



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de

Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención: Educación Parvularia

**TEMA:**

---

**“EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4  
AÑOS”**

---

**Autora:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Tutora:** Lcda. Leticia Chico Mg.

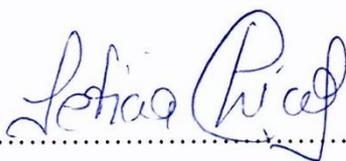
AMBATO — ECUADOR

2019

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo. Lcda. Leticia Chico Mg, con C.C. 170867010-2, en mi calidad de tutor del trabajo de graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS** “desarrollado por la estudiante Carmen Guadalupe Córdova Espinoza considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científico y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Lcda. Leticia Chico Mg.

170867010-2

**TUTORA**

## **AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el actual trabajo de investigativo con el Tema: **“EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”**, para la titulación es el resultado de investigación del autora, quien ha establecido los estudios realizados durante la carrera dentro de la Universidad, revisión de artículos científicos, que se ha llegado a las siguientes conclusiones y recomendaciones detalladas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios realizados en este informe de Proyecto, son únicamente responsabilidad legal y académica de la autora.



.....  
Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

AUTORA

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**  
**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS**  
**HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe de trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”**, presentado por la Srta. Carmen Guadalupe Córdova Espinoza estudiante de la carrera de Educación Parvularia promoción Marzo - Agosto 2019, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**LA COMISIÓN**

  
.....  
Leda. Mayra I. Barrera G., Mg.  
1803743358  
Miembro del Tribunal

  
.....  
Leda. Norma Bonilla Mg.  
1803457457  
Miembro del Tribunal

## DEDICATORIA

El presente trabajo de Investigación lo dedico principalmente a Dios, que ha sabido levantarme cuando ya sin fuerzas quería dejar de luchar y al mismo tiempo ha sido mi guía para jamás dejar de ser quién soy.

A mi madre porque siempre confió en mí y me ha enseñado en camino de la verdad, la justicia y la bondad, ella mi mejor amiga y confidente, que ha sido testigo de mis logros y derrotas.

Y fundamentalmente se lo dedico a mi hijo Álvaro Emanuel Ramírez Córdova, el motor y luz en mi vida, quién con su presencia ha hecho de mí alguien mejor y es mi fuerza para nunca darme por vencida, mi hijo quién ha limpiado mis lágrimas y ha sido mi compañía en momentos de incertidumbre.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por cada mañana despertarme para continuar con el cumplimiento de mis objetivos y alcanzar mis metas propuestas, ha sido quién ha guiado mi camino y fortalecido todas mis ganas de continuar día a día a pesar de los obstáculos y decepciones de la vida.

A mi madre Susana Espinoza gracias infinito por haber sido mi fuerza y mi voluntad, quién pese a verse rendida nunca se cansó en brindarme sus abrazos y su fuerza para poder culminar mis metas.

Doy gracias a todos y todas las docentes de la Universidad Técnica de Ambato, quienes con paciencia, amor y respeto forjaron y sembraron en mí tan valiosos conocimientos que a más de ser de conocimiento teóricos, fueron de valores y palabras de aliento, esos docentes que me brindaron su tiempo y espacio para poder discernir mis dudas y mis inquietudes.

Gracias a mi pequeño hijo que pese a que me ausenté en momentos importantes de su vida, por buscar superación personal, emocional y académica, supo brindarme al final del día un abrazo, con el cual lo culminaba de la mejor manera. A mis amigas que conocí a lo largo de este proceso académico, especialmente a Estefanía Larcos Montero que jamás me dejó sola y fue de gran ayuda en mi crecimiento personal y emocional.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
TUTORA.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS .....	ix
RESUMEN EJECUTIVO .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xii
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1.    Antecedentes Investigativos .....	13
CAPITULO II .....	24
METODOLOGÍA .....	24
CAPITULO III.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
3.1.    Análisis y discusión de los resultados.....	28
3.2.    Verificación de hipótesis .....	41
CAPITULO IV.....	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	46
4.1. Conclusiones.....	46
4.2. Recomendaciones .....	47
Bibliografía .....	48
ANEXOS .....	51
Anexo 1.- Instrumento De Evaluación Del Enfoque Cuantitativo .....	51
Anexo 2.- Resultados de Validación de la Ficha de Observación mediante el	
Anexo 3.- Instrumento De Evaluación Del Enfoque Cuantitativo .....	53

Anexo 4.- Resultados de Validación del Cuestionario Estructurado con Escala de Likert mediante el Programa SPSS .....	54
---	----

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.-</b> ¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?..	28
<b>Tabla 2.-</b> ¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones? .....	29
<b>Tabla 3.-</b> ¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?...	30
<b>Tabla 4.-</b> ¿Imita movimientos con facilidad?.....	31
<b>Tabla 5.-</b> ¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?.....	32
<b>Tabla 6.-</b> ¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo? .....	33
<b>Tabla 7.-</b> ¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?.....	34
<b>Tabla 8.-</b> ¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?	35
<b>Tabla 9.-</b> ¿Imaginas que eres un dibujo de la tele? .....	36
<b>Tabla 10.-</b> ¿Juegas usando trajes divertidos? .....	37
<b>Tabla 11.-</b> ¿En fiestas te gusta usar antifaces? .....	38
<b>Tabla 12.-</b> ¿Te gusta vestirte con trajes de súper héroes? .....	39
<b>Tabla 13.-</b> ¿Usas ropa divertida para imaginar algo?.....	40
<b>Tabla 14.-</b> Distribución del chí-cuadrado ( $x^2t$ ).....	42
<b>Tabla 15.-</b> Frecuencia Observada.....	43
<b>Tabla 16.-</b> Frecuencia Esperada .....	43
<b>Tabla 17.-</b> Cálculo del Chi cuadrado.....	44

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.-</b> ¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?	28
<b>Gráfico 2.-</b> ¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones?	29
<b>Gráfico 3.-</b> ¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?	30
<b>Gráfico 4.-</b> ¿Imita movimientos con facilidad?	31
<b>Gráfico 5.-</b> ¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?	32
<b>Gráfico 6.-</b> ¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo?	33
<b>Gráfico 7.-</b> ¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?	34
<b>Gráfico 8.-</b> ¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?	35
<b>Gráfico 9.-</b> ¿Imaginas que eres un dibujo de la tele?	36
<b>Gráfico 10.-</b> ¿Juegas usando trajes divertidos?	37
<b>Gráfico 11.-</b> ¿En fiestas te gusta usar antifaces?	38
<b>Gráfico 12.-</b> ¿Te gusta vestirse con trajes de súper héroes?	39
<b>Gráfico 13.-</b> ¿Usas ropa divertida para imaginar algo?	40
<b>Gráfico 14.-</b> Campana de Gauss	45

## RESUMEN EJECUTIVO

**Tema:** “EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”

**Autora:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Tutora:** Lcda. Leticia Chico Mg.

El presente trabajo de investigación se enfoca en la utilización del disfraz como recurso pedagógico en el desarrollo del pensamiento simbólico, esto a través de la aplicación lógica y lúdica de instrumentos evaluadores, los cuales como causales determinan la aparición oportuna de efectos positivos en los niños y niñas de 3 a 4 años, la indagación se realizó mediante la aplicación de una ficha de observación y un cuestionario estructurado con escala de Likert, los cuales determinaron el trabajo desde la introducción del disfraz como juego determinante en el proceso enseñanza-aprendizaje hasta ser fundamentado como eje del desarrollo del pensamiento simbólico.

La utilización del disfraz dentro de la elaboración del proyecto fue empleado para uso específico de la planificación de clase como recurso de enseñanza novedoso e innovador; con el fin de involucrar el desarrollo evolutivo con su habilidad creativa e imaginativa y para objeto del proyecto se priorizaron necesidades y gustos de niños y niñas, ayudando a que la aplicación del disfraz no cause frustración o retroceso dentro de su proceso educativo sino beneficie a su capacidad imaginativa adecuando sus necesidades básicas lúdicas y elevando su autoestima hasta eliminar el miedo de sí y poder actuar con libertad de expresión. Al final de la aplicación de este proyecto se concluyó que el disfraz no incide significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico pero se consideraba un recurso pedagógico como medio de enseñanza, lo que llevo a aceptar la hipótesis nula.

**Palabras claves:** trabajo, técnica, niños, enseñanza, educación, proceso, recurso.

## **RESUMEN EJECUTIVO**

**Theme:** “THE COSTUME AS A PEDAGOGICA RESOURCE FOR THE SYMBOLIC THINKING DEVELOPMENT IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OLD”.

**Author:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Tutor:** Lcda. Leticia Chico. Mg.

## **EXECUTIVE RESUME**

This research work focuses on the use of the disguise as a pedagogical resource in the development of symbolic thinking, this through the logical and playful application of evaluating instruments, which as causes determine the timely appearance of positive effects on children. From 3 to 4 years, the inquiry was carried out through the application of an observation sheet and a structured questionnaire with a Likert scale, which determined the work from the introduction of the costume as a determining game in the teaching-learning process until being founded as axis of the development of symbolic thought.

The use of the disguise within the elaboration of the project was used for specific use of class planning as a novel and innovative teaching resource; in order to involve evolutionary development with their creative and imaginative ability and for the purpose of the project, the needs and tastes of children were prioritized, helping to ensure that the application of the disguise does not cause frustration or regress within their educational process but benefits their Imaginative capacity adapting their basic recreational needs and raising their self-esteem until they eliminate their fear of being able to act with freedom of expression. At the end of the application of this project it was concluded that the disguise does not significantly affect the development of symbolic thinking but was considered a pedagogical resource as a means of teaching, which led to the acceptance of the null hypothesis.

**Keywords:** work, technique, children, teaching, education, process, resource.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1. Antecedentes Investigativos

Según (Castillo, 2012) el uso del disfraz en la infancia permite al niño adquirir nuevas sensaciones y vivencias únicas, de esta manera se fortalecen las relaciones interpersonales y grupales. Asimismo, el uso de objetos como medios de expresión y manifestación en la infancia hace que surjan nuevos sentimientos inesperados que eran desconocidos para el niño, de esta manera existen representaciones de la realidad originales y creativas y además el niño se constituye como protagonista de su propio aprendizaje, así que los disfraces pueden tener diferentes características. Pueden incluir máscaras, antifaces, maquillaje u otros elementos para modificar o esconder la fisonomía del rostro.

En otros casos, se limitan a prendas de vestir que caractericen o demuestren lo que se quiere dar a conocer al público y que la persona luzca para dar vida a algún personaje. También se hace hincapié en que el uso de un disfraz o máscara ayuda a que la persona desarrolle empatía por los demás, provocando que no cause daño a los demás, que entiendan sentimientos y emociones que antes no fueron experimentadas, disminuyendo las agresiones y el abuso a los demás. Todo esto desencadena que el uso del disfraz o máscara cree una serie de valores en el ser humano como respeto, amor, humildad, etc., lo que hace que la comunicación dentro de un grupo de personas sea más abierto y libre sin temor a ser juzgados. Como conclusión es importante huir o evadir los estereotipos con los que crecemos, no obligar al niño hacer cosas que no le gustan a jugar con objetos que no son de su agrado, sino más bien se debe dejar ser niños a los niños, sin decir que las niñas van a jugar a que son princesas o que los niños van a jugar a ser súper héroes, hay que dejarlos ser lo que ellos elijan.

Según (Sierra, 2014) tras una máscara o disfraz una persona puede liberarse del estrés y tensión que implica actuar frente a un público, de esta manera es más fácil darse a conocer y lograr enfrentar el miedo y desarrollar nuevas habilidades,

destacando como más importante el desarrollo de la creatividad. El objetivo es ser original y darle al traje o vestimenta color y que resulte vistoso y llamativo para el público logrando captar la atención, en conclusión, como una actividad extra en el desarrollo de las personas, se deberían implementar esta idea que ayude a liberar tensión y estrés, sin causarse daño y a su vez ayuda a subir la autoestima y aumentar confianza en sí mismo.

Para(Ruiz, 2003), usar una máscara o elemento referente al disfraz implica actuar y desear ser alguien más, o dar a conocer acciones que caractericen algo en particular, o a su vez se pretende ser alguien más. El uso de una máscara ayuda a demostrar historias que quieran ser contadas, a través de experiencias se ha podido usar diferentes rostros para que la caracterización sea más clara y precisa, de esta manera dar vida a un personaje y así hacer parecer verdadera la historia llegando a cumplir los objetivos, claro que el uso de una máscara o disfraz está dentro de la ficción.

Según el objetivo a alcanzar se convierte en algo real que ayuda a crear conciencia a un grupo de personas con un contenido de educación dentro del ámbito escolar saliendo de la irrealdad, pero la máscara o disfraz no deja de ser un vínculo entre el mundo deseado y la realidad, en conclusión una máscara puede tener varios significados y formas de ser interpretadas, y puede lograr que las personas logren adquirir nuevas habilidades ayudadas con las experiencias previas y crear personajes que den a conocer nuevas historias y expectativas.

Para el Ministerio de Educación, 2017 es importante las actividades lúdicas donde el niño sea el principal actor, para que sea el quién pueda construir sus propios conocimientos. También se recalca en sus actividades la innovación, la creatividad y la imaginación, por lo que el presente tema cumple y ayuda con los objetivos de Currículo de Educación y hace hincapié en el acompañamiento del niño en su proceso de enseñanza aprendizaje, y respetando su desarrollo evolutivo.

Para(Velásquez, 2010), es importante recalcar que una de las ventajas que tiene el uso del recurso pedagógico dentro del salón de clases, es el desarrollo de la creatividad, es una capacidad esencial en la presente investigación, ya que los niños deberán crear una variedad de escenarios para desarrollar el pensamiento simbólico, utilizando objetos que estén a su alcance para adaptarlos a sus necesidades, en este

caso se utilizarán los disfraces como recursos pedagógicos para el desarrollo del mismo.

Cuando se educa con creatividad en promover la innovación y el cambio en el ámbito educativo, estimular también la originalidad, iniciativa, confianza y sobre todo crear personas capaces de enfrentarse a un mundo nuevo venciendo los obstáculos que pueda aparecer a lo largo de la vida. Al mismo tiempo educar con creatividad es orientar al desarrollo personal y estimular habilidades que no siempre son despertadas dentro del salón de clases, pero con la ayuda de los recursos pedagógicos estimula mucho la creatividad y despierta en el niño una gama de ideas que casi siempre son cohibidas.

Según(Garrote, 2016), el proceso de la información de nuevos aprendizajes tiene un proceso, siempre los sentidos son los primero en recibir información del exterior, los cuales canalizan los mismos y lo usan según la necesidad o intención, aquí viene la importancia de los recursos pedagógicos para que el niño se sienta atraído por aprender, seguidamente esa información es almacenada en la memoria de corto o largo plazo, por lo que debe existir un aprendizaje significativo y la información no sea poca y cause desinterés, finalmente toda esa información recibida se va a la memoria de largo plazo si ha sido canalizada de manera correcta la información, todo esto con la ayuda de los recursos pedagógicos y el buen uso que le demos para que el proceso de información cumpla con sus objetivos.

Para(Moreno, 2015), los recurso pedagógicos cumplen varias funciones dentro del aula de clases, uno de los más importantes es la función estructuradora, la misma que ordena y estructura la información recibida por el exterior, por lo tanto transforma la información a conocimientos más concretos y accesibles, logrando que en los alumnos existan aprendizajes significativos y de largo plazo, haciendo que los conocimientos sean más sólidos y puedan ser utilizados con información a futuro, como conclusión los recurso o materiales educativos son los elementos fundamentales en la planificación de clases junto con los ambientes de aprendizaje, los mismos que deben estar ordenados y organizados acorde a las necesidades y desarrollo evolutivo de los niños claramente supervisados por el docente encargado para lograr que se cumplan los objetivos de los recursos sin confundir el

aprendizaje, entonces los recursos pedagógicos son indispensables para la formación del niño.

Según(Esteves, 2018),nos dice que el uso de los recurso pedagógicos no se trata de salirnos de los tradicional, sino de usarlo de una manera innovadora donde sean usados con otras técnicas y estrategias acoplándolos a las necesidades actuales de los niños, y que sean vistos como pasos positivos en la educación, siendo el resultado de una fusión de lo nuevo con lo antiguo, considerando que los recursos didácticos tiene el objetivo de enseñar, estimular, educar, y ayudar a la construcción de nuevos conocimientos. En este caso el disfraz puede ser elaborado por el niño y ayudará a la construcción de su propio conocimiento. En conclusión los recursos y materiales didácticos son estrategias y soportes fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje, que deberían existir dentro del aula.

Para(Saldarriaga, 2016),suena interesante la teoría de Jean Piaget y la apoya, porque considera que la construcción de los conocimientos los solidifica y ayuda al desarrollo intelectual donde existe la reconstrucción de conocimientos. Es fundamental que niños produzca sus propios recursos, así desarrollará varias habilidades y experimentará sensaciones que lo harán ver interesante y llamativa la idea de aprender jugando, no solo se trata de la elaboración de un antifaz, sino también de que piense, razone y actúe con lógica, buscando los medios para lograr su trabajo. Además esto implica que existan aprendizajes significativos en el niño, y no olvidará lo aprendido.

Para Piaget la construcción del aprendizaje es la base fundamental del desarrollo total del niño, la práctica educativa es la clave fundamental para desarrollar y estimular la construcción de conocimientos de los niños, aquí los recurso pedagógicos son una base fundamental, ya que los niños y niñas al elaborar sus recursos están construyendo su propio aprendizaje, así como también los estímulos recibidos deben ser positivos y coherentes para propiciar el desarrollo evolutivo del niño, haciendo que los niños sean quienes construyan su propio aprendizaje, dándoles todas la herramientas fundamentales para que lo logren.

Según(Albornoz, 2015), los recursos pedagógicos llenan los vacíos en los niños, de la información que se les fue proporcionada, ayudándoles a desarrollar la

imaginación en los niños a base de los mismos, sin que pierdan el interés por aprender o que se distraigan causando aburrimiento. Con el uso del disfraz como recursos pedagógico para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, ellos se verán obligados a crear sus propios conocimientos a base de la teoría expuesta por parte de la docente. En conclusión se debe cubrir las necesidades y sobre todo escucharlos y darles los medios para que puedan aprender con facilidad y sin obstáculos, en este caso los recursos pedagógicos son ese medio fundamental para llegar a alcanzar altos niveles de aprendizaje.

Para(Moreno, 2015),aprender a través de los sentidos es algo fundamental dentro de los primeros años escolares de los niños así como en su crecimiento a nivel físico, cognitivo y social, siendo el sentido del tacto el más utilizado y relevante en esta etapa, está comprobado que el niño aprende mientras manipula y se considera que manipular es igual que pensar, por lo tanto el aprendizaje sensorial es clave fundamental para alcanzar aprendizajes significativos, en conclusión es necesario partir de una experimentación y manipulación de los materiales para comprobar si cumple con los objetivos y que favorezcan en su aprendizaje y desarrollo. Al mismo tiempo es importante recalcar que los niños sienten la necesidad de explorar lo que les rodea para aprender, conocer y comprender la realidad que los rodea más aún donde son los sentidos los que intervienen como base fundamental, aquí los materiales o recursos son base fundamental para lograr aprendizajes significativos. Para(Itzel, 2010), nos dice que en el área de educación, los recursos pedagógicos son todos aquellos medios que van a ser utilizados para el proceso de enseñanza – aprendizaje según sea el caso, se puede encontrar una gama de estrategias, técnicas, etc., para aplicar los recursos y que tengan un resultado positivo y haya un aprendizaje significativo con la aplicación o uso de los mismo. Hoy en día se puede considerar al internet como recurso didáctico, siempre y cuando esté acompañado de supervisión del tutor del niño o docente a cargo y sea utilizado con el fin educativo que corresponda., en conclusión para que se considere que un recurso es didáctico o pedagógico, debe tener metas educativas y que es su aplicación de respuestas positivas en el proceso de enseñanza- aprendizaje sin producir distracciones.

Para(Moya, 2010), el uso de los recursos pedagógicos dentro del salón de clases debe basarse en un proceso organizado y sistematizado que ayude a la interpretación de contenidos que se han de enseñar, teniendo en cuenta que la correcta selección y utilización de los mismos van a determinar la eficacia del proceso formativo, convirtiéndose así en verdaderos instrumentos del pensamiento facilitando la acción metodológica y cumpliendo los objetivos que se quieran alcanzar, en conclusión como docentes se debe analizar los contenidos a ser impartidos y adecuar lógicamente los recursos a ser utilizados y seleccionar los métodos que mejor se adecúen a los niños y acorde a su edad con el nivel de complejidad necesario y adecuado.

Según(Martínez, 2010)la única diferencia entre el humano moderno y nuestros ancestros es la capacidad para desarrollar pensamientos simbólicos, como es el caso de pintores, artistas, los profetas, etc., que han logrado crear y establecer acciones mediante el uso y el desarrollo del pensamiento simbólico, así como también la interpretación de mitos o ritos utilizados a lo largo de los años, dándoles un significado coherente y lógico para emplearlos en la actualidad. En conclusión sabiendo que el pensamiento simbólico interpreta el mundo que les rodea, por lo tanto se debe asegurar que la información que reciba sea positivo y educativo con bases lógicas y coherentes, toda información acorde a la edad de los niños, ayudando a que los estímulos recibidos sean de gran aporte y no confundir, retroceder o retrasar el aprendizaje y desarrollo evolutivo de los niños, más aun teniendo conocimientos que este nivel de pensamiento se ha venido desarrollando desde hace muchos años atrás.

Para(Ramos, 2010),manifiesta que desde los primeros meses de vida, el niño desarrolla procesos simbólicos, como es el caso de las primeras palabras, gestos, acciones, movimientos, siendo estos el primer sistema simbólico que los niños utilizan para comunicarse y que el niño adquiere mientras interactúa y desarrolla sus sentidos con la ayuda de las personas que lo rodean, de esta manera lo utiliza para comunicarse con los demás, se concluye que los estímulos recibidos desde el nacimiento son esenciales para el desarrollo intelectual de los niños, se vuelve a

repetir que los estímulos del exterior son base fundamental desde que el niño siente , conoce su exterior y sabe lo que sucede a su alrededor.

Para(Segretin, 2016), es importante recalcar que el desarrollo cognitivo es un proceso por el que todos los niños pasan desde los primeros momentos de vida y van adquiriendo nuevos conocimientos cada vez que interactúan o reciben nuevos conceptos, es importante mencionar que las condiciones sociales en donde el niño se desenvuelvan son base importantes en el estímulo que el niño reciba.

Entonces la introducción a nuevos conocimientos debe ser lo más esencial para el desarrollo de sus diferentes inteligencias y pensamientos, pero su situación social se ve influenciada drásticamente en este caso el pensamiento simbólico se irá desarrollando con los estímulos de alrededor y los esfuerzos que el niño haga por aprender, por lo que en entorno es clave esencial para no crear conflictos, confusiones o retrocesos en su aprendizaje. En conclusión el desarrollo cognitivo de los niños se ve alterado dependiendo del círculo social que rodean a los niños, se verá avances o retrocesos y se deberá buscar medios para estimular a los niños viendo las necesidades fundamentales de cada uno.

Para(Arango, 2019), el pensamiento simbólico es la capacidad que posee únicamente el ser humano de pensar y representar mentalmente estímulos en un entorno sin tenerlos presentes, y también con la capacidad de comprender lenguaje de señas signos y símbolos que son utilizados frecuentemente en nuestro medio, ya sea como mecanismo de defensa y supervivencia como propios del lenguaje, de esta manera adaptándose al medio que lo rodea y acoplándose a nuevos cambios que surjan. En conclusión existen símbolos universales propios de cada cultura, sector o personas, ya que cada símbolo exige una interpretación personal, los mismos que se construyen a partir de vivencias y dependiendo la sociedad donde se desenvuelvan cada persona, a su vez los signos y símbolos son manifestaciones culturales y tradiciones de cada pueblo.

Para(Romero, 2012), la realidad puede ser expresada mediante símbolos, imágenes, fonemas o cualquier forma de comunicación que exprese lo que la persona desee

dar a conocer con los demás, en conformidad con el pensamiento simbólico; teniendo en cuenta las diversas teorías científicas o de comunicación se recalca que el pensamiento simbólico ayuda a la interpretación de estímulos recibidos del exterior sin que esté presente en la acción, de esta manera se puede observar diversas propiedades o usos.

Las habilidades del pensamiento simbólico conservan amplitud según estímulos recibidos del medio, por ende la tecnología debe ser introducida dentro de la planificación de clase de tal manera que se articule en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, dejando de lado métodos tradicionales y acoplando la tecnología con todos los medios externos y tradicionales acorde a las necesidades del grupo de trabajo.

### **Objetivo General**

Analizar el uso del disfraz como recurso pedagógico para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Luis A. Martínez.

#### **1.1.1. Descripción del cumplimiento de los objetivos**

**Objetivo Específico 1: Diagnosticar el desarrollo del pensamiento simbólico en niños y niñas 3 a 4 años.**

Este objetivo se ejecutó a través de la aplicación de una ficha de observación con ítems relacionados al pensamiento simbólico, mismo que permitió verificar si los niños aplican en sus juegos: conversaciones o preguntas demostrando la representación de su entorno más allá de los estímulos presentes o el uso de signos o símbolos para expresarse. Para llegar a la aplicación del instrumento se tuvo un acercamiento con los niños, analizando su manera de comunicarse, solucionar problemas o su forma de jugar con los demás, y de esta manera se logró evaluar si el pensamiento simbólico era puesto en práctica por los niños.

Para(Bonilla Sánchez , 2013)El verdadero pensamiento simbólico surge alrededor de los 18 meses de edad con la capacidad de los niños de pensar con imágenes y símbolos, mediante la representación de imágenes, palabras, gestos o el juego. Por

ejemplo, los niños pueden usar un bloque de madera como un teléfono durante el juego, o pueden hacer de cuenta que cocinan una comida en la cocina de juego, siendo esto la clave estratégica de la presencia del pensamiento simbólico en los niños. Se incorporan más acciones simbólicas en el juego a medida que los niños usan el juego de fantasía para captar el sentido del mundo. A los 36 meses, los niños pueden usar el juego simbólico para resolver problemas, tratar sentimientos y explorar papeles y relaciones.

Una de las alternativas para evaluar el pensamiento simbólico es la observación participativa, la cual, para (Rekalde, 2014) es un método interactivo que ayuda de manera eficaz en la interpretación y comprensión de situaciones a ser analizadas, al tiempo que se realiza una reconstrucción de la realidad, con la cual se puede evaluar aprendizajes de tipo emocional y personal; tomando en cuenta el nivel del desarrollo del pensamiento simbólico se utilizan variedad de antifaces con distintas temáticas, evaluando de esta manera su comportamiento e interacción con los demás, obteniendo como primer diagnóstico el evaluó inicial en el que los niños se encuentran con respecto al desarrollo del pensamiento simbólico.

**Objetivo Específico 2: Identificar el uso del disfraz como recurso pedagógico para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de 3 a 4 años.**

Este objetivo se evaluó mediante la observación participativa donde fue evidente que dentro del salón de clases no se utilizaban los disfraces como un recurso pedagógico, por lo que fue necesario la implementación del disfraz en la planificación de clase, realizando modificaciones a la misma para adaptarla, de esta manera se logró que los niños reconozcan el recurso, se familiaricen y poder aplicarlo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Como otra estrategia de enseñanza se utilizó el disfraz para la ejecución de actividades a trabajar con los niños, haciéndolo de manera lúdica y significativa de tal manera que el niño disfrute de aprender y logre captar conocimientos mediante el mismo.

Para (Matos, 2008) mediante la observación participativa se recaudará información con la finalidad concreta de evaluar si se desarrolló el pensamiento simbólico en los niños mediante el uso del disfraz dentro de la planificación de los docentes, se

considerará para ser evaluados las actitudes y comportamientos de los niños. La observación es la técnica más importante dentro de esta investigación, porque analizará puntos clave para verificar el cumplimiento del objetivo, siendo más conciso y ágil en el momento de evaluar, al mismo tiempo la observación participativa es una técnica abierta y no hace que el niño se sienta cohibido o que sus respuestas sean cerradas, simplemente se trazó ítems que se evaluarán para diagnosticar el nivel de del desarrollo del pensamiento simbólico en el que los niños se encuentran, sin indagar directamente a los niños para no frenar el nivel de respuesta.

El disfraz como material didáctico es fundamental en la ejecución del presente proyecto, para(Gallego, 2012) el material didáctico beneficia el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que despiertan el gusto por aprender, estimulando el desarrollo de la memoria, motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto. El material didáctico como alternativa para el aprendizaje práctico-significativo depende en gran medida de la implementación y asimilación que él o la docente mantenga en su propuesta metodológica, así como también estrategias innovadoras que fomenten el desarrollo del pensamiento simbólico

**Objetivo Específico 3: Verificar si el uso del disfraz ayuda en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años.**

Este objetivo se ejecutó mediante la aplicación de la escala de Likert utilizando un cuestionario estructurado, con preguntas concretas, a los niños en su desempeño luego de haber aplicado el disfraz en la planificación de clases. Se evaluó si evidentemente el disfraz fue un recurso fundamental y necesario para el desarrollo del pensamiento simbólico mediante preguntas lógicas, coherentes y precisas acorde a la edad de los niños.

Para (Aguiló, 2018) jugar con disfraces, estas habilidades propias del juego simbólico se desarrollan especialmente en niños a partir de los 3 años, un momento

clave en el desarrollo de su sociabilidad, que manifiestan cuando empiezan a exteriorizar sus sentimientos durante el juego. Más adelante, a partir de los 6 años, los niños ya son capaces de crear mundos imaginarios en sus juegos en los que el disfraz es el mejor compañero de juegos y buen aliado para crear nuevas aventuras.

Disfrazarse es para los niños una forma de vestirse igual que su personaje favorito, y una forma de imitar comportamientos y expresiones que ven reflejados en su personaje de forma habitual. De este modo, adquieren jugando y sin darse cuenta el aprendizaje que el juego simbólico aporta a su crecimiento. Gracias al juego con disfraces se fomenta la interacción y cooperación con otros niños que también representan personajes, introduciendo en el juego normas sociales y fomentando la empatía.

Para(Puerta, 2019) el uso del disfraz como recurso pedagógico para el proceso enseñanza aprendizaje es fundamental, considera que la expresión es el mayor exponente para el desarrollo del pensamiento simbólico, teniendo en cuenta que el niño emana libertad, no posee limitaciones al momento del juego y más aún con el uso de este recurso, a su vez relaciona elementos no existentes o presentes en ese momento y busca medios para poder expresarse por lo tanto ayuda en su forma de comunicación con los demás, aumentando el uso de símbolos y signos para representar la realidad.

## **CAPITULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1. MATERIALES**

##### **Instrumentos**

Para el presente proyecto se utilizó una serie de instrumentos para propiciar la viabilidad de la investigación.

##### **Cuestionario estructurado con escala de Likert**

Para (Fabila Echauri , 2013) la escala de Likert es el proceso de recopilación de datos dentro del nivel escolar es esencial para el desarrollo de la investigación , para que esta etapa se desarrolle de manera exitosa o positiva, ya que se reunirá información que ayude a verificar el alcance o no alcance del presente objetivo con preguntas estratégicas y sin dificultad para los niños, que nos permita evaluar el nivel del desarrollo del pensamiento simbólico comprobando si el uso de disfraz ayudó o no a alcanzar el presente objetivo. El presente método de recopilación de información ayuda a la recolección de información variada de los niños, desde datos muy específicos como datos hasta información más compleja como preferencias, actitudes, opiniones.

Para la realización de este instrumento se utilizó la técnica de la encuesta, la cual propone una serie de ítems estructurados que permiten medir el nivel de pensamiento simbólico en los niños y niñas y el correcto uso del disfraz, a partir de esta técnica se incorpora el cuestionario estructurado con Escala de Likert validado con ,777 como instrumento intencional del proyecto, el cual mediante la aplicación de preguntas básicas permitió responder a la interacción que el niño tiene con el disfraz y con otros ámbitos que fueron fundamentales evaluar.

##### **Ficha de Observación**

La técnica de observación tiene como fin monitorear actividades cotidianas y casuales de los niños y niñas a través del uso del disfraz y como da lugar al desarrollo de su pensamiento simbólico, denotando un instrumento generado a

partir de validación mediante programa SPSS con un ,714 el cual permitió establecer ítems acorde a las necesidades evidenciadas de los niños y niñas para el correcto uso del disfraz, procedimiento con el cual se recogió información para evidenciar si el pensamiento simbólico estaba desarrollado en los niños, también nos permitió describir situaciones o conductas, para el logro clarificado se elaboró una ficha de observación con aspectos a ser observados en los niños y niñas con respecto al pensamiento simbólico, teniendo en cuenta su edad y desarrollo **evolutivo.**

## **Materiales**

### **Disfraces y máscaras**

Como otro material fundamental fue esencial el uso de disfraces y antifaces, teniendo en cuenta la opinión de (Rodríguez, 2019) donde menciona que el jugar a disfrazarse es otro tipo de manifestarse con los demás y representarse a sí mismos, de esta manera los niños desarrollan ideas del mundo que los rodea reforzando conocimientos ya existentes; Arraigan historias imaginativas como si estas fueran una realidad, lo que les permite explorar las situaciones más a fondo, para lo cual se elaboró disfraces acordes al tema a trabajar con la ayuda de los niños dentro del salón de clases.

## **2.2. MÉTODO**

### **2.2.1 Enfoque de la Investigación**

El presente estudio de investigación tiene un enfoque cuantitativo, mismo que recoge y analiza datos numéricos, evidenciando la probabilidad de determinar un estudio exacto a través de la interpretación de resultados obtenidos; al mismo tiempo determina la fuerza de relación entre variables y objetivación de los resultados a través de una población orientada a los resultados objetivos.(Rendón Medel, 2017).

### **Diseño de la investigación**

Se presenta un diseño descriptivo-exploratorio; teniendo en cuenta que la investigación descriptiva consiste en la recopilación de datos que narran los

acontecimientos los organiza, tabula, representa y describe la recopilación de datos; mientras que la investigación exploratoria tiene como objetivo examinar o explorar un problema de investigación poco estudiado o que no ha sido analizado antes es por esta razón que este tipo de investigación ayuda a clarificar que el disfraz no ha sido utilizado en otra investigación por lo cual resulta ser novedoso y de interés común para la sociedad. Beneficiando a la población participante a ser acreedores de un tema de incentivo común que ayuda al desarrollo integral.

### **Alcance de la Investigación**

Este proyecto presenta un alcance descriptivo – correlacional, el cual tiene como propósito evaluar el grado de incidencia entre variables utilizadas en el problema, de tal manera que se pueda vincular la variable independiente referida al disfraz y la variable dependiente referida al desarrollo del pensamiento simbólico, determinando de esta forma la causa y el efecto mediante métodos estadísticos se pueda analizar, procesar la información y obtener resultados.

### **Modalidades de la Investigación**

**-Investigación Bibliográfica.-** De acuerdo con el proyecto la investigación corresponde a una modalidad bibliográfica que recoge datos de fondo y forma a partir de indagación realizada en la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”. Teniendo en cuenta que esta modalidad abarca una etapa de investigación científica donde se explora lo que se ha escrito científicamente sobre un determinado tema o problema(Alvarado, 2012). La indagación profunda de información científica dio paso para la refutación de conceptos y datos sobre la temática correspondiente al proyecto investigado, tomando en cuenta que lo propuesto como información mantiene líneas confiables de investigación con sustento de autores destacados de la temática correspondiente.

**-Investigación de Campo. -**Este tipo de investigación demuestra la recopilación de información fuera de un lugar de trabajo, en este caso dentro la “Unidad Educativa Luis A. Martínez”. Donde se recolectaron datos necesarios para la investigación tomados de ambientes reales no controlados, apoyados en información que proviene de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones(Ortega, 2017). En la

investigación se aplicó instrumentos que permitieron evaluar y rescatar información necesaria para el estudio propuesto dentro del proyecto, en este caso una ficha de observación y un cuestionario estructurado con escala de Likert.

### **Población**

La investigación será realizada en la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”, a los niños de Nivel Inicial I, de 3 a 4 años de edad, con la cantidad de 23 niños. Es importante mencionar que la cantidad de niños es manejable por lo que no se necesita realizar un muestreo.

## CAPITULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

#### Resultados del Instrumento de Observación Sistemática aplicado a los niños de la Unidad Educativa Luis A. Martínez

1.- ¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?

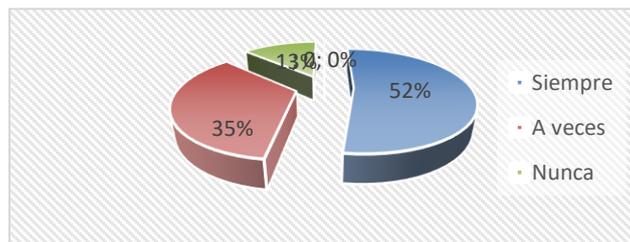
**Tabla 1.-**¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	AVECES	8	34,8	34,8	47,8
	SIEMPRE	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 1.-**¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 52% (12 niños) resuelven situaciones cotidianas usando creatividad, mientras que el 35% (8 niños) resuelven a veces situaciones cotidianas usando creatividad, en tanto que el 13% (3 niños) no logran resolver situaciones cotidianas usando creatividad.

**Interpretación:** Del análisis realizado, se pudo evidenciar que el mayor porcentaje de niños resuelven las situaciones cotidianas a través del uso de la creatividad, lo que permite que en su mayoría sean independientes en realizar actividades básicas.

2.- ¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones?

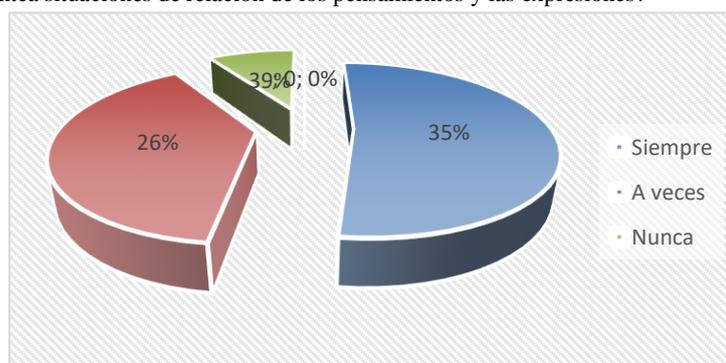
**Tabla 2.-** ¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones?

<b>Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	9	39,1	39,1	39,1
	A VECES	6	26,1	26,1	65,2
	SIEMPRE	8	34,8	34,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 2.-** ¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 35% (8 niños) expresan sus pensamientos con cierta dominancia, mientras que el 26% (6 niños) a veces expresan según sus pensamientos, en tanto que el 39% (9 niños) que nunca logran expresar adecuadamente sus pensamientos con claridad.

**Interpretación:** Del análisis realizado se pudo evidenciar que un porcentaje considerable de niños no relaciona sus pensamientos con las expresiones que realiza dentro del salón de clases, es decir, que en su mayoría no lograron expresar adecuadamente sus pensamientos.

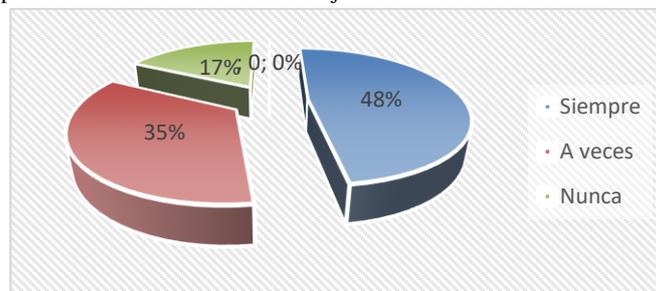
3.- ¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?

**Tabla 3.-** ¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?

Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	4	17,4	17,4	17,4
	A VECES	8	34,8	34,8	52,2
	SIEMPRE	11	47,8	47,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática  
**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 3.-**¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática  
**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 48% (11 niños) relacionan los objetos de acuerdo a sus atributos, mientras que el 35% (8 niños) a veces relacionan los objetos de acuerdo con sus atributos, en tanto que el 17% (4 niños) no logran relacionar los objetos de acuerdo a sus atributos.

**Interpretación:** Se pudo evidenciar que pocos niños relacionan los objetos con atributos o características de los mismos, solo algunos niños interactúan con los objetos usando y viendo sus características y en un porcentaje inferior no relacionan los objetos con sus atributos, ya que no los identifican.

#### 4.- ¿Imita movimientos con facilidad?

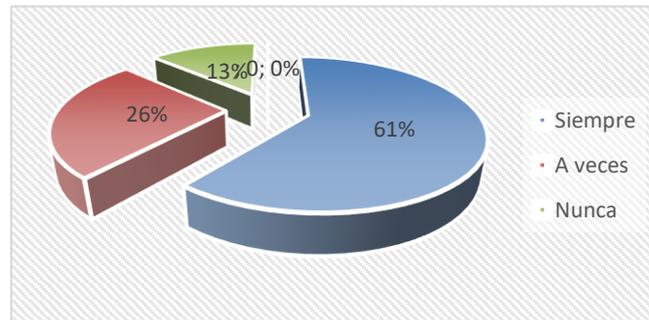
**Tabla 4.-**¿Imita movimientos con facilidad?

		<b>Imita movimientos con facilidad</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	A VECES	6	26,1	26,1	39,1
	SIEMPRE	14	60,9	60,9	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 4.-**¿Imita movimientos con facilidad?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 61% (14 niños) siempre imitan movimientos con facilidad, mientras que el 26% (6 niños) a veces imitan movimientos con facilidad, en tanto que el 13% (3 niños) no logran imitar movimientos con facilidad.

**Interpretación:** Del análisis realizado se puede evidenciar que los niños en su mayoría imitan movimientos que observan en las actividades lúdicas, un bajo porcentaje imita de manera limitada los movimientos debido a falta de estímulo y se observó y un porcentaje mínimo nunca imita los movimientos, tal vez por temor o por timidez, limitándose únicamente a observar a sus compañeros.

5.- ¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?

**Tabla 5.-**¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?

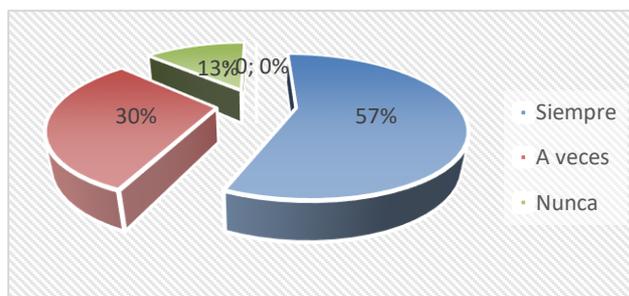
**Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	A VECES	7	30,4	30,4	43,5
	SIEMPRE	13	56,5	56,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 5.-**¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 57% (13 niños) siempre disfrutaban del juego e involucran el disfraz, mientras que el 30% (7 niños) a veces no involucraban el disfraz en el juego, en tanto que el 13% (3 niños) no involucraban nunca los disfraces en el juego.

**Interpretación:** Del análisis realizado se evidenció que en su mayoría los niños se divirtieron en el rincón de dramatización, involucrando disfraces para sus juegos, en este caso usaron antifaces, capas, disfraces para divertirse e interactuar entre ellos, algunos niños solo tocaban los objetos dentro del rincón y pocos niños se limitaron a observar a los demás.

6.- ¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo?

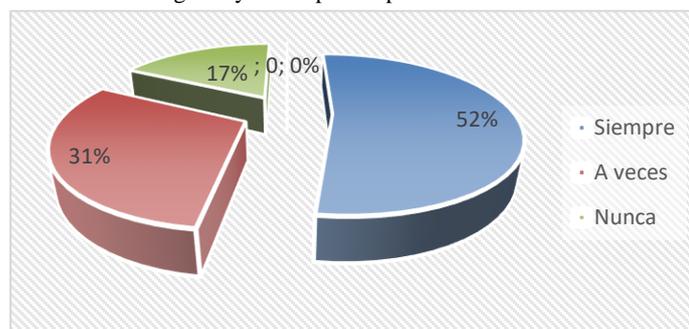
**Tabla 6.-**¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo?

**Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos NUNCA	4	17,4	17,4	17,4
A VECES	7	30,4	30,4	47,8
SIEMPRE	12	52,2	52,2	100,0
Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática  
**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 6.-**¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo?



**Fuente:** Ficha de Observación Sistemática  
**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 52% (12 niños) siempre entienden estados de ánimo y se expresan usando imágenes, mientras que el 31% (7 niños) a veces entendían imágenes y se expresan, en tanto que el 17% (4 niños) que no lograron entender, descifrar y expresarse mediante imágenes.

**Interpretación:** En el análisis realizado se evidenció que en su mayoría los niños expresan sus emociones e identifican con símbolos gráficos lo que sienten, algunos niños identifican algunos símbolos pero no en su totalidad y tampoco lo expresaban correctamente, solo pocos niños fueron los que no entendían los símbolos que se le presentó y no lograron expresarse.

**Resultados del cuestionario aplicado a los niños de la Unidad Educativa Luis  
A. Martínez**

1.- ¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?

**Tabla 7.-** ¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?

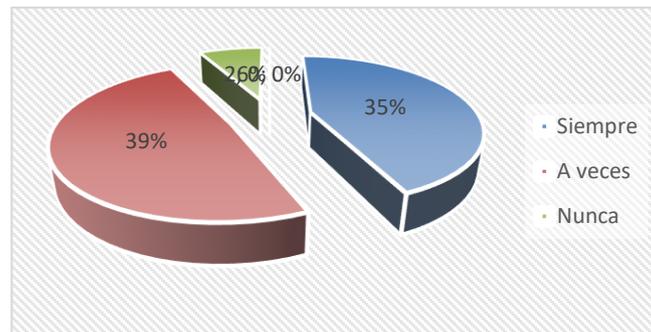
**P1**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos NUNCA	6	26,1	26,1	26,1
A VECES	9	39,1	39,1	65,2
SIEMPRE	8	34,8	34,8	100,0
Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 7.-** ¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 35% (8 niños) siempre imaginaban que sus dibujos favoritos son reales, mientras que el 39% (9 niños) a veces lo imaginaban, en tanto que el 26% (6 niños) que no imaginaban que sus dibujos animados son reales.

**Interpretación:** Del análisis realizado fue evidente que algunos niños imaginaban que sus dibujos favoritos eran reales, casi a la par otros niños lo imaginaban a veces, ya que encontraban confusión y era lógica su reacción, y con un poco menos de porcentaje los niños no lo imaginaban porque decían que estaban dentro de la tele y no podían salir de ahí.

2.- ¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?

**Tabla 8.-** ¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?

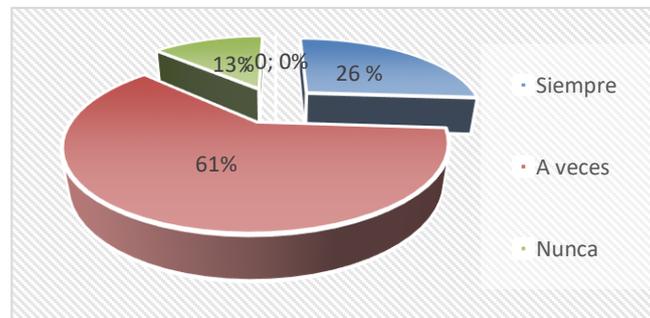
**P2**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
	A VECES	14	60,9	60,9	73,9
	SIEMPRE	6	26,1	26,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 8.-** ¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 26% (6 niños) siempre que veían un cartón han imaginado que es un carrito con el que pueden jugar, mientras que el 61% (14 niños) a veces lo han imaginado, en tanto que el 13% (3 niños) nunca han imaginado que un cartón es un carrito con el que pueden jugar.

**Interpretación:** Del análisis realizado fue evidente que algunos niños imaginaron que un cartón podía ser un carrito para jugar, decían que no tenía llantas, pero en un porcentaje lo imaginaron pero con cierto nivel de dudas, dijeron que si podían hacer esa actividad pero no siempre, y solo tres niños no lo imaginaban porque decían que no iban a alcanzar ni a moverse.

### 3.- ¿Imaginas que eres un dibujo de la tele?

**Tabla 9.-**¿Imaginas que eres un dibujo de la tele?

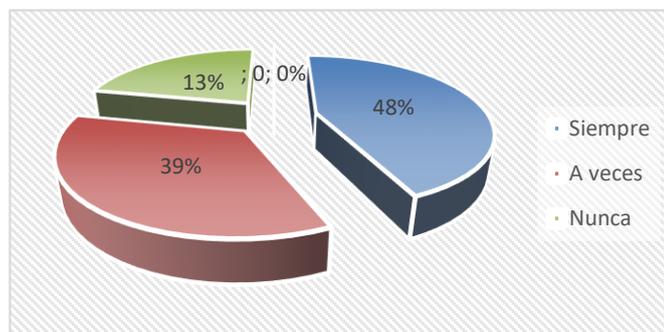
**P3**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
A VECES	9	39,1	39,1	52,2
SIEMPRE	11	47,8	47,8	100,0
Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 9.-**¿Imaginas que eres un dibujo de la tele?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 48% (10 niños) imaginaban siempre que eran dibujos que ven en la tele, mientras que el 39% (8 niños) a veces lo imaginaban, en tanto que el 13% (5 niños) nunca lo imaginaban.

**Interpretación:** Del análisis realizado se evidenció que algunos niños imaginaban que eran dibujos que frecuentemente ven en la televisión, dijeron que no tenían el tamaño para alcanzar en la tele y que no podían entrar, algunos niños dijeron que si lo imaginan y juegan con sus amiguitos, ellos imaginaban que eran los súper héroes que ven en la televisión, y solo pocos niños mencionaron que nunca lo han imaginado porque no pueden hacer lo que sus dibujos animados hacen.

#### 4.- ¿Juegas usando trajes divertidos?

**Tabla 10.-**¿Juegas usando trajes divertidos?

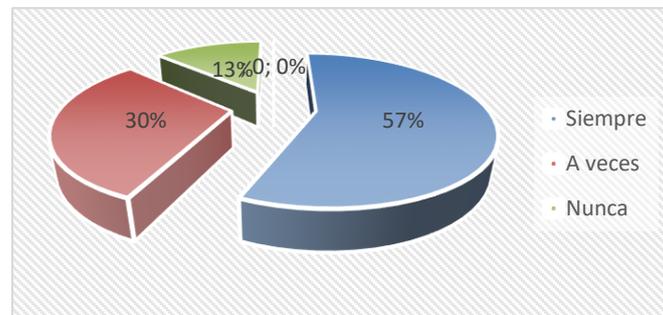
**P4**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos NUNCA	3	13,0	13,0	13,0
A VECES	7	30,4	30,4	43,5
SIEMPRE	13	56,5	56,5	100,0
Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 10.-** ¿Juegas usando trajes divertidos?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 57% (13 niños) siempre juegan usando trajes divertidos, mientras que el 30% (7 niños) a veces utilizaban trajes para jugar, en tanto que el 13% (3 niños) que no usan ningún tipo de traje para jugar.

**Interpretación:** Se evidenció drásticamente en su mayoría los niños se divierten usando trajes, porque se sienten liberados y no se cohíben en el momento de usarlo, en un porcentaje menos pocos fueron los niños que disfrutaban porque sentían confusión y no sabían cómo reaccionar pero jugaron un poco, y en su minoría no les gustaba jugar con trajes porque sentían miedo y no comprendieron el objetivo de la actividad.

5.- ¿En fiestas te gusta usar antifaces?

**Tabla 11.-**¿En fiestas te gusta usar antifaces?

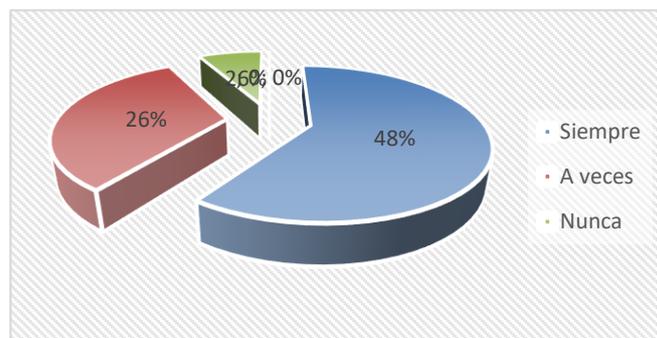
**P5**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	6	26,1	26,1	26,1
	A VECES	6	26,1	26,1	52,2
	SIEMPRE	11	47,8	47,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 11.-**¿En fiestas te gusta usar antifaces?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 48% (11 niños) siempre usaban antifaz en fiestas, mientras que el 26% (6 niños) a veces hacen esta actividad, en tanto que el 26% (6 niños) nunca les gustaba usar antifaz en fiestas.

**Interpretación:** Del análisis realizado se evidenció que a los niños les gustaba usar antifaces en fiestas, esto fue puesto a prueba ya que uno de los niños cumplió años y se aprovechó para que los niños puedan usar antifaces, y fue notorio que los niños disfrutaron mucho con el uso del antifaz y se vio que los niños cohibidos o tímidos se relacionaron de manera natural con los demás, pero uno algunos niños que no se sentían el libertad de movimientos pero tuvieron interacción con los demás, pero muy pocos niños no quisieron ni usar el antifaz por miedo.

6.- ¿Te gusta vestirte con trajes de súper héroes?

**Tabla 12.-**¿Te gusta vestirte con trajes de súper héroes?

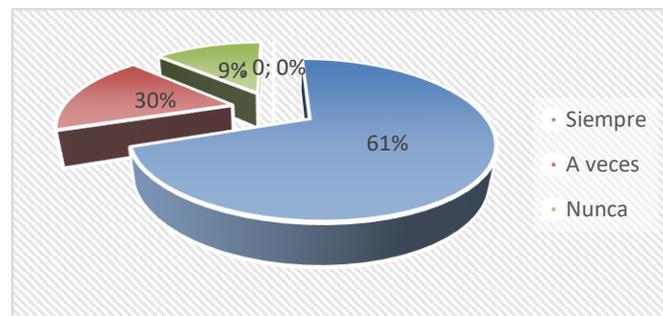
**P6**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	2	8,7	8,7	8,7
	A VECES	7	30,4	30,4	39,1
	SIEMPRE	14	60,9	60,9	100,0
Total		23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 12.-** ¿Te gusta vestirte con trajes de súper héroes?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 61% (16 niños) siempre les gustaba vestirte con trajes de súper héroes, mientras que el 30% (4 niños) a veces les gustaba usar trajes de súper héroes, en tanto que el 9% (3 niños) nunca les gustaba vestirte con trajes de súper héroes.

**Interpretación:** Fue evidente que casi en su totalidad los niños les gusta y gozan de usar trajes de súper héroes, esto se evidenció cuando los niños se colocaron un traje prediseñado con los súper héroes favoritos de los niños, algunos no disfrutaron completamente de esta actividad ya que no era su dibujo animado favorito, y solo pocos no gustaron de esta actividad por timidez y también porque no les gusta los súper héroes.

7.- ¿Usas ropa divertida para imaginar algo?

**Tabla 13.-**¿Usas ropa divertida para imaginar algo?

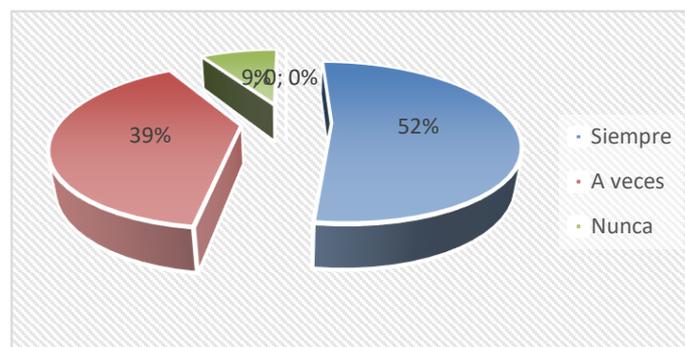
**P7**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Válidos	NUNCA	2	8,7	8,7	8,7
	AVECES	9	39,1	39,1	47,8
	SIEMPRE	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Gráfico 13.-** ¿Usas ropa divertida para imaginar algo?



**Fuente:** Escala de Likert

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

**Análisis:** De los 23 niños que se aplicó la ficha de observación que corresponde al 100%, el 52% (12 niños) usaban siempre ropa divertida para imaginar algo, mientras que el 39% (9 niños) a veces usaban ropa divertida para imaginar algo, en tanto que el 9% (2 niños) nunca usaban ropa divertida para imaginar algo.

**Interpretación:** Del análisis realizado se evidenció que la mayoría de los niños usaba ropa (vestimenta) para hacer su juego más divertido, pero casi al mismo nivel de porcentaje los niños no usaban frecuentemente trajes para divertirse, y se evidenció que sólo dos niños no usaban nada de ropa, vestimenta o trajes para divertirse.

### 3.2. Verificación de hipótesis

Se utilizó el ChiCuadrado, que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

#### Planteamiento de la hipótesis

##### Hipótesis Nula

*H<sub>0</sub>*: El disfraz como recurso pedagógico no incide en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años.

##### Hipótesis Alternativa

*H<sub>1</sub>*: El disfraz como recurso pedagógico incide en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años.

#### Selección del Nivel de Significación

El nivel de significación es del 5% que representa al valor  $\alpha = 0.05$

El nivel de confiabilidad es del 95% que representa al 0.95

#### Especificación de lo Estadístico

Se utilizó un cuadrado de contingencia de **4 filas por 3 columnas**, filas corresponde a las preguntas seleccionadas de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez, de acuerdo con los criterios aleatorios y cualitativos dados por la autora de la investigación, y 3 columnas compuestas por las alternativas de respuesta en cada interrogante.

El estadístico de prueba Chi-Cuadrado para una muestra está calculado en base a la siguiente fórmula:

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

**Dónde:**

$\chi^2$  = Valor estadístico de Chi o Ji cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

$f_o$  = Frecuencia Observada

$f_e$  = Frecuencia Esperada

**Especificaciones de las Regiones de Aceptación y Rechazo**

Donde  $\chi^2_c$  es el valor del Chi cuadrado calculado y  $\chi^2_t$  es el Chi teórico de la tabla el mismo que se lo obtiene ingresando el grado de libertad y el nivel de significación (0,05)

$$gl = (f-1) (c-1)$$

$$gl = (4-1) (3-1)$$

$$gl = (3) (2)$$

$$gl = 6$$

**Tabla 14.-**Distribución del chí-cuadrado ( $\chi^2_t$ )

	<b>Probabilidad de un valor superior - Alfa (<math>\alpha</math>)</b>				
<b>Grados libertad</b>	<b>0,1</b>	<b>0,05</b>	<b>0,025</b>	<b>0,01</b>	<b>0,005</b>
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,60
3	6,25	7,81	9,35	11,34	12,84
4	7,78	9,49	11,14	13,28	14,86
5	9,24	11,07	12,83	15,09	16,75
6	10,64	12,59	14,45	16,81	18,55
7	12,02	14,07	16,01	18,48	20,28
8	13,36	15,51	17,53	20,09	21,95
9	14,68	16,92	19,02	21,67	23,59
10	15,99	18,31	20,48	23,21	25,19

**Fuente:** Distribución del Chi Cuadrado

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

Con 6 grados de libertad y un nivel de significación  $\alpha = 0,05$ ; en la tabla estadística se obtiene el valor del chi cuadrado tabular  $\chi^2_t = 12,59$

### Regla de Decisión

Si  $\chi^2_c \leq \chi^2_t$  (valor crítico = 12.59)  $\rightarrow$  Se acepta  $H_0$ , caso contrario si  $\chi^2_c > \chi^2_t$  (valor crítico) se rechazará  $H_0$  y se aceptará la  $H_1$ .

### Recolección de datos y cálculos estadísticos

#### Frecuencia Observada

Tabla 15.-Frecuencia Observada

#	Ítem	Alternativas			Total
		Siempre	A veces	Nunca	
4	¿Juegas usando trajes divertidos?	13	7	3	23
5	¿En fiestas te gusta usar antifaces?	11	6	6	23
6	¿Te gusta vestirse con trajes de súper héroes?	14	7	2	23
7	¿Usas ropa divertida para imaginar algo?	12	9	2	23
<b>Total</b>		<b>50</b>	<b>29</b>	<b>13</b>	<b>92</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Autor: Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

#### Frecuencia Esperada

Para el cálculo de los valores de la frecuencia esperada se aplica la siguiente fórmula: total columna por el total de la fila dividido para el total general. ( $t_c \times t_f / TG$ )

Tabla 16.- Frecuencia Esperada

#	Ítem	Alternativas			Total
		Siempre	A veces	Nunca	
4	¿Juegas usando trajes divertidos?	12.50	7.25	3.25	23
5	¿En fiestas te gusta usar antifaces?	12.50	7.25	3.25	23
6	¿Te gusta vestirse con trajes de súper héroes?	12.50	7.25	3.25	23

7	¿Usas ropa divertida para imaginar algo?	12.50	7.25	3.25	23
<b>Total</b>		<b>50</b>	<b>29</b>	<b>13</b>	<b>92</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

### Cálculo del Chi-Cuadrado

**Tabla 17.-**Cálculo del Chi cuadrado

Observada	Esperada	(O - E)	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> /E
13	12.50	0.5	0.25	0.02
11	12.50	-1.5	2.25	0.18
14	12.50	1.5	2.25	0.18
12	12.50	-0.5	0.25	0.18
7	7.25	-0.25	0.06	0.01
6	7.25	-1.25	1.6	0.22
7	7.25	-0.25	0.06	0.01
9	7.25	1.25	1.6	0.22
3	3.25	-0.25	0.06	0.18
6	3.25	2.75	7.56	2.32
2	3.25	-1.25	0.06	0.018
2	3.25	-1.25	0.06	0.018
<b>Total Chi-cuadrado (x<sup>2</sup>c)</b>				<b>4.363</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

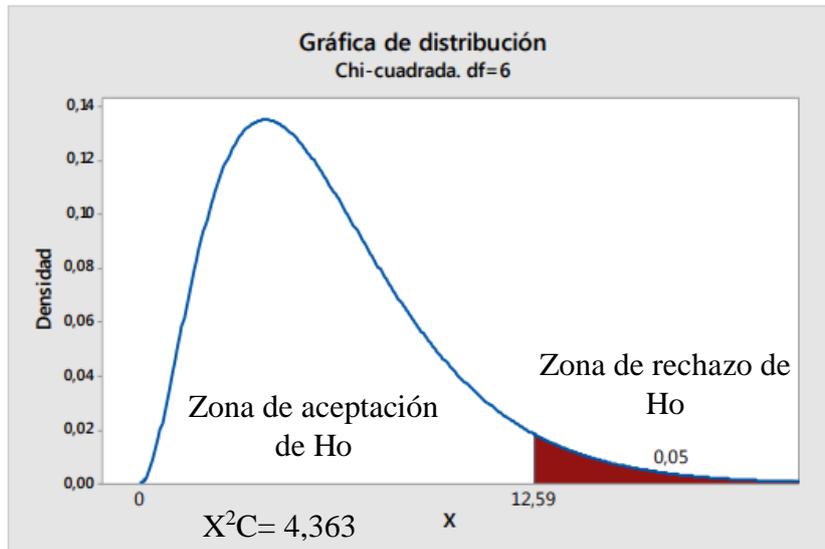
**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

### Decisión Final

Para 6 grados de libertad y un nivel de significación  $\alpha = 0.05$ , según la regla de decisión, puesto que el valor de chi cuadrado calculado es igual (4.363) es menor que el valor de chi cuadrado tabular, se acepta la hipótesis nula que expresa que el disfraz como recurso pedagógico no incide significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años.

## Representación gráfica

Gráfico 14.-Campana de Gauss



**Fuente:** Resultado del Chi Cuadrado

**Autor:** Carmen Guadalupe Córdova Espinoza

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

En base a la investigación realizada se llega a las siguientes conclusiones.

- El nivel de pensamiento simbólico en los niños y niñas de la Unidad Educativa Luis A. Martínez de acuerdo al resultado proveniente del cuestionario estructurado con Escala de Likert evidenció un nivel bajo de desarrollo del pensamiento simbólico, ya que algunos de los estudiantes no poseen la capacidad de expresarse, comunicarse o interpretar con acciones cotidianas o juegos libres este tipo de pensamiento, esto debido a la falta de factores motivantes tales como la interpretación de roles a través del disfraz por parte de la maestra o padres de familia, esto se pudo evidenciar mediante la observación simultánea del grupo y la aplicación de una ficha de observación con ítems acordes a su edad y el pensamiento simbólico.
- Esta investigación permitió identificar que el uso del disfraz se muestra como un recurso pedagógico evidente en el proceso de enseñanza aprendizaje esto evidenciado a través de la observación del comportamiento del niño al desenvolverse dentro del salón de clases, al hacer uso del recurso adecuado, manteniéndolo como una manera innovadora de captar la atención del niño o la niña, utilizando las horas áulicas como una estrategia de aprendizaje lúdica que omite el cansancio mental o el aburrimiento, sin embargo, su uso es transitorio dentro de la planificación de clase como un recurso de enseñanza.
- En los resultados obtenidos a través del método estadístico del chi cuadrado en esta investigación, se puede concluir que el disfraz como recurso pedagógico no incide significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 3 a 4 años, ya que en las actividades realizadas no se evidenció que el disfraz sea un recurso fundamental y obligatorio para el desarrollo del mismo por ende se optó por la hipótesis nula.

## 4.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes apliquen actividades para el desarrollo del pensamiento simbólico de los alumnos, con actividades lúdicas aprovechando los beneficios que conlleva este pensamiento, ayudando de esta manera al niño a asimilar lo que le rodea de manera que el niño pueda fácilmente adaptarse a cambios que ocurran en su entorno y puedan aumentar su capacidad de pensar, razonar e interpretar nuevos conocimientos.
- Se recomienda a los docentes introducir el disfraz dentro de sus planificaciones de clase, proponiéndolo como un recurso pedagógico que va a aportar de manera innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la ejecución de actividades de adaptación y motivación acorde a la edad de los niños.
- Los educadores deben capacitarse acerca del uso del disfraz como recurso pedagógico para el desarrollo del pensamiento simbólico e innovar las planificaciones de clase para llamar la atención del niño y modificar positivamente su forma de aprendizaje.
- Los educadores en el proceso enseñanza aprendizaje deben realizar permanentemente observaciones en las actuaciones de los niños, para ver su proceder con un recurso pedagógico y verificar que no lo utilicen de manera errónea y que todo objeto sea utilizado con la intención de educar y crear nuevos conocimientos.

## Bibliografía

- Albornoz, N. (2015). Escuchando a los niños: Significados sobre aprendizaje y participación como ejes centrales de los procesos de inclusión educativa en un estudio en escuelas públicas en Chile. *Redalyc*, 81-96. Obtenido de (Velásquez Burgos, 2010)
- Alvarado, K. (2012). Investigación Bibliográfica. *Prezi*, 4-10. Obtenido de [https://prezi.com/1\\_t4ohwvumc2/la-investigacion-bibliografica/](https://prezi.com/1_t4ohwvumc2/la-investigacion-bibliografica/)
- Arango, K. (13 de 03 de 2019). *psicocode*. Obtenido de <https://psicocode.com/psicologia/pensamiento-simbolico/>
- Bonilla Sánchez , R. (04 de 2013). Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. *iteso*, 20-56. Obtenido de [https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III\\_Ma\\_Rosario\\_Bonilla.pdf?sequence=2](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2)
- Castillo Viera , E. (2012). ANÁLISIS DE LOS VALORES QUE TRASMITEN LOS DISFRACES EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PROPUESTA DEMODIFICACIÓN PARA SU INCLUSIÓN EN CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. *EmásF*, 80-85. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLosValoresQueTrasmitenLosDisfracesEnLaEt-3859399%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLosValoresQueTrasmitenLosDisfracesEnLaEt-3859399%20(1).pdf)
- Castro Pérez, M. (12 de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Redalyc*, 1-32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf>
- Esteves Fajardo, Z. I. (26 de 06 de 2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de. *Dialnet*, 58-89. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>
- Fabila Echaury , A. (1 de 2013). La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos. *Dialnet*, 36-39. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaEscalaDeLikertEnLaEvaluacionDocente-6349269.pdf>
- Gallego Henao, A. (10 de 2012). EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS. *Dialnet*, 2-7. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElMaterialDidacticoParaLaConstruccionDeAprendizaje-5123813.pdf>

- Garrote Rojas, D. (2016). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje de los Alumnos de Grado. *Redalyc*, 31-44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55144743002.pdf>
- Itzel Sainz. (29 de 08 de 2010). *macyte*. Obtenido de <https://macyte.wordpress.com/2010/08/29/recursos-didacticos-definiciones/>
- Marina Valero. (24 de 02 de 2017). *efesalud*. Obtenido de <https://www.efesalud.com/lo-que-el-disfraz-esconde/>
- Martínez, G., Guevara, A., & Valles, M. (2016). *El desempeño docente y la calidad educativa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194007.pdf>
- Martínez, Y. (3 de 3 de 2010). *tendencias*. Obtenido de [https://www.tendencias21.net/El-pensamiento-simbolico-humano-tendria-100-000-anos-de-antig%C3%BCedad\\_a4166.html](https://www.tendencias21.net/El-pensamiento-simbolico-humano-tendria-100-000-anos-de-antig%C3%BCedad_a4166.html)
- Matos, Y. (2008). LA OBSERVACIÓN, DISCUSIÓN Y DEMOSTRACIÓN: TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL AULA. 33-52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892003.pdf>
- Miguel A. Romero Morett. (15 de 11 de 2012). *scielo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rhel/v14n19/v14n19a06.pdf>
- Ministerio de Educación. (24 de 12 de 2017). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de <https://educarplus.com/2017/10/curriculo-educacion-inicial-descargar-pdf.html>
- Moreno Lucas, F. (12 de 2015). FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EDUCACIÓN INICIAL. *Redalyc*, 12-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752885002.pdf>
- Moreno Lucas, F. (2015). La utilización de los materiales. *Redalyc*, 15-19. Obtenido de [redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf)
- Moya Martínez, A. M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-2.
- Ortega, G. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Redalyc*, 145-146. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3613/361353711008.pdf>
- Ramos Schlegel, I. (21 de 07 de 2010). Procesos simbólicos y percepción cognitiva de control. *psiquiatria*, 45-67. Obtenido de <https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/procesos-simbolicos-y-percepcion-cognitiva-de-control/>
- Rekalde, I. (2014). LA OBSERVACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN PARA CONSTRUIR CONTEXTOS DE

APRENDIZAJE Y FOMENTAR PROCESOS PARTICIPATIVOS.  
*Redalyc*, 201-220. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Rendón Medel, P. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales.  
*Redalyc*, 1603-1617. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>

Ruiz Pérez, I. (2003). El arte del disfraz y la creación en Su único hijo de Alas Clarín.  
*Redalyc*, 67-87. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38401404>

Saldarriaga Zambrano, P. (12 de 2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Dialnet*, 127-137. Obtenido de  
<file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf>

Segretin, M. S. (12 de 2016). Estimulación de procesos cognitivos de control en niños de cuatro años: comparaciones entre formatos individual y grupal de intervención.  
*Redalyc*, 48-61. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/3334/333449323008.pdf>

Velásquez Burgos, B. (2010). *redalyc*. *redalyc*, 321-338. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/pdf/396/39617525014.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1.- Instrumento De Evaluación Del Enfoque Cuantitativo

**Tema:** “EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”

**Fecha de Aplicación:** lunes 25 de octubre del 2019.

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa “Luis A. Martínez”.

**Cantón:** Ambato.

**Zona:** Urbana.

**Sostenimiento:** Fiscal.

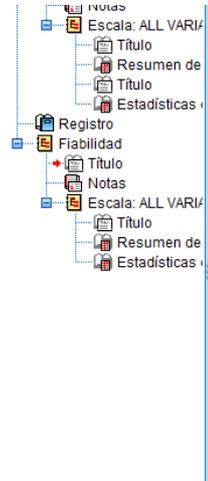
**Sexo:**..... **Nombre:**.....

**Edad:**.....

#### Ficha de Observación

		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1.-	¿Resuelve situaciones cotidianas con dificultad usando creatividad?			
2.-	¿Se familiariza con los objetos de su alrededor?			
3.-	¿Plantea situaciones de relación de los pensamientos y las expresiones?			
4.-	¿Usa su imaginación mientras juega?			
5.-	¿Propone situaciones de relación de objetos de acuerdo a atributos?			
6.-	¿Imita movimientos con facilidad?			
7.-	¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?			
8.-	¿Entiende o descifra imágenes y lo usa para expresar estados de ánimo?			

## Anexo 2.- Resultados de Validación de la Ficha de Observación mediante el Programa SPSS



### Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	16	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	16	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,714	9

**Anexo 3.- Instrumento De Evaluación Del Enfoque Cuantitativo**

**Tema: “EL DISFRAZ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”**

**Fecha de Aplicación:** Lunes 15 de noviembre del 2019.

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa “Luis A. Martínez”.

**Cantón:** Ambato.

**Zona:** Urbana.

**Sostenimiento:** Fiscal.

**Nombre:**.....

**Edad:**.....

**Cuestionario Estructurado con Escala de LÍkert**

		<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
<b>1.-</b>	¿Puedes imaginar tus dibujos favoritos como si fueran reales?			
<b>2.-</b>	¿Has imaginado que un cartón es un carrito con el que puedes jugar?			
<b>3.-</b>	¿Imaginas que eres un dibujo de la tele?			
<b>4.-</b>	¿Juegas usando trajes divertidos?			
<b>5.-</b>	¿Dentro del rincón de dramatización disfruta el juego e involucra los disfraces dentro del mismo?			
<b>6.-</b>	¿Te gusta vestirse con trajes de súper héroes?			
<b>7.-</b>	¿Has imaginado que tienes súper poderes?			
<b>8.-</b>	¿Usas ropa divertida para imaginar algo?			
<b>9.-</b>	¿Te gusta hacer manualidades?			

## Anexo 4.- Resultados de Validación del Cuestionario Estructurado con Escala de Likert mediante el Programa SPSS

