*Imita roles y personajes de su entorno familiar*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	1	20.0%
2 - En proceso	1	20.0%
3 - Domina el logro	3	60.0%
TOTAL	5	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 4**

*Imita roles y personajes de su entorno familiar*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la figura presentada se observa que el 60% de los niños imita los roles y personajes de su entorno familiar, lo que favorece asumir una identidad en su desarrollo personal. Por otro lado, el 20% de los niños se encuentra en proceso de adquirir su formación de personalidad y adaptación social. Finalmente, el 20% restante no lo consigue, lo que retrasa la identificación de un perfil de desarrollo que requiere atención integral, pudiendo necesitar de apoyo especializado debido que la imitación de roles es un paso más complejo que implica obtener una identidad.

## 7.2.2. Indicadores de Logro Niños de 18 meses y 16 días a 24 meses y 15 días

**Tabla 8**

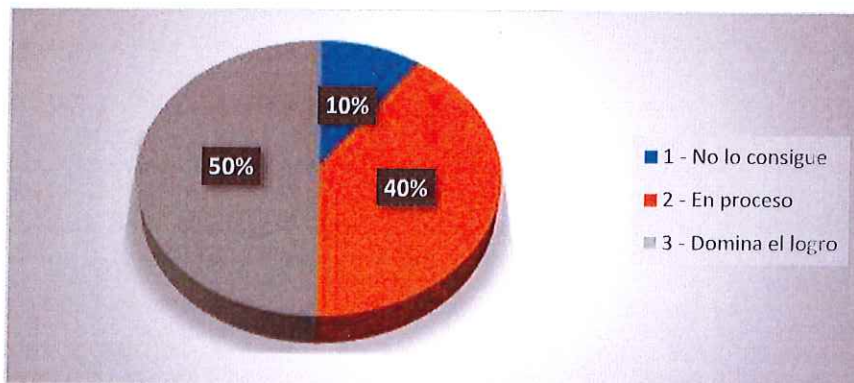
*Interactúa con sus pares en juegos de roles*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	1	10.0%
2 - En proceso	4	40.0%
3 - Domina el logro	5	50.0%
TOTAL	10	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 5**

*Interactúa con sus pares en juegos de roles*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la Figura 5 se observa que, de un total de 10 niños evaluados, el 50% domina la interacción con sus pares en juegos de roles, lo que evidencia un adecuado desarrollo de habilidades sociales y del juego simbólico. Asimismo, el 40% se encuentra en proceso, demostrando avances progresivos en la participación e intercambio con otros niños. Sin embargo, el 10% no logra esta habilidad, lo que indica la necesidad de fortalecer estrategias que promuevan la socialización y la participación activa en juegos compartidos. En general, los resultados reflejan un desarrollo favorable en la mayoría del grupo.

**Tabla 9**

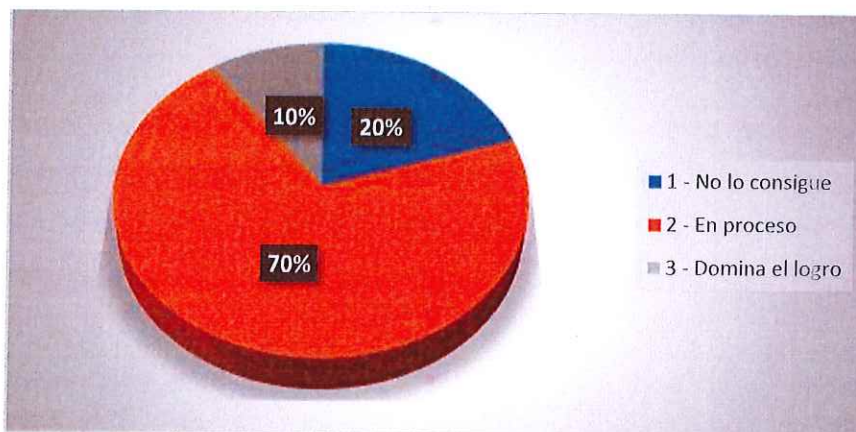
*Desarrolla lenguaje verbal y no verbal en el juego*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	2	20.0%
2 - En proceso	7	70.0%
3 - Domina el logro	1	10.0%
TOTAL	10	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 6**

*Desarrolla lenguaje verbal y no verbal en el juego*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la Figura 6 se observa que, de un total de 10 niños evaluados, el 70% se encuentra en proceso de desarrollar el lenguaje verbal y no verbal durante el juego, lo que evidencia avances progresivos en su capacidad comunicativa. Por su parte, el 20% no logra esta habilidad, lo que indica la necesidad de fortalecer estrategias que estimulen la expresión y la interacción. Finalmente, el 10% domina el logro, demostrando un desarrollo comunicativo más consolidado. En general, los resultados reflejan que la mayoría del grupo está en etapa de consolidación del lenguaje dentro del juego simbólico.

**Tabla 10**

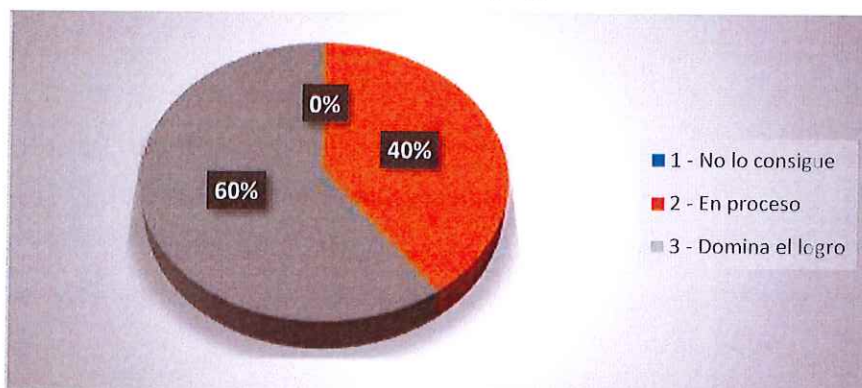
*Muestra creatividad e iniciativa en sus juegos*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	0	0.0%
2 - En proceso	4	40.0%
3 - Domina el logro	6	60.0%
TOTAL	10	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 7**

*Muestra creatividad e iniciativa en sus juegos*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la figura presentada, de un grupo de 10 niños se observa que ninguno se encuentra en el nivel de “No lo consigue” (0%), lo cual evidencia un desarrollo favorable en la creatividad e iniciativa durante el juego. Sin embargo, el 40% se ubica en el nivel “En proceso”, lo que indica que aún están fortaleciendo su capacidad para generar ideas y participar activamente. Por su parte, el 60% ha alcanzado el nivel de “Domina el logro”, reflejando un desarrollo más consolidado en la imaginación, autonomía y participación dentro del juego simbólico.

### 7.2.3. Indicadores de Logro Niños de 24 meses y 16 días a 36 meses y 15 días

**Tabla 11**

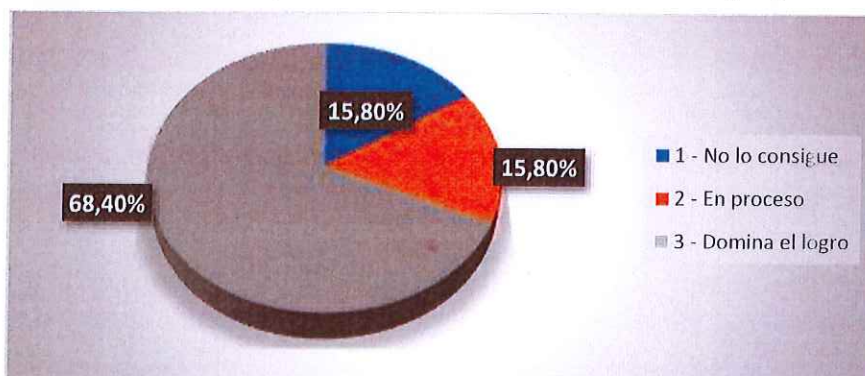
*Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	3	15.8%
2 - En proceso	3	15.8%
3 - Domina el logro	13	68.4%
TOTAL	19	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 8**

*Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la Figura 8 se observa que, de un total de 19 niños evaluados, el 68,4% domina la atención y concentración en una secuencia de juego, lo que refleja un adecuado desarrollo de esta habilidad en la mayoría del grupo. Sin embargo, el 15,8% se encuentra en proceso, evidenciando que aún están fortaleciendo su capacidad de mantener la secuencia y continuidad en la actividad lúdica. Asimismo, otro 15,8% no lo consigue, lo que indica la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas que favorezcan la concentración y permanencia en el juego. En general, los resultados muestran un avance significativo en esta etapa de desarrollo.

**Tabla 12**

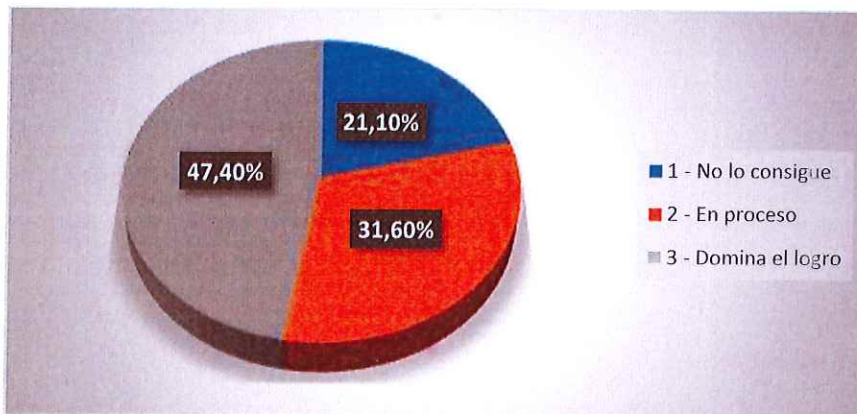
*Manifiesta expresión de emociones acorde al rol representado*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1 - No lo consigue	4	21.1%
2 - En proceso	6	31.6%
3 - Domina el logro	9	47.4%
TOTAL	19	100%

Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Figura 9**

*Manifiesta expresión de emociones acorde al rol representado*



Nota: Resultados de los indicadores de logros aplicados a los niños.  
Elaborado por: Las Autoras

**Análisis:** En la figura presentada, de un grupo de 19 niños se observa que el 21,1% no se encuentra en el nivel de “No lo consigue”, lo que evidencia que aún existen niños que requieren mayor apoyo para expresar emociones acordes al rol representado. Sin embargo, el 31,6% se ubica en el nivel “En proceso”, lo que indica que están desarrollando progresivamente esta habilidad dentro del juego simbólico. Por su parte, el 47,4% ha alcanzado el nivel de “Domina el logro”, reflejando un adecuado desarrollo en la expresión emocional y la comprensión del rol asumido durante la actividad lúdica.

### 7.2.5 Resultados de las encuestas

El análisis comparativo de los indicadores de logro evaluados en los tres rangos etarios (12–18 meses, 18–24 meses y 24–36 meses) revela una progresión evolutiva clara, pero también expone desafíos específicos que deben orientar la intervención pedagógica.

Grupo de 12 a 18 meses: Se observa un dominio incipiente del juego simbólico, donde el 60% de los niños ya utiliza objetos de forma simbólica y representa situaciones cotidianas simples. Sin embargo, un 20% no logra esta habilidad fundamental, lo que sugiere la necesidad de estimulación temprana y modelado por parte del adulto para facilitar la transición del juego funcional al simbólico.

Grupo de 18 a 24 meses: Se evidencia un avance significativo en la interacción social (50% domina la interacción con pares) y en la creatividad (60% muestra iniciativa). No obstante, este grupo presenta la mayor debilidad en el desarrollo del lenguaje narrativo, con solo un 10% que lo domina. Esto coincide con lo señalado por Smith & Jones (2012) sobre la estrecha relación entre la sustitución simbólica y el desarrollo lingüístico, e indica que el Rincón del Hogar debe utilizarse como escenario privilegiado para la estimulación del lenguaje mediante la verbalización de roles y acciones.

Grupo de 24 a 36 meses: Se consolida la atención sostenida (68.4% la domina) y la expresión emocional contextualizada (47.4%), lo que refleja un mayor desarrollo de funciones ejecutivas y competencia socioemocional. Sin embargo, persiste una brecha importante en la regulación atencional y emocional en aproximadamente un tercio de los niños, lo que sugiere la necesidad de secuencias de juego mejor estructuradas y mediación docente que ayude a sostener y enriquecer el juego simbólico.

En síntesis, los resultados no solo confirman la heterogeneidad del desarrollo dentro de cada grupo etario, sino que también delimitan áreas críticas de intervención: el uso simbólico de objetos en el grupo menor, el lenguaje narrativo en el grupo intermedio y la atención sostenida en el grupo mayor. Esto valida la importancia de implementar un Rincón del Hogar diferenciado y adaptable.

### **7.3 Implementar el rincón de hogar para el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años del centro de desarrollo infantil "KINDIWAS"**

#### **7.3.1. Introducción**

La implementación de este proyecto surge como respuesta directa a los hallazgos del diagnóstico aplicado en el CDI "Kindiwas", el cual identificó la ausencia de un espacio pedagógico específico para el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años. El Rincón del Hogar se concibe como un ambiente educativo intencionadamente diseñado para recrear el contexto familiar inmediato de los niños, permitiéndoles, a través de la imitación y la representación, procesar sus experiencias, desarrollar lenguaje, regular emociones y construir conocimientos de manera activa y significativa. Esta implementación busca materializar los lineamientos del Currículo de Educación Inicial y del MIES, transitando de un enfoque asistencialista a uno pedagógico centrado en el juego.

#### **7.3.2. Justificación**

La creación del Rincón del Hogar está justificada por la necesidad urgente de proporcionar a los niños un entorno seguro, familiar y estimulante que potencie el juego simbólico, reconocido como la actividad rectora de la primera infancia. Los resultados de la evaluación (Objetivo 2) evidenciaron carencias en la representación de roles, el uso simbólico de objetos y, especialmente, en el desarrollo del lenguaje narrativo durante el juego. Este espacio no solo suple la falta de materiales e infraestructura identificada en las entrevistas a las educadoras, sino que se constituye en una herramienta concreta para ellas, facilitando la observación, la intervención pedagógica oportuna y la promoción del desarrollo integral, alineándose con las políticas nacionales de calidad educativa para la primera infancia.

#### **7.3.3. Objetivo**

Implementar el Rincón del Hogar en el Centro de Desarrollo Infantil "Kindiwas" para promover y enriquecer el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años, a través de un espacio equipado y organizado que fomente la imitación de roles familiares, la interacción social, el lenguaje narrativo y la creatividad,

contribuyendo así a su desarrollo cognitivo, socioemocional y motor.

#### 7.3.4 Alcance

- **Beneficiarios Directos:** Los 40 niños de 1 a 3 años matriculados en el CDI "Kindiwas" y las 5 educadoras a cargo de este subnivel.
- **Beneficiarios Indirectos:** Las familias de los niños y la comunidad educativa del centro.
- **Lugar de Implementación:** Un área específica dentro del aula del nivel de infantes en el CDI "Kindiwas", ubicado en la Parroquia Archidona, Cantón Archidona, provincia de Napo.
- **Duración:** La fase de implementación física y puesta en marcha tendrá una duración de 1 mes. Su uso pedagógico será permanente.

#### 7.3.5. Materiales Implementados

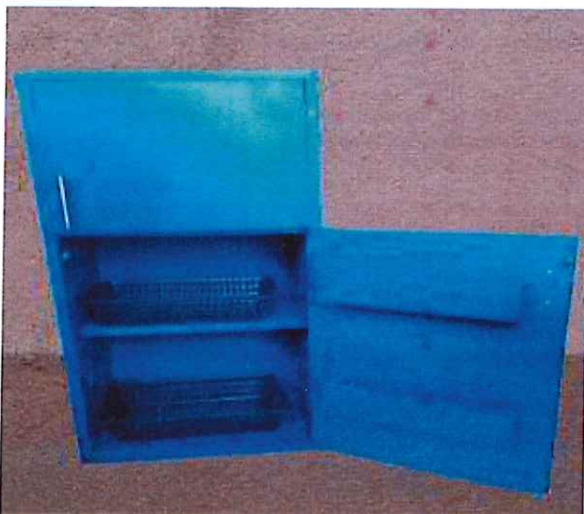
Para la conformación de un Rincón del Hogar realista, funcional y pedagógicamente pertinente, se implementará la siguiente dotación de materiales, priorizando la seguridad, durabilidad y adecuación a la escala de los niños:

**Refrigerador grande de juguete:** Este elemento es fundamental para estructurar el pensamiento lógico y las rutinas. Al abrir, cerrar y organizar alimentos simulados en su interior, los niños ejercitan la clasificación (por tipo, color o tamaño), comprenden la relación espacial y secuencial (guardar después de "comprar" o "cocinar"), e internalizan hábitos de orden del hogar, todo dentro de un contexto de juego significativo que replica su realidad inmediata.

- **Descripción:** Es un mueble a escala infantil que simula un electrodoméstico doméstico esencial, con puertas que se abren y cierran, y espacio interior para almacenar. Fabricado en materiales resistentes y seguros, representa un objeto familiar que los niños reconocen inmediatamente de su entorno cotidiano, invitándoles a incorporarlo en sus secuencias de juego doméstico.
- **Habilidades que desarrolla:** Fomenta el pensamiento lógico-matemático mediante la clasificación y seriación de alimentos simulados; desarrolla la organización espacial al guardar y recuperar objetos; promueve la memoria procedimental de rutinas familiares (comprar, guardar, cocinar); y estimula el lenguaje a través del vocabulario asociado a alimentos y acciones de almacenamiento.

### Figura 10

*Refrigerador grande de juguete*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Cocina normal con horno:** Constituye el núcleo del área de representación de roles domésticos. Este mueble invita a los niños a secuenciar acciones complejas (encender, cocinar, apagar) y a coordinar el uso de múltiples utensilios, fomentando la planificación y la psicomotricidad fina. Además, es el escenario principal para la imitación de figuras familiares, fortaleciendo la memoria de procedimientos y el lenguaje asociado a la alimentación.

- **Descripción:** Constituye el centro neurálgico del rincón, representando el área de preparación de alimentos con fogones, horno y accesorios simulados. Su diseño realista, con mandos giratorios y puertas funcionales, proporciona un escenario auténtico para la representación de roles culinarios.
- **Habilidades que desarrolla:** Desarrolla la psicomotricidad fina al manipular controles y utensilios pequeños; fortalece la secuenciación temporal al organizar pasos para "cocinar" (encender, preparar, servir); estimula la imitación diferida de acciones observadas en adultos; y enriquece el lenguaje descriptivo mediante la narración de procesos culinarios.

**Figura 11**

*Cocina normal con horno*



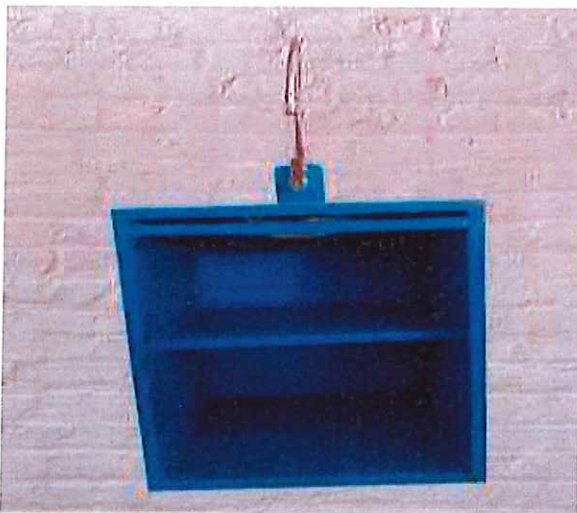
*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Lavadero con grifo y bandeja:** Introduce la dimensión del cuidado y la higiene en el juego simbólico. Al simular el lavado de ropa o vajilla, los niños desarrollan la coordinación visomotriz y la fuerza muscular en un contexto práctico. Este material también promueve la responsabilidad, al completar el ciclo de las actividades domésticas (usar, ensuciar, limpiar), y enriquece el vocabulario con verbos de acción específicos.

- **Descripción:** Reproduce un espacio de limpieza doméstica con grifo funcional y bandeja integrada, diseñado para actividades de lavado simulado. Su estructura ergonómica permite a los niños realizar movimientos de fregado y enjuague con seguridad.
- **Habilidades que desarrolla:** Mejora la coordinación visomotriz y la fuerza muscular en brazos y manos durante acciones de frotar y escurrir; enseña la responsabilidad mediante la completitud de ciclos (usar-lavar-guardar); desarrolla hábitos de higiene y orden; y amplía el vocabulario de acciones específicas (lavar, enjuagar, secar, colgar).

### Figura 12

*Lavadero con grifo*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Cómoda pequeña:** Fomenta la autonomía y la organización sistemática. Guardar y buscar la ropa de la muñeca en los cajones requiere que los niños clasifiquen, asocien y tomen decisiones, desarrollando el pensamiento ejecutivo. Este acto de guardar ordenadamente tras el juego es en sí mismo un aprendizaje valioso sobre el cuidado de los espacios compartidos.

- **Descripción:** Mueble con cajones funcionales de tamaño infantil, diseñado específicamente para el almacenamiento de ropa de muñeca y accesorios textiles. Su construcción estable favorece la apertura y cierre seguro de los cajones.
- **Habilidades que desarrolla:** Desarrolla la autonomía en la toma de decisiones sobre qué guardar y dónde; ejercita la clasificación por categorías (prendas por tipo o color); fortalece la motricidad fina al manipular tiradores y organizar contenido en espacios delimitados; y fomenta el cuidado de los materiales mediante el orden sistemático.

**Figura 13**

*Cómoda pequeña*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Mesa con 2 sillas:** Crea el espacio social por excelencia dentro del rincón. Facilita interacciones cara a cara que promueven el diálogo, la negociación ("¿qué comemos?") y la representación de rituales familiares como las comidas. Este mobiliario es catalizador del lenguaje narrativo y de las normas de convivencia básicas, como esperar turnos o compartir.

- **Descripción:** Conjunto de mobiliario a escala infantil que recrea un comedor familiar básico. Fabricado en materiales resistentes, proporciona un espacio físico concreto para la interacción social durante las representaciones de comidas y reuniones familiares.
- **Habilidades que desarrolla:** Promueve la interacción social cara a cara y el desarrollo de normas de convivencia (turnos, compartir); estimula el lenguaje conversacional y la negociación durante juegos de roles; desarrolla la coordinación corporal al sentarse, levantarse y maniobrar alrededor del mobiliario; y fortalece la representación de rituales sociales familiares.

**Figura 14**

*Mesa madera para dos personas*



**Fuente:** Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Cama pequeña y Colchón pequeño:** Juntos conforman el área de descanso y afecto, esencial para el desarrollo emocional. Aquí los niños representan roles de cuidado (acostar, arropar, cantar) que fomentan la empatía, la ternura y la responsabilidad. El realismo del conjunto (cama + colchón) aumenta la inmersión en el juego y permite una representación más fiel y satisfactoria de las rutinas de sueño.

- **Descripción:** Conjunto que reproduce un espacio de descanso completo, con estructura de cama y colchón acolchado. Su diseño realista permite a los niños realizar todas las acciones asociadas al cuidado nocturno: acostar, arropar y levantarse.
- **Habilidades que desarrolla:** Desarrolla la empatía y cuidado hacia otros mediante roles; estimula la expresión emocional vinculada al confort y protección; ejercita la coordinación bilateral al extender sábanas y acomodar almohadas; y promueve la comprensión de rutinas de descanso e higiene del sueño.

**Figura 15**

*Cama pequeña y colchón*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Sábanas y almohadas:** Son materiales que transforman la acción simple de "acostar" en una secuencia compleja. Hacer la cama requiere coordinación bilateral, planeamiento motor y atención a los detalles, potenciando la motricidad fina. Además, son elementos íntimos que los niños asocian con confort y seguridad, profundizando la carga emocional positiva del juego.

- Descripción: Conjunto textil miniaturizado que incluye sábanas ajustables y almohadas acolchadas, diseñado específicamente para la cama de juguete. Los materiales son suaves, lavables y seguros para la manipulación infantil.
- Habilidades que desarrolla: Perfecciona la motricidad fina mediante movimientos precisos de estirar, doblar y acomodar; desarrolla la orientación espacial al ajustar telas a dimensiones específicas; estimula la persistencia en tareas que requieren múltiples pasos; y fomenta la sensibilidad táctil mediante la exploración de diferentes texturas textiles.

**Figura 16**

*Sábanas y almohadas*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Cortinas:** Más allá de su función decorativa, las cortinas ayudan a definir psicológica y físicamente el Rincón del Hogar como un espacio diferenciado y especial dentro del aula. Crean un microambiente acogedor que reduce estímulos externos, favoreciendo la concentración y la inmersión en el juego simbólico, y aportan una sensación de privacidad y calidez doméstica.

- Descripción: Conjunto de telas colgantes que delimitan visualmente el espacio del Rincón del Hogar. Su diseño incorpora sistema de colgado seguro y materiales que filtran la luz sin obstruir completamente la visibilidad de la educadora.
- Habilidades que desarrolla: Desarrolla la comprensión espacial de límites y territorios; estimula la discriminación visual mediante contraste con el resto del aula; fomenta la regulación sensorial al crear un ambiente amortiguado acústica y visualmente; y promueve el respeto por los espacios delimitados como área especial para juego simbólico.

**Figura 17**

*Cortinas*



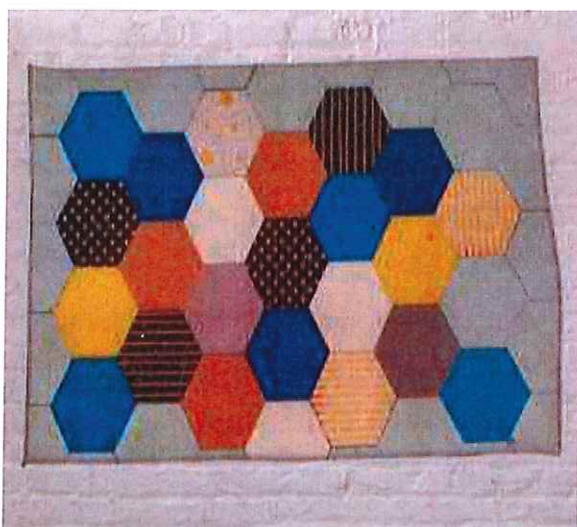
*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Alfombra:** Delimita el territorio lúdico y aporta confort térmico y acústico, creando una base segura para el juego en el suelo. Su textura y color contribuyen a la estimulación sensorial y ayudan a organizar espacialmente las diferentes áreas del rincón (cocina, dormitorio, sala), facilitando que los niños comprendan y respeten la distribución del espacio.

- Descripción: Superficie textil delimitadora que define el área física del Rincón del Hogar. Fabricada en materiales antideslizantes y de fácil limpieza, proporciona confort térmico y acústico mientras organiza visualmente el espacio.
- Habilidades que desarrolla: Mejora la conciencia corporal y espacial al moverse dentro de límites definidos; estimula la integración sensorial mediante texturas bajo pies y manos; desarrolla la comprensión de reglas asociadas a espacios específicos (zona de juego descalzo, zona de orden); y fomenta la seguridad emocional al crear un ámbito acogedor y predecible.

**Figura 18**

*Alfombra*



**Fuente:** Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Mandiles para niños:** Son poderosos elementos de transición que facilitan la asunción de roles. Al ponerse el mandil, el niño simbólicamente "se transforma" en cocinero, mamá o papá, lo que aumenta su compromiso con el juego y la consistencia de su representación. Además, son una herramienta concreta para trabajar la autonomía en el vestido (abrochar y desabrochar).

- Descripción: Prendas de vestir infantilizadas que representan atuendos de roles domésticos (cocinero, ama de casa). Diseñados con cierres seguros y fáciles de manipular, permiten a los niños "vestir el rol" que representarán.
- Habilidades que desarrolla: Facilita la transición a roles simbólicos mediante un elemento concreto de transformación; desarrolla la autonomía en el vestido mediante práctica con diferentes tipos de cierres; estimula la identificación con personajes y la consistencia en la representación de roles; y fomenta la coordinación bilateral al ponerse y quitarse la prenda.

**Figura 19**

*Mandiles para niños*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Juguetes de cocina (ollas, platos, cubiertos):** Son las extensiones prácticas de la cocina de juguete. Su manipulación permite a los niños experimentar con conceptos físicos como el volumen, el equilibrio y la causalidad (tapar, destapar, mezclar). La variedad de piezas enriquece la representación, permitiendo secuencias más elaboradas y el uso de vocabulario específico y preciso.

- Descripción: Conjunto completo de utensilios miniaturizados que replican vajilla y batería de cocina real. Fabricados en materiales seguros (plástico sin BPA, madera), permiten la manipulación repetitiva y el juego realista.
- Habilidades que desarrolla: Desarrolla la coordinación ojo-mano en acciones de verter, servir y mezclar; estimula la comprensión de relaciones espaciales (dentro/fuera, encima/debajo); fomenta la creatividad al combinar utensilios para nuevas funciones; y amplía el vocabulario específico de utensilios y acciones culinarias.

**Figura 20**

*Juego de cocina*



**Fuente:** Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Juguetes de frutas y verduras:** Son instrumentos ideales para el aprendizaje categorial y lingüístico. Los niños pueden clasificarlas por color, tipo o tamaño, contarlas y nombrarlas, ampliando su vocabulario sustantivo. También son esenciales para juegos de "compra-venta" o "mercado", añadiendo una capa social y matemática temprana al juego doméstico.

- Descripción: Colección de alimentos simulados, fabricados en materiales táctiles atractivos que replican formas, colores y a veces texturas de productos reales. Incluyen elementos cortables con velcro para mayor realismo.
- Habilidades que desarrolla: Desarrolla la clasificación y categorización por atributos (color, forma, tipo); estimula el conteo y conceptos matemáticos tempranos; fomenta el reconocimiento de alimentos y hábitos nutricionales básicos; y enriquece el lenguaje sustantivo y adjetivo mediante descripciones detalladas.

**Figura 21**

*Juego de frutas y verduras*



**Fuente:** Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Muñeca:** Actúa como el elemento aglutinador de las actividades de cuidado. Es el recurso que personifica la necesidad, despertando conductas futuras, de protección y diálogo. Cuidar de la muñeca permite a los niños procesar sus propias experiencias emocionales, practicar el lenguaje directivo ("a dormir", "no llores") y desarrollar habilidades de solución de problemas ante sus "necesidades".

- Descripción: Figura antropomórfica de tamaño manejable, con rasgos neutros y materiales lavables. Diseñada específicamente para representar un "bebé" en juegos de cuidado, con articulaciones suaves y expresión facial serena.
- Habilidades que desarrolla: Desarrolla la empatía y responsabilidad mediante el cuidado de otro; estimula la expresión emocional verbal y no verbal dirigida a la muñeca; fomenta el lenguaje directivo y narrativo al dar instrucciones o explicar acciones; y promueve la resolución de problemas ante las "necesidades" planteadas por el juego.

**Figura 22**

*Muñeca*



**Fuente:** Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Ropa para la muñeca:** Amplía dramáticamente las posibilidades de juego con la muñeca. El acto de vestirla y desvestirla es un excelente ejercicio de motricidad fina (manejar broches, botones). Además, permite introducir conceptos como las estaciones del año, el clima adecuado para cada prenda y las ocasiones especiales, enriqueciendo el contexto narrativo del juego.

- Descripción: Conjunto de prendas miniaturizadas con sistemas de cierre adaptados (velcro, botones grandes). Incluye variedad estacional y de ocasiones, permitiendo cambios acordes a diferentes narrativas de juego.
- Habilidades que desarrolla: Perfecciona la motricidad fina en acciones precisas de vestido (abrochar, desabrochar); desarrolla la secuenciación lógica del vestido (primero ropa interior, luego exterior); estimula la comprensión de conceptos temporales y climáticos (ropa de verano/invierno); y fomenta la clasificación por tipo de prenda y ocasión.

**Figura 23**

*Ropa para la muñeca*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

**Poste de cerca de madera:** Cumple una función organizativa crucial al marcar visual y físicamente los límites del Rincón del Hogar. Esta delimitación ayuda a los niños a entender que es un espacio con reglas particulares, reduce conflictos por invasión de territorio y facilita la gestión del aula para la educadora, quien puede observar y intervenir en un ámbito claramente definido.

- Descripción: Estructura modular de barreras bajas que delimitan físicamente el perímetro del Rincón del Hogar. Fabricada en madera lijada y redondeada, proporciona un límite claro pero transitable que los niños pueden ver y tocar.
- Habilidades que desarrolla: Desarrolla la comprensión de límites físicos y sociales; estimula la organización espacial al diferenciar áreas dentro del aula; fomenta el respeto por los espacios compartidos y sus reglas particulares; y promueve la autoregulación al entender dónde comienza y termina el área de juego específico.

#### **Figura 24**

*Poste de cerca de madera*



*Fuente:* Fotografía del material implementado en el rincón del hogar.

### **Habilidades que se desarrollan con la implementación:**

Desarrollo Cognitivo: Clasificación de instrumentos, relación causa-efecto (al tocar, produce sonido), memoria (recordar canciones o ritmos), y atención sostenida.

Desarrollo Socioemocional: Cooperación para tocar en conjunto, turnos para usar los instrumentos, expresión de emociones a través de la música, y fortalecimiento de la autoestima al crear sonidos.

Desarrollo del Lenguaje: Ampliación de vocabulario (nombres de instrumentos, términos musicales), y estimulación del ritmo y la prosodia del habla.

Desarrollo Motor: Fortalecimiento de la motricidad fina (agarrar, golpear, soplar) y gruesa (balanceo, movimientos al bailar), y coordinación ojo-mano-oido.

Hábitos de Orden y Autonomía: Uso del armario para organizar, promoviendo la independencia y el cuidado de los materiales comunes.

## 7.4. Cronograma de Actividades

**Tabla 13**

*Cronograma de actividades de implementación del proyecto.*

Actividades/ semana	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Diagnóstico y planificación del espacio			X	X	X											
2. Cotización y adquisición de materiales (armario e instrumentos)					X	X	X	X	X							
3. Acondicionamiento y montaje del Rincón en el aula										X	X	X	X			
4. Socialización e inauguración con niños y familias															X	X

---

*Nota.* Corresponde a las actividades planificadas para la implementación del proyecto.

## 7.5 Presupuesto Estimado

**Tabla 14**

*Presupuesto Estimado*

Cantidad	Descripción del Material	Precio Unitario (USD)	Subtotal (USD)
1	Refrigerador grande de juguete	\$60.00	\$60.00
1	Cocina normal con horno	\$40.00	\$40.00
1	Lavadero con grifo y bandeja	\$50.00	\$50.00
1	Cómoda pequeña	\$30.00	\$30.00
1 juego	Mesa con 2 sillas	\$60.00	\$60.00
1	Cama pequeña	\$60.00	\$60.00
1	Colchón pequeño	\$40.00	\$40.00
1 juego	Sábanas y almohadas	\$18.00	\$18.00
1 juego	Cortinas	\$50.00	\$50.00
1	Alfombra	\$20.00	\$20.00
2	Mandiles para niños	\$5.00	\$10.00
1 set	Juguetes de cocina (ollas, platos, cubiertos)	\$25.00	\$25.00
1 set	Juguetes de frutas y verduras	\$28.00	\$28.00
2	Muñecas	\$10.00	\$20.00
2 conjuntos	Ropa para la muñeca	\$4.00	\$8.00
1	Poste de cerca de madera (para delimitación)	\$35.00	\$35.00
TOTAL, ESTIMADO DE IMPLEMENTACIÓN			\$610.50

## G. CONCLUSIONES

La delimitación teórica y contextual permitió establecer que la implementación del Rincón del Hogar en el CDI "Kindiwas" es una estrategia pedagógica de alta pertinencia y necesidad. Se fundamenta no solo en el marco normativo nacional que prioriza el juego como eje del aprendizaje, sino también en el diagnóstico local que evidenció una brecha crítica entre el potencial del juego simbólico y las condiciones materiales insuficientes para su desarrollo. La importancia de este espacio radica en que permite concretar los principios curriculares al ofrecer un entorno seguro y familiar que favorece el desarrollo cognitivo, socioemocional y lingüístico de los niños.

La evaluación diagnóstica, mediante la aplicación del instrumento de observación, evidenció un desarrollo heterogéneo del juego simbólico en los niños de 1 a 3 años, con perfiles diferenciados por grupo etario. En el grupo de 12 a 18 meses, se observó un dominio incipiente, donde el 60% ya utilizaba objetos simbólicamente, pero un 20% no lograba esta habilidad fundamental. En el grupo de 18 a 24 meses, si bien el 50% interactuaba eficazmente con pares, se identificó el hallazgo más crítico: solo el 10% dominaba el lenguaje narrativo durante el juego, siendo esta la habilidad menos consolidada. Para el grupo de 24 a 36 meses, se constató que la mayoría (68.4%) mantenía una atención sostenida en secuencias de juego, aunque un 31.6% presentaba dificultades en este aspecto, y el 47.4% ya expresaba emociones coherentes con los roles representados. Estos resultados no solo cumplieron con el objetivo evaluativo al proporcionar una línea base empírica y cuantificable, sino que precisaron el foco de la intervención, demostrando que las necesidades de desarrollo no eran genéricas, sino específicas, medibles y diferentes según la etapa evolutiva.

La implementación del Rincón del Hogar en el CDI Kindiwas ha representado un avance significativo hacia una educación más integral y lúdica porque gracias a la intervención institucional, al compromiso de las educadoras y padres de familia, se logró crear un espacio atractivo que fortalece el desarrollo del juego simbólico de los niños y niñas de todos los niveles.

## H. RECOMENDACIONES

A la coordinación y al equipo docente del CDI "Kindiwas" institucionalizar el Rincón del Hogar como un espacio permanente y de uso obligatorio dentro de la planificación curricular diaria. Para ello, se sugiere elaborar un breve protocolo o guía de uso que oriente a las educadoras en cómo integrar actividades basadas en este espacio en sus unidades didácticas, asegurando que su importancia teórica se traduzca en una práctica pedagógica constante y evaluable, más allá de la duración de este proyecto.

A partir de los hallazgos que identificaron el lenguaje narrativo como un área crítica, se recomienda diseñar e implementar una secuencia de actividades específicas dentro del Rincón del Hogar focalizadas en el enriquecimiento del lenguaje. Estas actividades deben promover que los niños verbalicen sus acciones ("Ahora voy a cocinar la sopa"), nombren objetos y emociones, y construyan diálogos simples durante el juego de roles. Es fundamental que las educadoras modelen este lenguaje y realicen observaciones periódicas utilizando la misma ficha de evaluación para monitorear el progreso en este indicador.

Para garantizar la sostenibilidad y el máximo aprovechamiento del Rincón implementado, se recomienda establecer un plan de mantenimiento y rotación de materiales. Esto incluye la asignación de responsables entre las educadoras para el cuidado, limpieza y orden del espacio, así como la planificación trimestral para renovar o incorporar nuevos materiales de bajo costo (ej. ropa usada, utensilios reciclados) que mantengan el interés de los niños. Adicionalmente, se sugiere crear un canal de comunicación con las familias para recibir donaciones de materiales seguros y promover la continuidad del juego simbólico en el hogar.

## I. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo fin de grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Álvarez, M., Botero, S., Díaz, K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. [Institución universitaria Tecnológico de Antioquia]. <https://dspace.tdea.edu.co/server/api/core/bitstreams/c0f14a00-6fb9-4dca-b4a4-02119953b5af/content>
- Besoain, C., Rihm, A., Pinto De Carvalho, L., Silva, M. J., Vega, J. L., Ortúzar, C., Morales, A., & Valdés, C. (2021). ¿Qué es el hogar y cómo se estudia? Una revisión en Chile (1990-2018). *AUS*, 29(29), 22-31. <https://doi.org/10.4206/aus.2021.n29-04>
- Bravo, Lady, & Peralta, J. (2025). El juego como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo y socioemocional en educación inicial. *Revista Internacional Horizonte*, 3(2), 175-196. <https://doi.org/10.63380/hij.v3n2.2025.165>
- Brooker, L., Blaise, M., & Edwards, S. (Eds.). (2014). *El Manual SAGE sobre Juego y Aprendizaje en la Primera Infancia* (Online-Ausg). SAGE. <https://books.scholarsportal.info/en/read?id=/ebooks/ebooks5/sage5/2019-05-01/1/9781473907850>
- Chou, M., Cheng, J., & Cheng, Y. (2016). Operar un ambiente de lectura estético en el aula para aumentar la motivación lectora de los niños. *Revista Universal de Investigación Educativa*, 4(1), 81-97. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040111>
- Chowdhury, S., Noguchi, M., & Doloi, H. (2021). Relación paramétrica conceptual de la experiencia ambiental doméstica de los ocupantes. *Sostenibilidad*, 13(5), 2982. <https://doi.org/10.3390/su13052982>
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Código de la niñez y adolescencia*. <https://www.registrocivil.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf

- Córdoba, M. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Revista Nuevo Humanismo*, 8(1). <https://doi.org/10.15359/rnh.8-1.4>
- Creaghe, N., & Kidd, E. (2022). El juego simbólico como zona de desarrollo próximo: Un análisis del intercambio de información. *Desarrollo Social*, 31(4), 1138-1156. <https://doi.org/10.1111/sode.12592>
- Cueva, P. (2025). *Currículo priorizado de atención y educación de la primera infancia con énfasis en habilidades comunicacionales, lógico matemáticas, digitales y socioemocionales para el nivel de educación inicial 3-5 años*. Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf>
- Erazo, S., & Lázaro, E. (2022). Los rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en alumnos de primer año básica. *MQRInvestigar*, 6(3), 1089-1108. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1089-1108>
- García, G., Paz, A., Baque, M., Quezada, A., & Yáñez, H. (2025). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 9(19), 32-45. <https://doi.org/10.53877/rc9.19-550>
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>
- Guaraca, V., & Riera, D. (2023). *Desarrollo de hábitos alimentarios saludables de las familias de los infantes de 3 años de la Unidad Educativa Herlinda Toral desde la Educación Popular* [Universidad Nacional de Educación]. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/086658fc-cd7d-46a7-ba3a-d618481d39c5/content>
- Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.372>
- Jiménez, M. (2025, enero 9). *La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños*. <https://www.unir.net/revista/educacion/importancia-juego-desarrollo-cognitivo-social-ninos/>

- Keough, K. (2024, septiembre 19). *¿Cómo ayuda el juego de simulación a los niños en el desarrollo de sus habilidades?* [Blog]. <https://childmind.org/es/blog/como-ayuda-el-juego-de-simulacion-a-los-ninos-en-el-desarrollo-de-sus-habilidades/>
- Kerviny, L., & Mantei, J. (2022). Juego de simulación: Los niños controlan una narrativa cambiante. *Ciencias de La Educación*, 12(12), 925. <https://doi.org/10.3390/educsci12120925>
- Majumdar, A. (2020). El papel del juego en el desarrollo infantil. *Revista internacional de investigación técnica y científica*, 05(04), 9-16. <https://doi.org/10.30780/IJTRS.V05.I04.002>
- Marcolino, S., & Mello, S. (2021). OBJETOS SIN SIGNIFICADO LÚDICO ESPECÍFICO EN EL JUEGO. *Psicología Escolar y Educativa*, 25. <https://doi.org/10.1590/2175-35392021223865>
- Meléndez, R. (2020). Vinculaciones entre el socio-constructivismo y el plan de estudios del centro nacional de educación Helen Keller de Costa Rica. *Dissertare Revista De Investigación En Ciencias Sociales*, 5(1), 1-24.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Lineamiento para la organización de los ambientes de aprendizaje en Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Moon, Y. (2025). Más allá de los dispositivos: Los comportamientos de aprendizaje de los niños en edad preescolar como moderadores del vínculo entre los recursos digitales del hogar y su alfabetización digital. *Fronteras en Psicología*, 16, 1613793. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613793>
- Mora, S., Mora, D., Tenesaca, M., Yunga, R., & Yunga, E. (2025). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: Un enfoque desde la neuroeducación y la interacción social. *Un enfoque desde la neuroeducación y la interacción social*, 4(3), 1646-1668. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1646.1668/2025>
- Moreno, N. (2025, marzo 21). *¿Qué es el Juego Simbólico?* Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/que-es-juego-simbolico>
- Naeyc. (2020). *Prácticas apropiadas para el desarrollo: Una declaración de posición de la Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños*.

- <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap/definition>
- Ocaña, M. (2019). *El rincón del hogar y su incidencia en el desarrollo de normas de convivencia en los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa Teresa Flor, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua* [Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/539d98bc-ea4f-4b8e-8cae-da6d335a7b94/content>
- Perez, M. (2025). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 391-2 San Juan de Amancaes del Rímac, 2019* [Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Psicología Educativa, Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8e98a9c2-bdda-45b2-b6f5-a2184b3ab55d/content>
- Porras, M., Álvarez, J., & López, N. (2024). Relevancia de los principios del enfoque constructivista sociocultural en el aprendizaje de las ciencias. *Revista Estudios*, 48, 98-121. <https://doi.org/10.15517/re.v0i48.60138>
- Ramírez, J., & Soriano, J. (2024). *El rincón del hogar en el desarrollo de hábitos alimenticios saludables en Iso niños de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación como requisito para optar al título de licenciadas en ciencias de la educación inicial, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e2dd35aa-fedb-48a2-b0ca-4ec4f2699f0a/content>
- Reed, S. (2007). La importancia del juego simbólico como componente del currículo de la primera infancia. *Ensayos sobre educación*, 19(1). <https://openriver.winona.edu/eie/vol19/iss1/4>
- Rocha, M., & Flores, A. (2025). Experiencias infantiles en el espacio doméstico: Cuestionando la práctica arquitectónica. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 246, 57-70. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi246.11883>
- Rodríguez, L. (2021). *Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de Barranquilla*. [Universidad Nacional Abierta y a

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43934/Lerodriguezdel.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Santrock, J. (2003). *Adolescencia* (Novena). McGraw-Hill Companies, Inc. <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/f69a9ef48bd6196c63ee937bf08d3b50.pdf>

Smith, L., & Jones, S. (2012). El juego simbólico se conecta con el lenguaje a través del reconocimiento de objetos visuales. *Ciencia Del Desarrollo*, 14(5), 1142-1149. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2011.01065.x>

UNICEF. (2023). *Un flexible sistema preescolar Para cada niños: Diversificación del aprendizaje temprano en Europa y Asia Central*. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>

Universidad Tecnológica del Perú. (2025, enero 30). *¿Cuál es la importancia de las tareas del hogar en la educación?* <https://www.utp.edu.pe/blog/novedades-utp/cual-es-la-importancia-de-las-tareas-del-hogar-en-la-educacion#:~:text=Las%20tareas%20del%20hogar%20son,en%20su%20d%C3%ADa%20a%20d%C3%ADa>

Utami, A., & Crescenzi, L. (2025). Diseño de investigación e implementación del juego digital y aprendizaje basado en juegos digitales en el desarrollo temprano (0 a 6 años): Una revisión sistemática. *Educación 3-13*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/03004279.2025.2537102>

Yahya, R., & Wood, E. (2016). El juego como tercer espacio entre el hogar y la escuela: Construyendo puentes entre discursos culturales. *Revista de Investigación Sobre La Primera Infancia*, 15(3), 305-322. <https://doi.org/10.1177/1476718X15616833>

## J. ANEXOS

### Anexo 1. Solicitud de permiso para realizar la investigación

Archidona, 16 de Julio del 2025

Licenciada  
Marjorie Dalva Cerda Shiguango  
**COORDINADORA DEL CDI "KINDIWAS"**  
Presente;


De nuestras consideraciones:

Por medio del presente reciba un cordial y atento saludo a la vez deseándole éxitos en sus funciones administrativas a favor de los niños y familias.


Las señoras: **ANDY NARVAEZ KATERINE PAMELA Y NARVAEZ LICUY NAYELI EMPERATRIZ**, estudiantes de la Carrera de Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral del Instituto Superior Tecnológico Tena, solicitamos muy comedidamente a su digna persona autorizar la realización de nuestra investigación del Trabajo de Integración curricular, en el Centro de Desarrollo Infantil "KINDIWAS", con el tema: **RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "KINDIWAS" DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA, PARROQUIA ARCHIDONA**, la cual es un requisito para la obtención del título de Tecnólogo Superior en Desarrollo Infantil Integral.

Esperando que nuestro pedido sea favorablemente atendido, reiteramos nuestro sincero agradecimiento

Atentamente,

  
ANDY NARVAEZ KATERINE PAMELA  
C.C: 1501063737

  
NARVAEZ LICUY NAYELI EMPERATRIZ  
C.C: 1550098337

Recibido  
16-07-2025  
  
Marjorie Cerda  
Coordinadora CDI

*Nota.* Solicitud formal del permiso para realizar la investigación en el CDI "KINDIWAS"

## Anexo 2 Autorización para el proyecto de investigación

Archidóna, 17 de julio del 2025

Señoritas:

Andy Narváez Katherine Pamela

Narváez Licuy Nayeli Emperatriz

Estudiantes de la carrera de tecnología superior en Desarrollo Infantil Integral

Instituto Superior Tecnológico Tena

Presente. -

**De mi consideración:**

En atención a su solicitud presentada para realizar la investigación del trabajo de investigación curricular con el tema: **RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "KINDIWAS" DE LA PROVINCIA DE NAPO, CANTÓN ARCHIDONA, PARROQUIA ARCHIDONA**, me es grato comunicarle que su pedido ha sido aprobado.

Autorizo la realización de dicha investigación en el mencionado centro infantil, confiando en que se desarrollará con responsabilidad, ética profesional y con estricto respeto a los derechos de los niños y niñas asistentes a la institución.

Les solicito coordinar con la responsable del centro infantil para organizar adecuadamente las fechas y actividades de recolección de información, sin interferir con el normal desarrollo de la jornada pedagógica.

Sin otro particular, les auguro éxitos en el desarrollo de su trabajo investigativo.

Atentamente,



Leda Marjorie Dalva Cerda Shiguango  
**COORDINADORA CDI "KINDIWAS"**

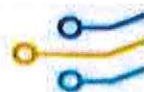
*Nota:* Autorización por parte de la coordinadora del CDI "Kindiwas"

## Anexo 3 Formato de entrevista semiestructurada para las educadoras



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO TENA**  
Tecnología, Innovación y Desarrollo

*Tecnología, Innovación y Desarrollo*



### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA EDUCADORAS DEL CDI "KINDIWAS"

**Objetivo de la entrevista:** Profundizar en la percepción, prácticas y necesidades de las educadoras respecto al juego simbólico y la implementación del Rincón del Hogar, para triangular y enriquecer los datos cuantitativos de la investigación.

**NOMBRE DE LA EDUCADORA:** \_\_\_\_\_

**FECHA DE LA ENTREVISTA:** \_\_\_\_\_

1. Desde su experiencia, ¿podría describir con un ejemplo concreto cómo ha observado que el juego donde los niños imitan roles (ser mamá, papá, cocinar) y explicar cómo estas acciones evidencian su participación en el juego simbólico?
2. ¿Qué tipo de materiales o instrumentos del hogar tiene actualmente disponible en el Rincón del Hogar, y cuáles considera que hacen falta para que los niños desarrollen plenamente el juego simbólico?
3. ¿De qué manera cree que la ausencia o escasez de utensilios del hogar (como vajilla, alimentos de plástico, muebles, ropa, etc.) afecta el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas?
4. Cuando no cuenta con suficientes materiales para el Rincón del Hogar, ¿qué alternativas o estrategias utiliza para que los niños puedan seguir participando en actividades de juego simbólico?
5. ¿Considera que el Rincón del Hogar actual cumple con las condiciones necesarias para representar un ambiente de hogar realista y estimulante? ¿Por qué?
6. ¿Qué materiales o recursos considera prioritarios adquirir para mejorar el Rincón del Hogar y favorecer experiencias más ricas de juego simbólico?

Leda. Inés Beatriz Gómez Rivas, MEd.  
**DIRECTORA DE TESIS**

*Nota:* Modelo estructurado de la entrevista para educadoras del CDI "KINDIWAS".

Anexo 4. Documento de consentimiento para grabación y publicación



**DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO PARA GRABACIÓN Y PUBLICACIÓN**

Yo ....., con documento de identificación N.º ....., declaro lo siguiente:

Autorizo a ..... a grabar mi imagen, voz y declaraciones durante la entrevista, permito que el material grabado sea difundido en redes sociales, plataformas digitales u otros medios relacionados con el proyecto.

Entiendo que mi privacidad y dignidad serán respetadas y que el material no se usará con fines contrarios a lo pactado.

Además, puedo revocar este consentimiento antes de la publicación notificando por escrito a .....

Lugar y fecha: .....

Firma del consentidor/a: .....

Nombres y Apellidos: .....

Firma del entrevistador/a: .....

Nombres y Apellidos: .....

Leda, Inés Beatriz Gómez Rivas, MEd.

**DIRECTORA DE TESIS**

*Nota.* Documento legalizado de la autorización para ejecutar la entrevista a las educadoras.

Anexo 5. Formato de la ficha de indicadores de logros basada en el MIES



INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO TENA  
Tecnología, Innovación y Desarrollo

Tecnología, Innovación y Desarrollo



**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "KINDIWAS"**




**OBJETIVO:** Evaluar el desarrollo del juego simbólico en niños de 1 a 3 años mediante la implementación del Rincón del Hogar.

**INSTRUCCIONES:** Marque con una (X) en la columna que mejor describa el desempeño observado en el niño/niña. Escala: 1 = No lo consigue, 2 = En proceso, 3 = Logrado.

Nombre del niño/a: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Fecha de evaluación: \_\_\_\_\_

Edad	Indicadores de logro	No lo consigue 	En proceso 	Domina el logro 
12 meses y 16 días a 18 meses y 15 días	-Representa situaciones cotidianas a través del juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	-Utiliza objetos reales y simbólicos en sus juegos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	-Imita roles y personajes de su entorno familiar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18 meses y 16 días a 24 meses y 15 días	-Interactúa con sus pares en juegos de roles.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	-Desarrolla lenguaje verbal y no verbal en el juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	-Muestra creatividad e iniciativa en sus juegos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24 meses y 16 días a 36 meses y 15 días	-Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	-Manifiesta expresión de emociones acorde al rol representado.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Leda. Inés Beatriz Gómez Rivas. MEd.

**DIRECTORA DE TESIS**

*Nota:* Modelo estructurado para registrar y monitorear los avances en el desarrollo infantil alineados con los indicadores del SIIMES

Anexo 6. Acta de entrega y recepción de los materiales implementados



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO TENA**  
**CARRERA DE TECNOLOGIA SUPERIOR EN DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL**  
**ACTA DE ENTREGA-RECEPCIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

En el Centro de Desarrollo Infantil "KINDIWAS", a los 5 días del mes de diciembre del 2025, comparecen: por una parte, las señoritas estudiantes Katherine Pamela Andy Narváez y Nayeli Emperatriz Narváez Licuy, estudiantes del cuarto período académico paralelo "A", quienes realizaron el Trabajo de Integración Curricular titulado "RINCÓN DEL HOGAR PARA DESARROLLAR EL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL KINDIWAS", y por otra parte, la Lcda. Marjorie Dalva Cerda Singuango, en calidad de Coordinadora del CDI "KINDIWAS".

Quienes suscriben la presente ACTA DE ENTREGA RECEPCIÓN de los siguientes materiales del Trabajo de Integración Curricular:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIÓN
1	Refrigerador grande de juguete	Nuevo
1	Cocina normal con horno	Nuevo
1	Lavadero con grifo y bandeja	Nuevo
1	Cómoda pequeña	Nuevo
1 juego	Mesa con 2 sillas	Nuevo
1	Cama pequeña	Nuevo
1	Colchón pequeño	Nuevo
1 juego	Sábanas y almohadas	Nuevo
1 juego	Cortinas	Nuevo
1	Alfombra	Nuevo
2	Mandiles para niños	Nuevo
1 set	Juguetes de cocina (ollas, platos, cubiertos)	Nuevo
1 set	Juguetes de frutas y verduras	Nuevo
2	Muñeca	Nuevo
2 conjuntos	Ropa para la muñeca	Nuevo
1	Poste de cerca de madera	Nuevo

De la conformidad de la misma, para su efecto firman las partes correspondientes al ple de esta acta.

Recibe conforme

Entrega conforme

  
 Lcda. Marjorie Cerda  
 COORDINADORA DEL  
 CDI KINDIWAS

  
 Srta. Katherine Andy  
 ESTUDIANTE

  
 Srta. Nayeli Narváez  
 ESTUDIANTE

Nota: Acta de entrega y recepción de materiales den el CDI "Kindiwás

## Anexo 7. Fotografías.

### Fotografías 1

*Centro de Desarrollo Infantil "Kindiwas"*



*Nota.* Centro de Desarrollo Infantil donde se realizó el proyecto de TIC.

### Fotografías 2

*Solicitud y autorización para realizar el proyecto de investigación.*



*Nota.* Carta de solicitud y autorización para la realización del proyecto de investigación.

### Fotografías 3

*Entrevista las educadoras*



*Nota.* Entrevistas a las educadoras sobre el tema rincón del hogar, con el propósito de recopilar información sobre su implementación.

### Fotografías 4

*Aplicación de indicadores de logro a los niños*



*Nota.* Evaluación de indicador de logro: Mantiene la atención y concentración en una secuencia de juego a niños de 12 a 24 meses.

## Fotografías 5

*Construcción de muebles para el rincón del hogar.*



*Nota.* La imagen evidencia el proceso de elaboración del mobiliario didáctico del Rincón del Hogar, realizado en la carpintería en colaboración con el carpintero.

## Fotografías 6

*Implementación del rincón del hogar.*



*Nota.* Entrega rincón del hogar en el Centro de Desarrollo Infantil “Kindiwas”

**Fotografías 7**

*Firma De Acta De Entrega- Recepción Del Rincón Del Hogar*



*Nota.* Momento en que se formaliza la entrega del rincón de hogar en el Centro de Desarrollo Infantil “Kindiwas”