



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias
de la Educación**

TEMA:

**“EL JUEGO CON DISFRACES EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD
EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**

AUTORA: Estefania Yadira Chango Nata

TUTORA: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.

AMBATO- ECUADOR
SEPTIEMBRE 2023 – FEBRERO 2024

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Sylvia Jeannette Andrade Zurita, con cedula de ciudadanía: 1801911890 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “EL JUEGO CON DISFRACES EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS” desarrollado por la estudiante Chango Nata Estefanía Yadira, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorables Consejo Directivo.

Dra. Sylvia Jannette Andrade Zurita. Mg

C.I 180191189-0

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Chango Nata Estefania Yadira con numero de cedula: 185061256-3, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “EL JUEGO CON DISFRACES EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, que basada en la experiencia profesional, los estudios realizados durante la carrera, la revisión bibliográfica, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



Chango Nata Estefania Yadira

C.I. 185061256-3

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: “EL JUEGO CON DISFRACES EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, presentado por la señorita Chango Nata Estefania Yadira, estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISION CALIFICADORA

Lcda. Milena Estupiñán, Mg

C.C.1804318564

Miembro de la comisión calificadora

Lcda. Gissela Arroba, Mg

C.C. 1802803617

Miembro de la comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi madre Beatriz quien es mi inspiración en todo este camino llamado vida, mismo que no ha sido nada fácil, ya que para llegar a estas instancias tuvimos que caernos y levantarnos muchas veces, pero gracias a su esfuerzo y trabajo arduo logre cumplir con uno de sus sueños el cual es ver a su primera hija convertida en todo una profesional. Gracias mamá por enseñarme que por más caídas que uno tenga siempre hay que levantarse y seguir adelante.

También de manera especial dedico el presente trabajo de titulación a mi tío Alberto quien supo hacer un excelente papel como padre mismo que claramente no le correspondía, pero lo hizo con un solo propósito, el cual es ver que todo el esfuerzo que ha venido haciendo durante años se vea reflejado en una hoja con un Lcda. antes del nombre de su sobrina, en fin, sin el nada de lo que estoy viviendo sería posible.

A mi hermano Kevin y mi hermana Melanie por siempre estar conmigo en las buenas, malas y peores, ya que sin importar que yo sea la hermana mayor siempre están para brindarme consejos y palabras de aliento, las mismas que me sirvieron para no rendirme cuando a veces no veía la luz al final del túnel.

Y finalmente a mi pareja quien también es parte de esta gran aventura ya que de una u otra manera siempre apporto con su granito de arena para que pudiera cumplir con uno de mis más grandes sueños, porque a pesar de todo siempre me demuestra su apoyo incondicional y sincero.

ESTEFANIA CHANGO

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por colmarme de sus bendiciones infinitas y por darme las fuerzas necesarias para culminar otra de mis metas, además, de que ha sido mi guía durante todo mi camino, ya que el será quien me juzgue cuando me equivoque en mi vida profesional.

A mi madre, hermanos y tío muchísimas gracias por crear una mujer luchadora y perseverante que no se rinde fácilmente y que busca de una u otra forma lograr sus objetivos, infinitas gracias por el apoyo incondicional cuando más lo he necesitado, por no dejarme luchar sola en esta vida, por el amor y sinceridad que me brindan.

También agradezco a toda mi familia tías, tíos, primos y primas por cada palabra de aliento que me sirvió para no rendirme y seguir luchando día tras día para así conseguir mi meta.

Agradezco a mi tutora Dra. Sylvia Andrade, Mg por guiarme en el proceso de titulación además por compartir sus conocimientos y experiencias para continuar con el proceso de ser una futura docente con éxito, sin duda es una excelente docente. A todas mis profesoras les agradezco infinitamente por la paciencia y toda la ayuda que me brindaron durante los ocho semestres de la carrera ya que me enseñaron que ser docente es enseñar con amor.

Finalmente, mi más profundo agradecimiento a la Universidad técnica de Ambato por permitirme formarme académicamente en sus aulas, por brindarme una educación de calidad y por permitirme cumplir una meta más en mi vida.

ESTEFANIA CHANGO

ÍNDICE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT SUMMARY	xii
B. CONTENIDO	13
CAPITULO I	13
MARCO TEÓRICO	13
1.1. Antecedentes Investigativos	13
1.1.1. Objetivo general:	17
1.1.2. Objetivos Específicos:	17
CAPITULO II	41
METODOLOGÍA	41
2.1 Materiales	41
2.2 Métodos	41
CAPITULO III	43
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	43
3.1. Idea a defender	49
CAPITULO IV	50

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
4.1. Conclusiones	50
4.2. Recomendaciones	51
C. MATERIALES DE REFERENCIA	52
Referencias Bibliográficas.....	52
Anexos.....	58
Anexo 1. Red de inclusión	58
Anexo 2. Constelación de ideas.	59
Anexo 3. Operacionalización de variables	61
Anexo 4. Ficha de observación	63
Anexo 5. Entrevista a la docente	64
Anexo 6. Validación de Instrumentos.....	65
Anexo 7. Fotografías	73
Anexo 8. Carta compromiso.....	74
Anexo 9. Urkund	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de disfraces	21
Tabla 2 Sistematización de la ficha de observación	27
Tabla 3 Planificación 1	31
Tabla 4 <i>Planificación 2</i>	33
Tabla 5 Planificación 3	35
Tabla 6 Planificación 4	37
Tabla 7: Planificación 5	39
Tabla 8. Triangulación de la Variable Independiente	44
Tabla 9. Triangulación de la Variable Dependiente.....	47
Tabla 10 Operacionalización de la variable independiente	61
Tabla 11 Operacionalización de la variable dependiente	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Fases de la planificación	18
Gráfico 2 Actividad pedagógica.....	19
Gráfico 3 Beneficios.....	21
Gráfico 4 Manifestaciones de la experiencia mental de la emoción.....	22
Gráfico 5 Principios del desarrollo de la identidad.....	25
Gráfico 6 Pautas para un desarrollo de identidad exitoso	26
Gráfico 7 Red de inclusión.....	58
Gráfico 8 Constelación de ideas de la Variable independiente	59
Gráfico 9 Constelación de ideas de la variable dependiente.....	60

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

**TEMA: “EL JUEGO CON DISFRACES EN EL DESARROLLO DE LA
IDENTIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**

AUTORA: Estefania Yadira Chango Nata

TUTORA: Dra. Sylvia Jannette Andrade Zurita, Magister.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación tuvo como objetivo investigar el juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años. El método en el que se basó es un enfoque cualitativo, el mismo que facilita el estudio y comprensión del comportamiento y la realidad de fenómeno estudiado, partiendo de un alcance descriptivo y una extenuada investigación bibliográfica que se respaldó teóricamente, es así como, se describe y relaciona las dos variables; para la obtención de información se aplicaron dos técnicas que contaron con sus respectivos instrumentos, los cuales fueron validados por expertos en el área; la primera técnica es la entrevista con su respectivo instrumento guion de entrevista la cual consta con preguntas abiertas dirigida para la docente de Educación Inicial; la segunda técnica es la observación y como instrumento la ficha de observación que consta con indicadores y una escala de medición (Iniciado, En proceso y Adquirido) enfocado a diecisiete niños y niñas de la Escuela Básica Alfonsina Storni, mediante el cual se consigue demostrar que el juego con disfraces es una actividad pedagógica que logra un aprendizaje divertido y emocionante para los infantes, también genera un aporte en el desarrollo de la identidad ya que al disfrazarse los infantes representan a sus personajes favoritos o se convierten en lo que más les gusta haciendo uso de su imaginación fantasía y creatividad a su vez tienen en cuenta su identificación como niño o niña. Se debe agregar que una vez ejecutada la actividad dentro del salón de clases resultó de manera favorable y con grandes beneficios para trabajar el desarrollo de la identidad.

Palabras claves: Imaginación, Fantasía, Creatividad, Juego con disfraces, Identidad

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

**TEMA: “DRESS-UP PLAY IN THE DEVELOPMENT OF IDENTITY IN
CHILDREN AGED 4 TO 5 YEARS”**

AUTORA: Estefania Yadira Chango Nata

TUTORA: Dra. Sylvia Jannette Andrade Zurita, Magister.

ABSTRACT SUMMARY

The objective of this research project was to investigate play with disguises in the development of identity in children from 4 to 5 years of age. The method on which it was based is a qualitative approach, which facilitates the study and understanding of the behavior and the reality of the phenomenon studied, starting from a descriptive scope and an exhaustive bibliographic research that was supported theoretically, thus describing and relating the two variables; to obtain the information two techniques were applied with their respective instruments, which were validate by experts in the area; the first technique is the interview with its respective interview script instrument, which consists of open questions addressed to the early childhood education teacher; the second technique is the observation and as an instrument the observation sheet that consists of indicators and a measurement scale (Initiated, In Process and Acquired) focused on seventeen boys and girls from the Alfonsina Storni Basic School, through which it can be evidenced that the game with costumes is a pedagogical activity that achieves a fun and exciting learning for infants, it also generates a contribution in the development of identity, since by dressing up children represent their favorite characters or become what they like the most, making use or their imagination, fantasy and creativity, and at the same times they take into account their identification as a boy or girl. It should be added that once the activity was carried out in the classroom, it resulted in a favorable way and with great benefits to work on the development of identity.

Key words: Imagination, Fantasy, Creativity, Play with costumes, Identity.

B. CONTENIDO

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Para el desarrollo del tema “El juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años”, se realizó una respectiva revisión en la bibliografía de artículos y revistas confiables. A continuación, se describe brevemente las contribuciones de diversos autores dando relevancia a las variables a investigar.

En la investigación realizada por (Castillo, 2018) afirma que el juego con disfraces influye en el niño de una manera positiva, ya que, favorece a su conocimiento de diferentes lenguajes, ayuda a la relación con sus compañeros y crea un autoconcepto de sí mismo. Las actividades planteadas en esta tesis trabajan la creatividad, la comunicación, la imaginación, los movimientos, etc.

Jugar se considera una actividad innata que produce una satisfacción, debido que cuando juegan aprenden a conocer su cuerpo, controlar la angustia y representarse en el mundo exterior para lograr así un desarrollo integral en los infantes, por otro lado, (Serrano, 2018) utiliza al juego con disfraces como una estrategia educativa en la enseñanza-aprendizaje mediante la cual se desarrolla múltiples destrezas y habilidades contribuyendo de tal manera al comportamiento pro social de los infantes.

Como expresa (De la Lama García, 2019) el juego con disfraces es también conocido como juegos de ficción, porque los pequeños personalizan diferentes papeles de la vida cotidiana aportando a la formación de su identidad. Con esto se quiere decir, que cuando el infante se viste de un personaje está dando rienda suelta a su fantasía y a su creatividad contribuyendo de tal manera a su equilibrio emocional, además facilita enseñarles el valor de la empatía con sus semejantes.

Mediante las investigaciones realizadas por diversos autores se afirman que el juego con disfraces es considerado un juego dramático el cual se caracteriza por ser una actividad colectiva, libre, creada por los niños, debido a que serán ellos quienes marcarán el ritmo de la actividad. Por lo tanto (Cruz, 2019) sostiene que las actividades realizadas mediante el juego con disfraces pueden promover el desarrollo mental y colectivo a nivel individual y de pares.

Por otro lado, (Dettano, 2020) afirma que el juego con disfraces es muy beneficioso, ya que además de ser una fuente de diversión, favorece al desarrollo del niño en muchos aspectos psicológicos, además recalca que desde los 3 a los 6 años los niños viven en continua interacción de fantasía y realidad. Dicho de otra manera, se considera que el juego con disfraces es una práctica creativa y divertida que ayuda al infante en su desarrollo integral ya que es un recurso educativo que provoca efectos positivos en el infante. Jugar con disfraces no es más que “aprender a ser” por lo que involucra a los niños en las reglas sociales, la empatía y la expresión de sentimientos.

El juego con disfraces brinda una oportunidad para analizar la facilidad o deficiencia que puede poseer el infante al momento de interactuar en su entorno, midiendo el nivel de imaginación y naturalidad en la forma de expresarse. (Ponga, 2021) enuncia que niños y niñas de educación primaria construyen libremente ideas sobre el mundo, llegan a conocerse a medida que interactúan con sus pares y pueden desarrollar el cumplimiento de reglas.

En su opinión (Casquet, 2022) menciona que el entorno que rodea al niño está lleno de estímulos positivos que se desarrollan al practicar una actividad lúdica con disfraces, que lleva también a los infantes a reflexionar sobre los roles y estereotipos de género, convirtiéndose esto en una herramienta viable para inculcar normas sociales las cuales le ayudaran a su desarrollo personal.

Por otro lado, la identidad en el nivel inicial es un proceso de construcción de una estructura cognitiva de sí mismo, es individual en el ser humano debido a que posee un conjunto de características distintas a los demás, así como su capacidad para tomar decisiones y actuar sobre temas que les preocupan. (Navarro, 2018) sostiene que la identidad se ha trabajado desde la antigüedad, combinando factores sociales, culturales, educativos y discursivos, mismos que se han ido conformando de acorde al progreso de las ciencias sociales.

(Vigil, 2018) afirma que el juego es el modo natural mediante el cual los niños y niñas van construyendo su identidad ya que es en esta etapa donde empiezan a identificar sus emociones, miedos y tristezas, por lo que es importante realizar este estudio debido a que los infantes constantemente hacen preguntas sobre si mismos, y es ahí donde los padres y especialmente los maestros de escuela primaria deben estar preparados para responder y moldear la personalidad del niño y niña.

Por su parte, (Salzmann, 2018) refiere que la identidad es la posibilidad de referirse a uno mismo y constituirse seleccionando rasgos coherentes a partir de recuerdos, es así como la niñez se convierte en una etapa importante en el sentido de vivir experiencias educativas en donde los maestros planifiquen y ejecuten actividades socioeducativas que guíen al infante a la construcción de su personalidad.

La identidad en el nivel inicial es un componente principal para que el niño asimile más sobre la conexión entre las personas, sobre ellos mismos y sobre los demás, debido a que el infante es considerado como un ser social, psicológico y biológico, que autoconstruye su papel dentro de la sociedad preservando sus ideas y preferencias en la expresión de su identidad, además, forma su progreso general a lo largo de su desarrollo (Intriago, 2018)

En relación con lo mencionado se considera que la identidad son los rasgos propios del individuo lo que le convierte en alguien único y distinto de los demás, en ese mismo contexto (Rubio, 2019) considera que es necesario irlo construyendo desde los primeros años de vida teniendo como eje principal su núcleo familiar y el ambiente

educativo, ya que, mediante estos pilares el infante desarrollara su identidad individual y social.

La identidad según el ministerio de educación se desarrolla mediante las interacciones sociales, debido a que desde los primeros instantes de vida los infantes se encuentran en constante contacto con el mundo exterior. Por otra parte, la evolución de su identidad suele surgir inicialmente desde los integrantes de la familia para después irse integrando nuevas personas como son vecinos o las amistades del ambiente familiar (Ministerio de Educación, 2019).

(Urbina, 2020) menciona que la identidad posee una estrecha relación con el juego debido a que aporta a la confianza personal y al ámbito social, siendo esto necesario para el desarrollo de sus múltiples habilidades y destrezas, además, de que ayuda a obtener resultados que definan su nivel de progreso.

En esta misma línea, (Tuárez, 2022) considera que la identidad es vista como el núcleo principal en su relación cultural, misma que se ira dando según las etapas evolutivas del individuo y su formación cambiará constantemente hasta conseguir el equilibrio y la adaptación necesaria.

Teniendo en cuenta lo que especifica el autor, la identidad en preescolar constituye un proceso que destaca las relaciones sociales, por lo que su evolución dependerá del proceso de socialización, edad, calidad y cantidad de interacción del infante con el mundo que lo rodea mediante un entorno que genere aprendizaje, relaciones de respeto compartido, amor y confianza.

Para finalizar, en los primeros años de formación los infantes cambian e interactúan constantemente con los demás lo que hace que no acaben de determinar su identidad por completo ni de asumir su papel dentro del grupo al que pertenecen socialmente (Otálvaro, 2021)

1.1.1. Objetivo general:

“Analizar la influencia del juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años”

1.1.2. Objetivos Específicos:

Primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente las bases teóricas del juego con disfraces y el desarrollo de la identidad.

La fundamentación se basó en la revisión de diferentes libros, fuentes bibliográficas, artículos científicos, tesis de pregrado y posgrado confiables. De acuerdo a la red de inclusión se estableció los siguientes parámetros para el estudio y análisis de la fundamentación.

Planificación curricular

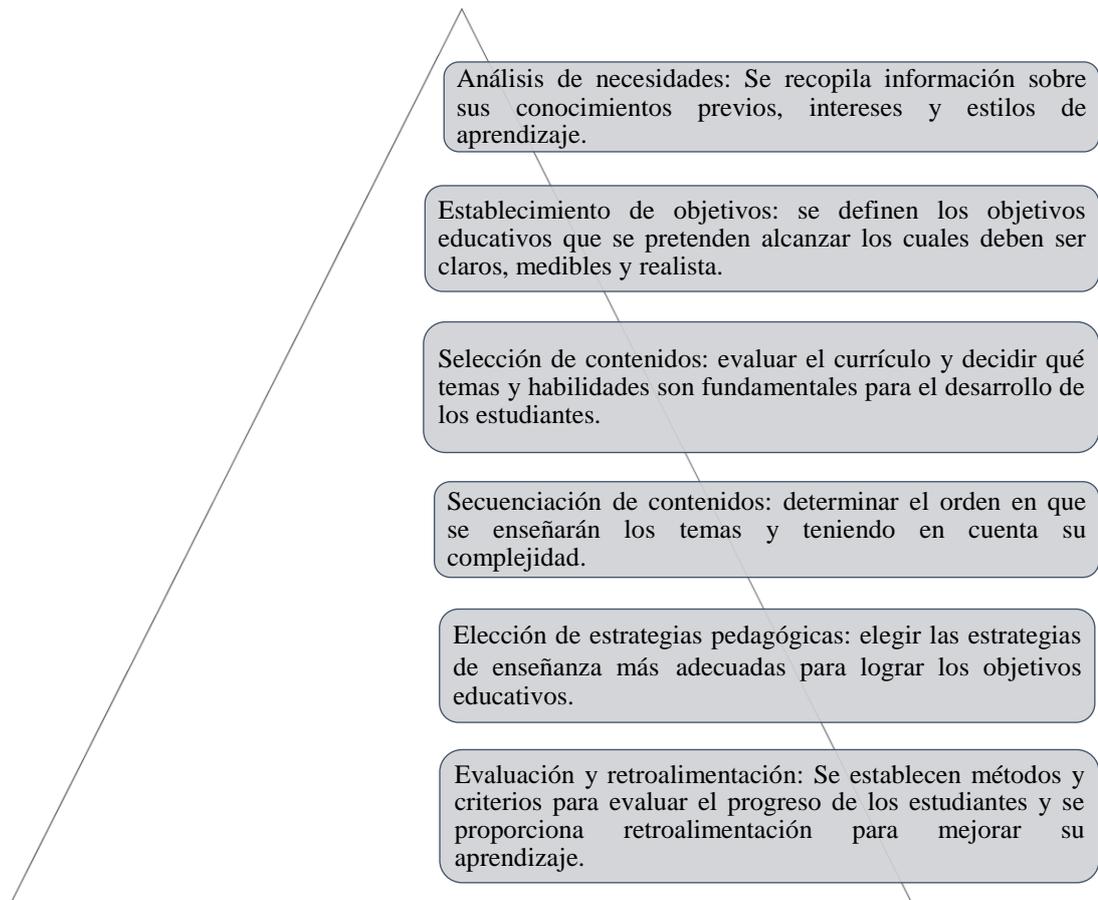
Esta es una parte primordial en el sistema educativo, siendo esta una técnica definitiva para la formación académica inicial por lo que se debe asegurar que el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje sea exitoso, logrando así resultados satisfactorios en los niños (González, 2022)

Planificación no constituye tan solo una forma de control académico cumpliendo con los requerimientos del MINEDUC, sino tiende a ser un proceso detallado en el que se plasma las necesidades educativas del alumnado, para proponer actividades que cubran aspectos específicos dentro de su educación, considerando el impacto cognitivo que creamos al utilizar diferentes técnicas y materiales didácticos en niños de preescolar (Heinsen & Maratos, 2019)

Fases de la planificación curricular

La planificación curricular consta de varias fases que aseguran una educación integral y coherente. A continuación, se detallan las principales fases de este proceso

Gráfico 1 Fases de la planificación



Elaborado por: Estefania Chango

Planificación curricular en el nivel inicial

Es una técnica de construcción rápida de situaciones y estrategias educativas que dan sentido, continuidad y coherencia a la práctica pedagógica, de la misma manera, permite organizar e implementar los procesos pedagógicos necesarios para la consecución de los objetivos educativos. Así pues, la planificación en educación inicial ayuda a organizar el trabajo y que a la hora de anticipar las acciones se evite improvisaciones que no permiten una toma de decisiones reflexiva. (Gildemeister & Ramos, 2019)

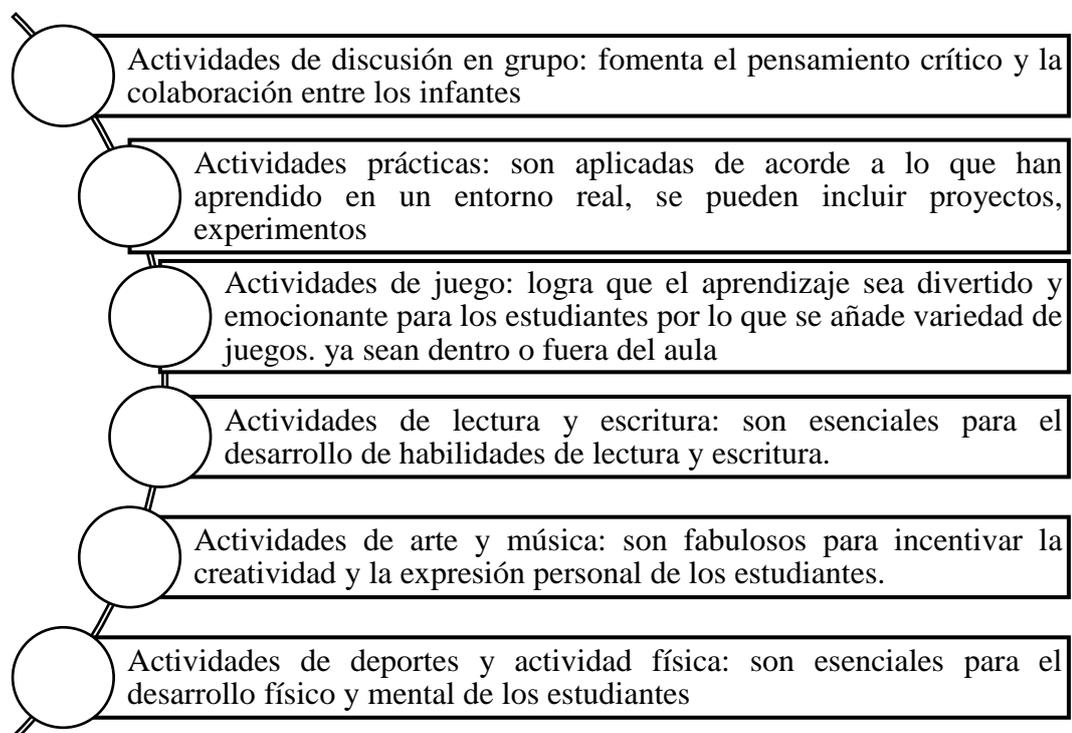
Por otro lado, la metodología también es una parte primordial en la planificación curricular porque posibilita el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos

planteados, además, de que guía el accionar entre docentes y estudiantes, con el fin de que el desarrollo de los aprendizajes se enfoque en cada área establecida previamente para así poder emplear recursos didácticos individuales o colectivos de acuerdo a las necesidades que se presenten dentro del grupo con el que se pretende trabajar. Además, favorece a distribuir correctamente el tiempo de aplicación de una actividad con el fin de generar un entorno atractivo como eficaz para así establecer rutinas y conductas efectivas. (Ministerio de educación, 2016)

Actividad pedagógica

Es un elemento primordial para la enseñanza de los infantes ya que están diseñadas para ayudar a aprender de manera activa, en lugar de simplemente escuchar o leer información, estas actividades pedagógicas son todas aquellas que fomentan la educación en todos sus ámbitos (Soto, 2023) . A continuación, se muestran algunas de las actividades educativas más eficaces para los estudiantes:

Gráfico 2 Actividad pedagógica



Elaborado por: Estefania Chango

Juego de disfraces

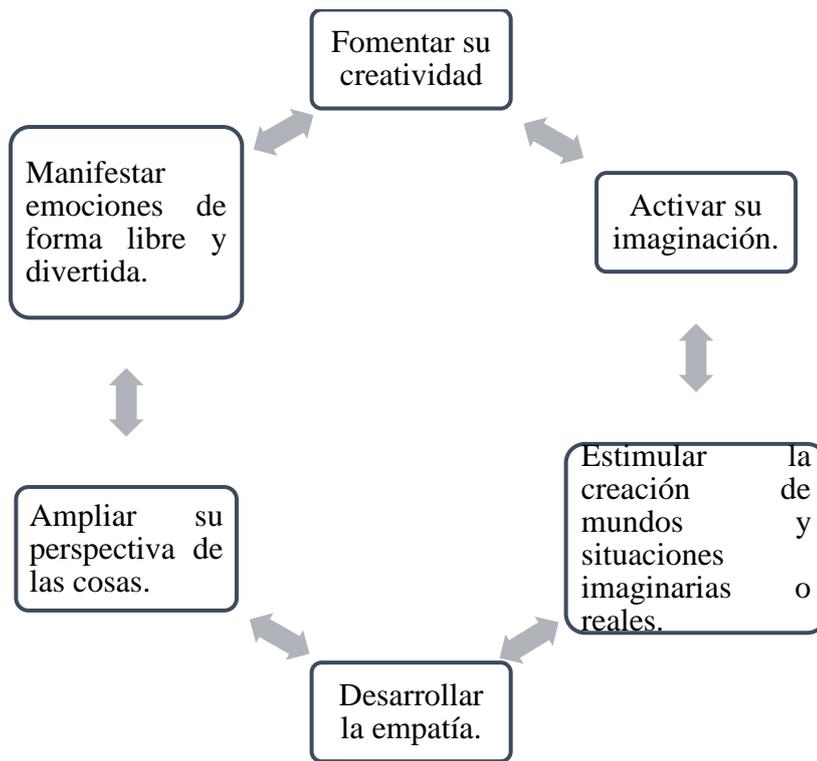
El juego de los disfraces nace a partir de costumbres en festividades de civilizaciones muy antiguas, siendo Roma el primero en utilizar este juego en sus eventos Saturnales la cual era una celebración que duraba tres días y en los que utilizaban atuendos fuera de lo cotidiano. A partir de ahí se expandió por todo el mundo llamando la atención de niños y adultos ya que es una forma de ponerse en la piel de otra persona, un personaje o incluso un animal, de tal manera que hablamos de una tradición que lleva con nosotros siglos y siglos, incluso milenios (Roldan, 2020)

Jugar a disfrazarse es un ejemplo de juego significativo que cada niño requiere experimentar el cual es buscado de forma natural debido a que cuando se disfrazan se hacen pasar por diferentes personas: un panadero, un policía, un padre, un perro, etc. Es así como no es necesario tener un disfraz confeccionado, sino hacer uso de cualquier tipo de prenda que encuentran a su alrededor para que esta sea utilizada para representar un papel o contar una historia. (Pérez, 2022)

Beneficios

Para el Ministerio de Desarrollo Social de Argentina la aplicación del juego de los disfraces en las aulas de clase ha logrado grandiosos beneficios en los infantes como:

Gráfico 3 Beneficios



Elaborado por: Estefania Chango

Tipos de disfraces

En general, es una buena idea elegir disfraces que el niño conozca y asocie inmediatamente con un animal, personaje fantástico, profesión que conozca o figura familiar ampliando así su campo de reconocimiento.

Tabla 1 *Tipos de disfraces*

Tipos	Definición
Disfraces de animales	Son disfraces tiernos que por lo general son utilizados para realizar obras de teatro o clases demostrativas.
Disfraces de festividades y festivales	Son disfraces que se utilizan en celebraciones como navidad, pascua, Halloween, carnaval, etc.

Disfraces de mascotas deportivas	Son usados en encuentros deportivos, donde la persona se viste de la mascota representativa del equipo.
Disfraces de personajes de ciencia ficción	Son disfraces basados en personajes de literatura, cine, televisión, comics y videojuegos.
Disfraces de fantasía y cuentos.	Son disfraces que suelen ser utilizados para obras de teatro.

Elaborado por: Estefanía Chango

Por otro lado, debemos ser conscientes de que los disfraces que se usen con los infantes deben ser seguros es por ello que se debe observar que cada prenda cuente con una etiqueta que especifique los materiales de confección evitando riesgos en el niño o niña, siendo así los disfraces no deben contener ataduras, accesorios rígidos o filosos y es primordial que al usar una máscara tenga una ventilación adecuada para los infantes (Moreno, 2021)

Experiencia mental de la emoción

Son aspectos subjetivos y propios de cada individuo misma que está teñida de placer o desagrado, lo que resulta esencial para la adaptación. Incluso depende de factores cognitivos como la memoria ya que, las nuevas experiencias se relacionan con las experiencias previas por lo que, a su vez puede traer consigo manifestaciones:

Gráfico 4 Manifestaciones de la experiencia mental de la emoción

Fisiológicas: son aquellas que sugieren que las reacciones internas corporales son la causa de la parte sentimental.

Neurológicas: es aquella que se encuentra determinada por lo estímulos nerviosos.

Cognitivas: es el proceso en que la mente procesa información a partir de lo que siente.

Elaborado por: *Estefania Chango*

A partir de la evolución de las emociones se define que gracias a ellas podemos adaptarnos en el mundo exterior, debido a que genera en los humanos una reacción inmediata a un estímulo de nuestro ambiente, aumentando así la probabilidad de existencia en este espacio. (García, 2019)

Sentimiento interno

Los sentimientos forman parte de nuestra naturaleza, de tal manera que nos permiten socializar con otras personas e interactuar con nuestro entorno ya que la capacidad de sentir emociones es lo que nos diferencia de otras especies, por eso es necesario enseñar a los más pequeños de casa a exteriorizar sus elementos internos.

En cuanto a los sentimientos internos son aquellos procesos mentales que nacen en el interior de nuestro cerebro y que son igual de reales que ver, oír u oler debido a que aparecen cuando se establece una determinada secuencia de conexiones neuronales en el cerebro. (Estrada, 2018)

Identidad

La palabra identidad viene del latín, idem que significa “El mismo” o “Lo mismo” haciendo referencia a rasgos semejantes de un grupo de individuos. Al nacer, al bebe se le identifica como masculino o femenino con base en las características biológicas de su aparato reproductor, además, se considera después como un sentimiento interno que engloba distintas sensaciones y comportamientos (Espínola, 2023)

La identidad suele desarrollarse en etapas: a los 2 años el infante comienza su proceso de identificación como niño o niña, a sus 3 años adquiere la habilidad de auto reconocimiento y a la edad de 5 años los infantes poseen una imagen precisa de su personalidad, incluso suelen expresar identidad a través de sus juguetes, juegos, deportes, vestimenta o peinado, conducta social, gestos físicos, modales, acciones no verbales entre otros logrando de esta manera empezar a construir su imagen personal que tiene de sí mismo. (Nápoles, 2019)

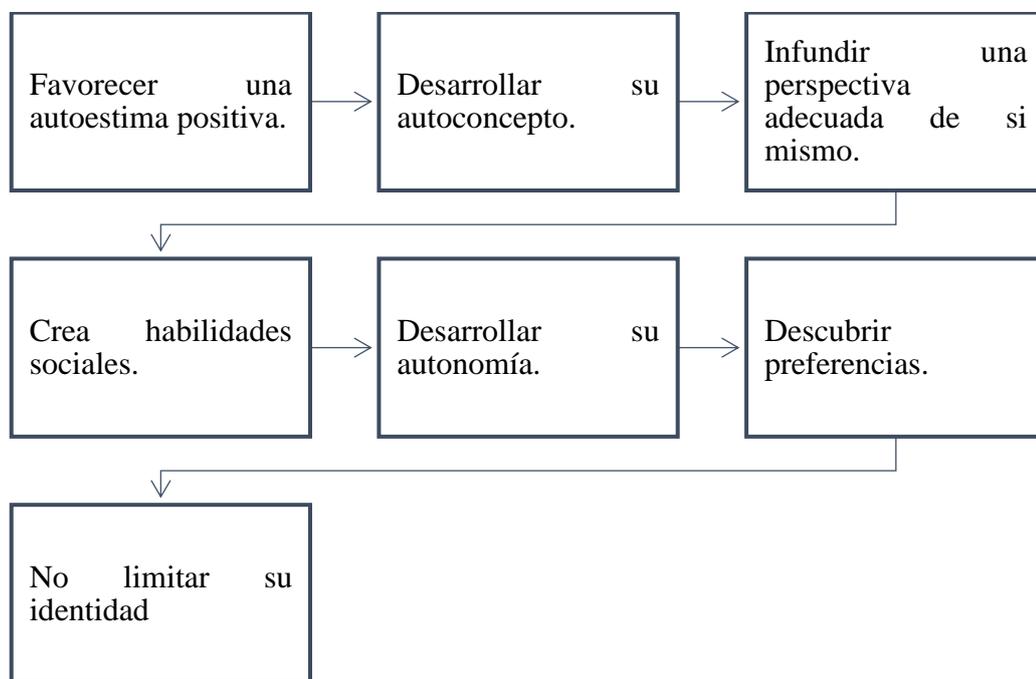
Consecuente a la idea del autor considero que el desarrollo de la identidad es importante en la vida del infante, aunque suele ser confuso para el niño ejecutar dicha acción de forma independiente necesitando entonces una guía adecuada para reconocer sus aspectos generales mismos que le hacen diferente y a su vez similar a los demás. También cabe mencionar que la identidad va cambiando acorde al tiempo por el paso de una persona de la infancia hacia la adolescencia

¿Como desarrollar la identidad en los infantes?

Este proceso de construcción es paulatino debido a que interviene diversos rangos de experiencias las cuales están relacionadas con la interacción social, cultural, religiosa y de la misma manera con la autopercepción y la autoestima.

En el mismo contexto, la identidad en los infantes también se puede trabajar a través del juego debido a que forma relaciones de calidad con los compañeros lo cual ayuda a contribuir en el desarrollo emocional, social y cognitivo, es así como, tener amigos es un recurso importante para desarrollar la identidad (Ministerio de Educación Nacional & La Universidad Nacional de Colombia., 2020). Por otro lado, los pasos principales para el desarrollo de la identidad incluyen:

Gráfico 5 Principios del desarrollo de la identidad



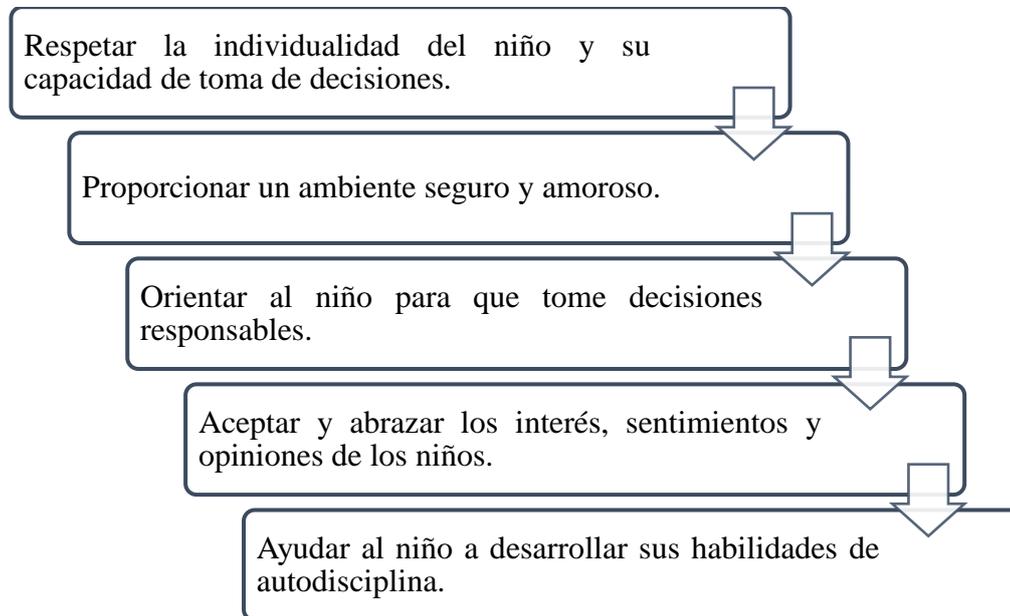
Elaborado por: Estefania Chango

Como trabajar la identidad en los infantes

Para trabajar el desarrollo de la identidad en los infantes se debe hacer uso del juego y los juguetes ya que mediante la utilización de los mismos adquieren instrumentos para conocer su cuerpo, reconocer sus partes y la del otro, favoreciendo también al aprendizaje significativo el cual orienta a los infantes a observar y a explorar de manera activa, ayudándoles a descubrir sus propias características peculiares y las diferencias respecto a los otros (Quiroga, 2021)

Para que el desarrollo de la identidad sea exitoso los padres y maestros deben proporcionar al infante un ambiente seguro y estable, lo cual incluye:

Gráfico 6 Pautas para un desarrollo de identidad exitoso



Elaborado por: Estefania Chango

En general, el desarrollo de la identidad es un proceso importante que comienza desde el nivel inicial, para lograr que los niños adquieran una mejor comprensión de su propia identidad es necesario proporcionarles actividades adecuadas que les permitan explorar sus intereses, habilidades y valores.

Segundo objetivo específico: Determinar la aplicación del juego con disfraces en el desarrollo de la identidad.

Para la ejecución del objetivo específico se utilizó una ficha de observación (Anexo 4) con una escala valorativa (Iniciado, En proceso y Adquirido) la misma que se validó por un experto y fue aplicada a 17 niños y niñas del nivel inicial II de la Escuela Básica “Alfonsina Storni”, el instrumento consto con 6 indicadores los cuales permitieron recolectar los datos necesarios para el desarrollo de la investigación, aquí se detalla los indicadores que se evaluaron:

Análisis de la ficha de observación

Tabla 2 Sistematización de la ficha de observación

Indicadores evaluados	Observación	Análisis
1.- Sigue adecuadamente las instrucciones del juego	De un total de 17 niños y niñas observados, 14 están en adquirido (A) y 3 se encuentran en proceso (EP)	Esto demuestra que la mayoría de los infantes están en adquirido ya que siguieron adecuadamente las instrucciones del juego, sin embargo, existe un porcentaje mínimo en proceso lo cual demuestra que se debe realizar juegos con instrucciones sencillas con más frecuencia.
2.- Participa en los juegos con disfraces planteados por la docente.	De un total de 17 niños y niñas observados, 12 están en adquirido (A) y 5 se encuentran en proceso (EP)	Se observó que la mayoría de los infantes han adquirido la participación en los juegos con disfraces planteados por la docente, mientras que un porcentaje mínimo se encuentra en proceso, lo que nos da a notar que la docente necesita aplicar juegos entretenidos los cuales llamen la atención para que de esta manera participen todos los infantes.

<p>3.- Estimula la creación de situaciones imaginarias o reales.</p>	<p>De un total de 17 niños y niñas observados, 14 están en adquirido (A), 2 se encuentran en proceso (EP) y 1 en Inicializado (I)</p>	<p>Se observó que los 14 niños y niñas han sido estimulados su capacidad cognitiva, mientras tanto, en proceso se encuentra un menor porcentaje y muy pocos en inicializado, por lo que es importante la frecuente implementación de actividades que desarrollen en los infantes la creación de situaciones imaginarias o reales.</p>
<p>4.- Reconoce sus características físicas y la de los demás.</p>	<p>De un total de 17 niños y niñas observados, 15 están en adquirido (A), 1 se encuentra en proceso (EP) y 1 en inicializado (I)</p>	<p>Se observó que la mayoría de los infantes reconocen sus características físicas y la de los demás, mientras que una mínima cantidad se encuentra en proceso e inicializado por lo que es importante mencionar que se debe implementar actividades similares para que de esta manera se desarrolle esta habilidad en los infantes.</p>

<p>5.- Se reconoce como niño y niña.</p>	<p>De un total de 17 niños y niñas observados, 16 están en adquirido (A) y 1 se encuentran en proceso (EP)</p>	<p>Se observó que un alto número de infantes se reconocen como niño y niña, sin embargo, existe una mínima cantidad que se encuentra en proceso, por lo que se deberá seguir aplicando diferentes o las mismas actividades hasta lograr que todos los infantes se identifiquen y conozcan su propia identidad.</p>
<p>6.- Muestra una imagen adecuada de sí mismo.</p>	<p>De un total de 17 niños y niñas observados, 12 están en adquirido (A), 4 se encuentran en proceso (EP) y 1 en iniciado (I)</p>	<p>Se observó que la mayoría de los niños y niñas están en adquirido en mostrar una imagen adecuada de sí mismos, pero existe un mínimo porcentaje que se encuentra en proceso, lo cual demuestra que se debe repetir las actividades en un mayor plazo de tiempo para que de esta manera los infantes alcancen a cumplir con el indicador.</p>

Elaborado por: Estefania Chango

Tercer objetivo específico: Proponer actividades mediante el juego con disfraces para el desarrollo de la identidad.

Para el cumplimiento de este tercer objetivo se llegó a proponer actividades mediante el juego con disfraces, mismas que se encuentran detalladas en las planificaciones que fueron diseñadas con el fin de elaborar clases más estructuradas y menos improvisadas. De la misma manera poder aportar con actividades que se puedan implementar en el salón de clases, logrando así unas clases únicas y de calidad las cuales aporten con un desarrollo positivo en la vida del infante y mejore su proceso evolutivo.

La construcción de las planificaciones se ejecuta en base a la revisión bibliográfica, la misma que manifiesta la importancia de los juegos con disfraces en el desarrollo de la identidad, misma que favorece a los niños y niñas en su desarrollo social, cognitivo y emocional además de que les proporcionar un aprendizaje de forma lúdica, así mismo les permite evolucionar en ese entorno recreativo, desarrollando múltiples habilidades

Tabla 3 Planificación 1

Experiencia de aprendizaje		Reconociendo mi cuerpo		
Grupo de edad		4 a 5 años		
Tiempo estimado		10 a 15 minutos		
Descripción general de la experiencia		La experiencia consiste en reconocer y nombrar las partes de su propio cuerpo y la de los demás.		
Elemento integrador: en esta experiencia el elemento integrador es la canción titulada “las partes del cuerpo” en el cual el niño ira nombrando y reconociendo las partes de su cuerpo.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad y autonomía	Demostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.	<p>Experiencia concreta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción: Baile del cuerpo <p>Observación reflexiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el cuerpo humano? • ¿Cuáles son las partes del cuerpo humano? • ¿Para qué nos sirven las partes del cuerpo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de animales y vaqueros • Pictogramas de un niño y una niña. • Canciones 	Demuestra curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.

		<p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar la imagen de un niño y una niña y explicar a los infantes sobre cada una de las partes del cuerpo y cuál es la diferencia entre niña y niño. <p>Aplicación:</p> <p>Realizar el juego del “rodeo vaquero” siguiendo las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El o los niños deberán usar un disfraz de vaqueros. • Lo demás se disfrazarán de animalitos de la granja • Como siguiente paso, los vaqueros deberán atrapar a los animalitos para ingresarlos al corral. • Finalmente, el juego terminara cuando la mayoría de los niños hayan tenido el rol del vaquero 		
--	--	--	--	--

Elaborado por: Estefania Chango

Tabla 4 Planificación 2

Experiencia de aprendizaje	Reconociendo mi cuerpo			
Grupo de edad	4 a 5 años			
Tiempo estimado	10 a 15 minutos			
Descripción general de la experiencia	La experiencia consiste en elegir un vestuario de acorde a sus gustos y preferencias.			
Elemento integrador: en esta experiencia el elemento integrador es el cuento de “los tres cerditos” en el cual el niño y la niña ira identificando los tipos de vestimenta que llevan cada personaje.				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad y autonomía	Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.	<p>Experiencia concreta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción “llego el carnaval” <p>Observación reflexiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué les gusta usar para disfrazarse? • ¿Cuál es su disfraz favorito del video? <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un desfile de moda donde el infante deberá elegir que ponerse, mientras más cosas divertidas use será mejor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • disfraces 	Toma decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

		<p>Aplicación:</p> <p>Realizar el juego de disfrazarse de profesiones donde las instrucciones son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Consiste en crear un disfraz a base de materiales que podamos poseer fácilmente• Crear la vestimenta de un profesional.• Finalmente, improvisar un escenario en donde los niños creen situaciones con su personaje seleccionado.		
--	--	---	--	--

Elaborado por: Estefanía Chango

Tabla 5 Planificación 3

Experiencia de aprendizaje		Reconociendo mi cuerpo		
Grupo de edad		4 a 5 años		
Tiempo estimado		10 a 15 minutos		
Descripción general de la experiencia		La experiencia consiste en reconocer y nombrar las partes de su propio cuerpo y la de los demás.		
Elemento integrador: en esta experiencia el elemento integrador es la canción titulada “las partes del cuerpo” en el cual el niño ira nombrando y reconociendo las partes de su cuerpo				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad y autonomía	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	<p>Experiencia concreta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masaje corporal • La docente guiara al infante a masajear diferentes partes de su cuerpo para que después el niño o niña las vaya identificando y nombrando. <p>Observación reflexiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te hace cosquillas? • ¿Te relaja? 	<ul style="list-style-type: none"> • Colchoneta • Canción • Dibujos de papel recortable • Disfraces de animales • Fichas de animales 	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte de tu cuerpo te gusta más acariciar? <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usando dibujos de papel recortables los infantes deberán ir vistiendo a las imágenes e identificando cada una de las prendas que utiliza un niño y una niña <p>Aplicación:</p> <p>Realizar el juego de representación de los animales, donde debemos seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un pictograma de un animal. • Por consiguiente, utilizaran diferentes accesorios para imitar la apariencia del animal. 		
--	--	--	--	--

Elaborado por: Estefania Chango

Tabla 6 Planificación 4

Experiencia de aprendizaje		Reconociendo mi cuerpo		
Grupo de edad		4 a 5 años		
Tiempo estimado		10 a 15 minutos		
Descripción general de la experiencia		La experiencia consiste en reconocer y nombrar las partes de su propio cuerpo y la de los demás.		
Elemento integrador: en esta experiencia el elemento integrador es la canción titulada “las partes del cuerpo” en el cual el niño ira nombrando y reconociendo las partes de su cuerpo				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad y autonomía	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	<p>Experiencia concreta:</p> <p>“Yo soy”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar a cada infante frente al espejo. • Después deberá describir su propio cuerpo y se identificará como niño o niña. <p>Observación reflexiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué ves? • ¿Te agrada tu reflejo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo • Rompecabezas del cuerpo humano. • Disfraces de frutas. 	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

		<ul style="list-style-type: none"> • Nombra las partes de tu cuerpo. <p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir un puzzle del cuerpo humano de niño y niña y colorear. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se tendrán que disfrazarse de las frutas o verduras. • La maestra empezara a contar el cuento. • Los niños y niñas irán formando el arcoíris de frutas y verduras. 		
--	--	---	--	--

Elaborado por: Estefania Chango

Tabla 7: Planificación 5

Experiencia de aprendizaje		Reconociendo mi cuerpo		
Grupo de edad		4 a 5 años		
Tiempo estimado		10 a 15 minutos		
Descripción general de la experiencia		La experiencia consiste en reconocer y nombrar las partes de su propio cuerpo y la de los demás.		
Elemento integrador: en esta experiencia el elemento integrador es la canción titulada “las partes del cuerpo” en el cual el niño ira nombrando y reconociendo las partes de su cuerpo				
Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad y autonomía	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	<p>Experiencia concreta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mover el cuerpo con la canción: la ronda loca <p>Observación reflexiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Identifica sus partes del cuerpo? • ¿Acepta sus partes del cuerpo y el de los demás? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Ficha de trabajo • Disfraces 	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

		<p>Contextualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una ficha de trabajo en la cual el niño deberá encerrar en un círculo la imagen con la que se identifica. <p>Aplicación:</p> <p>Realizar el juego la búsqueda del tesoro con los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un mapa del tesoro. • Esconder las pistas alrededor del patio. • Dividir a los niños y niñas en equipos. • Enviarlos a una carrera para encontrar el tesoro. 		
--	--	--	--	--

Elaborado por: Estefania Chango

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Para el presente trabajo de investigación titulado “El juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años” los materiales que se utilizó para ejecutar esta investigación fue una entrevista dirigida a la docente del nivel inicial de la Escuela de Educación Básica “ Alfonsina Storni”, en la que se formuló cuatro preguntas abiertas, misma que fue aplicada de manera presencial dentro de la unidad educativa ya mencionada; posteriormente se empleó la ficha de observación a los infantes en la cual se recabo información pertinente acerca de la aplicación del juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años.

Para este proceso se solicitó la validación por parte de expertos quienes luego de la revisión de manera reciproca aprobaron su aplicación a la docente de Educación Inicial, además, para la aplicación de los instrumentos a la población seleccionada se elaboró una carta de compromiso dirigida al señor director de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni” quien ayudo y apoyo el desarrollo de este proyecto de investigación.

2.2 Métodos

El enfoque cualitativo es sustancial para las investigaciones, ya que genera un análisis concreto del fenómeno a investigar obteniendo así resultados reales de las aptitudes de los objetos a estudiar (Sánchez, 2019). La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que permite analizar los acontecimientos que ayudan a la construcción de la identidad mediante el juego con disfraces en los niños de 4 a 5 años.

En la presente investigación se empleó un alcance descriptivo puesto a que tiene como prioridad describir cualidades y características de una problemática a investigar. Este tipo de enfoque permitió que se registre información, se análisis e interprete la realidad de la problemática de manera verídica, con la finalidad de adquirir conocimientos suficientes para llegar al fin propuesto. (Alvarez, 2020)

Finalmente se utilizó el diseño de investigación documental, ya que se hizo uso de diferentes libros, artículos o revistas científicas y tesis de grado con temáticas similares a la investigación con el fin de recolectar información que permitieron desarrollar la sustentación teórica de la investigación.

Técnica e instrumento de recolección de datos

Para la recolección de datos, se utilizó como técnica el análisis documental y como instrumento el guion de entrevista para lo cual se ha planteado 4 preguntas que estuvo dirigido a la docente de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”. Anexo 5

La segunda técnica que se manejo es la observación directa y el instrumento que se aplicó en esta técnica es la ficha de observación con 6 ítems que está dirigida a los niños de la institución mencionada anteriormente. Anexo 4

Población

En la investigación se utilizó como población al Subnivel de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”, ubicada en la provincia de Tungurahua Cantón Ambato, Parroquia Unamuncho, la misma que está conformada por 17 estudiantes y una docente, en donde se pudo recolectar la información necesaria respecto al tema “El juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años”.

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez obtenido los datos mediante los instrumentos cualitativos diseñados para la presente investigación como fue la entrevista y la ficha de observación aplicados en la Escuela Básica “Alfonsina Storni”, se procedió a realizar un análisis exhaustivo basándose en las dos variables de estudio.

Con la finalidad de sintetizar todos los datos obtenidos, así como la información recolectada de los diferentes estudios empleados, se desarrolló la debida triangulación de la información siendo una base para el desarrollo de la temática.

Cabe mencionar que los resultados obtenidos serán representados en tablas divididas en las categorías de estudio, las mismas que serán visualizadas a continuación:

Tabla 8. *Triangulación de la Variable Independiente*

Variable independiente: juego con disfraces				
Categoría	Respuesta extraída de la entrevista	Respuesta extraída de la ficha de observación	Argumento teórico de las categorías	Resultado por categorías
Juego con disfraces	La docente en la entrevista menciona que el juego con disfraces es una actividad diferente y divertida ya que al ser implementada en las planificaciones y en la hora clase logra un desarrollo integral en los infantes, sin embargo, la docente indica que no a puesto en práctica este tipo de juego.	Durante la observación se logró apreciar que los infantes se divierten al realizar el juego debido a que dejan fluir sus fantasías y liberan emociones. Además, ayuda al proceso de identificación de los niños y niñas.	A través de la interacción con disfraces los pequeños de la casa logran exteriorizar sus experiencias, sentimientos y también consiguen desarrollar diferentes roles con representaciones cotidianas plagadas de imaginación y creatividad (Licona, 2021)	De acorde a los instrumentos y al criterio del autor se deduce que el juego con disfraces es una herramienta factible de enseñanza-aprendizaje debido a que genera en el grupo una comprensión optima. Así pues, al aplicar la ficha de observación se obtuvo buenos resultados y además se dedujo que la aplicación del juego permite a los infantes desarrollar de una manera divertida su identidad.

Función cognitiva	La docente en la entrevista manifestó que el juego con disfraces si desarrolla la función cognitiva en los infantes ya que al aplicar el juego les ayuda a fomentar su imaginación y a activar su creatividad.	Al realizar la observación se logró confirmar que, mediante el juego propuesto anteriormente los infantes muestran su creatividad e imaginación, además, al crear situaciones imaginarias o reales.	La función cognitiva es el conocimiento de lo que acontece en el interior del cerebro con respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje, despertando un interés educativo en la actualidad (Hurtado, 2020)	De acorde a las respuestas de los instrumentos y a lo que afirma el autor la función cognitiva es fundamental en el desarrollo de los infantes, puesto a que les brinda una estimulación mental para crear situaciones imaginarias, además, los niños y niñas deben sentirse identificados con el disfraz que van a usar para que de esta manera se sientan a gusto realizando las actividades previamente planificadas.
Normas sociales	La docente en la entrevista menciona que a través del juego con disfraces los infantes logran desarrollar las normas sociales, mismas	Durante la observación se logró verificar que los niños y niñas al momento de realizar las actividades tienen dificultad para acatar las reglas de los	Las normas sociales ponen en orden el comportamiento de los niños sin alterar sus valores familiares y sociales mismos que	Tomando en cuenta lo que menciona el autor y la respuesta de la docente se logra analizar que mediante la aplicación del juego con disfraces los infantes

	que le ayudaran a relacionarse en su entorno social.	juegos y mantener el orden durante la actividad.	aportan al desarrollo de la autoestima (Granados, 2021)	desarrollan las normas sociales las mismas que se trabajan de manera entretenida.
Socialización	La docente en la entrevista menciona que la socialización si se puede trabajar mediante el juego con disfraces debido a que es una actividad que engloba múltiples beneficios para el desarrollo de los infantes.	Durante la observación se pudo verificar que el juego previamente propuesto es un medio para que los niños y niñas creen amistadas sanas, venzan la timidez, compartan con los demás y trabajen en equipo.	La socialización crea diferentes espacios que concede libre expresión, disminuyendo el rechazo a estereotipos e inseguridades (Arija, 2021)	Tomando en cuenta al autor y a la docente, el juego con disfraces les brinda a los infantes un ambiente propicio para que convivan con sus pares, desarrollen su autonomía y expresen sus sentimientos de un modo sencillo y lúdico.

Elaborado por: Estefania Chango

Tabla 9. Triangulación de la Variable Dependiente

Variable independiente: identidad				
Categoría	Respuesta extraída de la entrevista	Respuesta extraída de la ficha de observación	Argumento teórico de las categorías	Resultado por categorías
Identidad	La docente del nivel inicial en la entrevista considera que la identidad se va cultivando a través del juego, especialmente los que se realizan en el aula, ya que la relación de calidad con los compañeros influye en la identidad de los mismos.	Mediante la aplicación de un juego con disfraces, se puedo observar que los niños y niñas adquieren un sentido de sí mismos y una identidad propia cuando se asocian con otras personas a su alrededor.	Es la forma de involucrar aspectos generales del individuo, teniendo en cuenta que una persona posee un pasado, presente y futuro (Ministerio de Educación; Subsecretaría de Educación Parvularia; División de Políticas Educativas, 2020)	En este contexto, se destaca que los niños y niñas desarrollan su propia identidad a través de una actividad innata denomina juego por lo que relacionarse con sus compañeros contribuye al desarrollo emocional, social y cognitivo del infante.
Autoconcepto	La docente en la entrevista considera que enseñar el autoconcepto mediante la utilización de juegos le permite captar la atención de los infantes	La aplicación de los diferentes juegos permito que los infantes desarrollen una imagen adecuada de sí mismos, comprendan la importancia de conocerse y	Autoconceptualizarse permite al niño a interesarse a profundidad en sus atributos personales externos, su apariencia física, logros o habilidades (López, Cuzco, & Pesántes, 2022)	De acuerdo con la opinión de los autores y la de la docente tenemos claro que es importante aplicar diferentes juegos que ayuden al desarrollo del autoconcepto para que de

	de una manera entretenida y divertida.	reflexionen sobre las propias cualidades.		esta manera el infante se acepte a sí mismo y pueda desenvolverse adecuadamente en su entorno.
Autoestima	La docente entrevistada afirma que la autoestima es un parte primordial en la vida escolar del infante debido a que de eso dependerá su desarrollo en el aprendizaje, en la comunicación, en su relación con los demás y en el desarrollo de actividades.	Con respecto a lo observado en el salón de clases se deduce que mediante la aplicación de las actividades los infantes desarrollaron una relación armónica con las personas que los rodean.	Por autoestima se entiende el dimensionar las cualidades que forman una personalidad específica de los niños pues de esta manera se lograra conseguir una educación integral (Alcazár, 2022)	Con la opinión del autor y de la docente tenemos en cuenta que la aplicación del juego con disfraces influye de manera positiva en la identidad, así como para el aspecto de la autoestima, siendo este una clave fundamental para aplicar varias actividades que ayuden a los niños y niñas al desarrollo de su “yo”.

Elaborado por: Estefanía Chango.

3.1. Idea a defender

Una vez realizado el análisis de la recopilación de datos, se logra mencionar que el juego con disfraces es una herramienta factible de enseñanza y aprendizaje debido a que los niños y niñas participan en diferentes actividades representando a sus personajes favoritos o a los que tenga más afinidad haciendo uso de la imaginación y la creatividad, además, mediante el mismo logra desarrollar la identidad de una manera lúdica y entretenida.

Se señala esto porque los infantes al ser evaluados demostraron que mediante la aplicación del juego con disfraces adquieren habilidades sociales, cognitivas y emocionales, así mismo genera su autoconcepto, se identifica de los demás y fomenta su empatía, dando como resultado un aporte positivo en la investigación, de la misma manera la docente manifiesta que la aplicación del juego ya mencionado permite al infante desenvolverse adecuadamente en su entorno y generar una experiencia educativa modernizada en los infantes de educación inicial del subnivel II de la escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni”

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Finalmente, en este capítulo se menciona las conclusiones y recomendaciones que comparten los objetivos anteriormente presentados, por lo que se puede concluir que:

- Mediante la fundamentación teórica científica se puede concluir que el juego con disfraces es considerado una estrategia educativa para la enseñanza y aprendizaje de los infantes, mismo que consiste en que los niños y niñas desarrollen sus relaciones sociales de una forma divertida y entretenida, incluso les permitió desarrollar su identidad, ya que, al recopilar información de repositorios de tesis, artículos científicos, libros y entre otras plataformas se logró conseguir comprender como beneficia el juego con disfraces en educación inicial.
- Una vez realizado el análisis de la ficha de observación y de la entrevista en la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni” se concluye que la docente practica el juego ya mencionado en el salón de clases, mismo que le permite trabajar la creatividad, fantasía e imaginación de los infantes, del mismo modo al ejecutar esta actividad el infante se conoce y construye su propia identidad, se maneja dentro de un grupo social y establece vínculos con los demás. Con respecto a los indicadores de la ficha de observación la mayoría obtuvo un buen desempeño lo que indica que el juego con disfraces es importante de emplear en las planificaciones curriculares como una nueva estrategia de aprendizaje.
- Finalmente, el proponer planificaciones que incluyan nuevas actividades mediante el juego con disfraces para el desarrollo de la identidad ofrece al grupo infantil más diversión y creatividad para que de esta manera estimulen ese interés por participar en cada uno de los juegos propuestos logrando relacionarse con su entorno y cooperar con los demás.

4.2. Recomendaciones

- Tomar en cuenta las bases teóricas que se consideren importantes para aclarar dudas en la aplicación de la actividad utilizando disfraces dentro del ámbito escolar mismo que contribuye al desenvolvimiento de la identidad, debido a que brinda espacios de socialización con el entorno y sus pares.
- Al hablar del juego con disfraces como medio del desarrollo de la identidad se invita a las docentes de educación inicial de la Escuela de Educación Básica “Alfonsina Storni” a crear espacios donde los infantes puedan representar diversos personajes, ya que esto promueven el aprendizaje, la empatía y les permite expresar sus emociones de manera asertiva, además de que es una fuente rica en generar relaciones sociales.
- Se recomienda utilizar realizar pequeñas obras de teatro, hacer juego de roles y exposiciones de temas que involucren un disfraz, además de las presentes actividades propuestas ya que están creadas precisamente para contribuir en el desarrollo de la identidad de los niños de 4 a 5 años de una forma lúdica y creativa.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Alcazár, S. (2022). *El trabajo de la autoestima a través del juego en la etapa de infantil. Popuesta de intervención*. Valencia: Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. Obtenido de <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2588/Alc%C3%A1zar%20Carre%C3%B1o%2C%20Sara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Lima: Universidad de Lima. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%202020%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arija, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*. Palencia: UNIVERSIDAD DE VALLADOLID. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Casquet, Y. . (2022). *El juego dramático como medio de inclusión educativa en niños de 4 a 5 años* . La Libertad: Bachelor's thesis.
- Castillo, E. (Enero de 2018). Análisis de los valores que transmiten los disfraces en la etapa de educación infantil y propuesta de modificación para su inclusión en clase de educación física. *Revista digital de Educación Física*, 11 pag. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLosValoresQueTrasmitenLosDisfracesEnLaEt-3859399%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-AnalisisDeLosValoresQueTrasmitenLosDisfracesEnLaEt-3859399%20(1).pdf)
- Cruz, P. &. (2019). *El uso del juego dramático como estrategia metodológica gamificada para el acercamiento al proceso lectoescritor*. Toledo-España.: In Sexto Congreso Internacional de Educación Online. .

- De la Lama García, A. (2019). La investigación científica y sus reglas de juego. *Ciencias*, 118-131 pag. Obtenido de <https://www.revistacienciasunam.com/en/176-revistas/revista-ciencias-113-114/1632-la-investigaci%C3%B3n-cient%C3%ADfica-y-sus-reglas-de-juego.html>
- Dettano, A. (2020). *Disfraces en disputa: consumo infantil, jerarquías de valor y valuación material en el contexto escolar*. Argentina: Editorial: Estudios Sociologicos. Obtenido de <https://www.aacademica.org/diana.marcela.aristizabal.garcia/13>
- Espínola, J. P. (31 de Enero de 2023). *Enciclopedia humanidades*. Obtenido de Enciclopedia humanidades: <https://humanidades.com/identidad/>
- Estrada, L. (2018). *Motivación y Emoción*. Bogotá D.C.: Fundación Universitaria del Área Andina. Obtenido de <https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3541/138%20MOTIVACION%20Y%20EMOCION.pdf>
- García, A. (20 de Febrero de 2019). Neurociencia de las emociones: la sociedad vista desde el individuo. Una aproximación a la vinculación sociología-neurociencia. *Revista Sociológica*, vol.34(no.36), 25 pag. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732019000100039
- Gildemeister, R., & Ramos, M. (2019). *La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones*. Lima: Amauta impresiones comerciales S.A.C. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificacion_en_la_educacion_inicial_guia_de_orientaciones.pdf
- González, R. (15 de Enero de 2022). La planificación curricular: Punto de partida del trabajo pedagógico. *Revista científica*, 12 pag. Obtenido de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/3433/3995>
- Granados, F. (2021). *Construcción De Normas Sociales En Niños De 2 a 5 Años Del Centro De Desarrollo Infantil San Ignacio de Loyola*. Bogota: Uniminuto.

Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13955/1/TE.CE_GranadosCaldero%CC%81nLuisaFernanda_2021

Heinsen, M., & Maratos, S. (2019). *Guía de planificación y evaluación*. República Dominicana: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) R.D. Obtenido de <https://oei.int/downloads/disk/eyJfcmFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWhjM0oyWVRWemVuUXhhR0prY0dOcE5YTmpZVEF5YmpsM2EyUmtlQVlk2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpZjJsZWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SW1kMWFXRXRaR1V0Y0d4aGJtbG1hV05oWTJsdmJpMTVMV1YyWVd4MVlX>

Hurtado, J. (2020). *Funciones cognitivas y niveles de desempeño en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de educación básica en Colombia: un estudio de caso*. Cartagena de Indias: UNIVERSIDAD DE CARTAGENA. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13559/trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Intriago, H. A. (2018). Estrategias pedagógicas para fortalecer la construcción de la identidad y autonomía en niños de educación inicial. *Revista Cognosis.*, 27-36.

Licon, A. (2021). *LA IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EL JUEGO SIMBOLICO*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/51408038.pdf>

López, C., Cuzco, K., & Pesántes, A. (2022). *Autoestima y autoconcepto en niños preescolares de 4 a 5 años: guía de apoyo para padres y docentes en tiempo de Covid-19*. Cuenca: Universidad del Azuay. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11633>

Ministerio de educación. (2016). *INSTRUCTIVO: PLANIFICACIONES CURRICULARES PARA EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN*. Quito: MINEDUC. Obtenido de <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/planificaciones-curriculares.pdf>

- Ministerio de Educación. (2019). *Desarrollo de la identidad en los niños y niñas de 3 a 4 años*. Quito: Mineduc. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Octubre.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional & La Universidad Nacional de Colombia. (2020). *Ideas para construir y tejer identidad*. Colombia: Mineducación. Obtenido de https://colombiaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-08/9.%20Ideas%20para%20construir%20y%20tejer%20identidad.pdf
- Ministerio de Educación; Subsecretaría de Educación Parvularia; División de Políticas Educativas. (2020). *Identidad y Autonomía: Orientaciones Técnico-Pedagógicas para el Nivel de Educación Parvularia*. Santiago, Chile: Subsecretaría de educación parvularia. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12365/18637>
- Moreno, M. (8 de Septiembre de 2021). Los disfraces son validos para enseñar desde la pantalla. *Diario expreso*, 2 pag. Obtenido de <https://www.pressreader.com/ecuador/diario-expreso/20210908/281522229202534>
- Nápoles, P. (2019). LA CONSTRUCCIÓN DE GÉNERO EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INFANCIA PREESCOLAR. *Revista: Atlante.*, 12 pag. Obtenido de https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/genero-infancia-preescolar.html#google_vignette
- Navarro, A. (2018). LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LA INFANCIA Y SU RELACIÓN CON LA MÚSICA. *Dialnet*, 16 pag. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaConstruccionDeLaIdentidadEnLaInfanciaYSuRelacion-6451038.pdf>
- Otálvaro, R. (2021). *LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS*. Bogota: CINDE. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13472/LA%20CONSTRUCCION%20DE%20IDENTIDAD%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%203%20Y%204%20A%C3%91OS%20DE%20LA%20E2%80%AFESCUELA%20MATERNAL.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

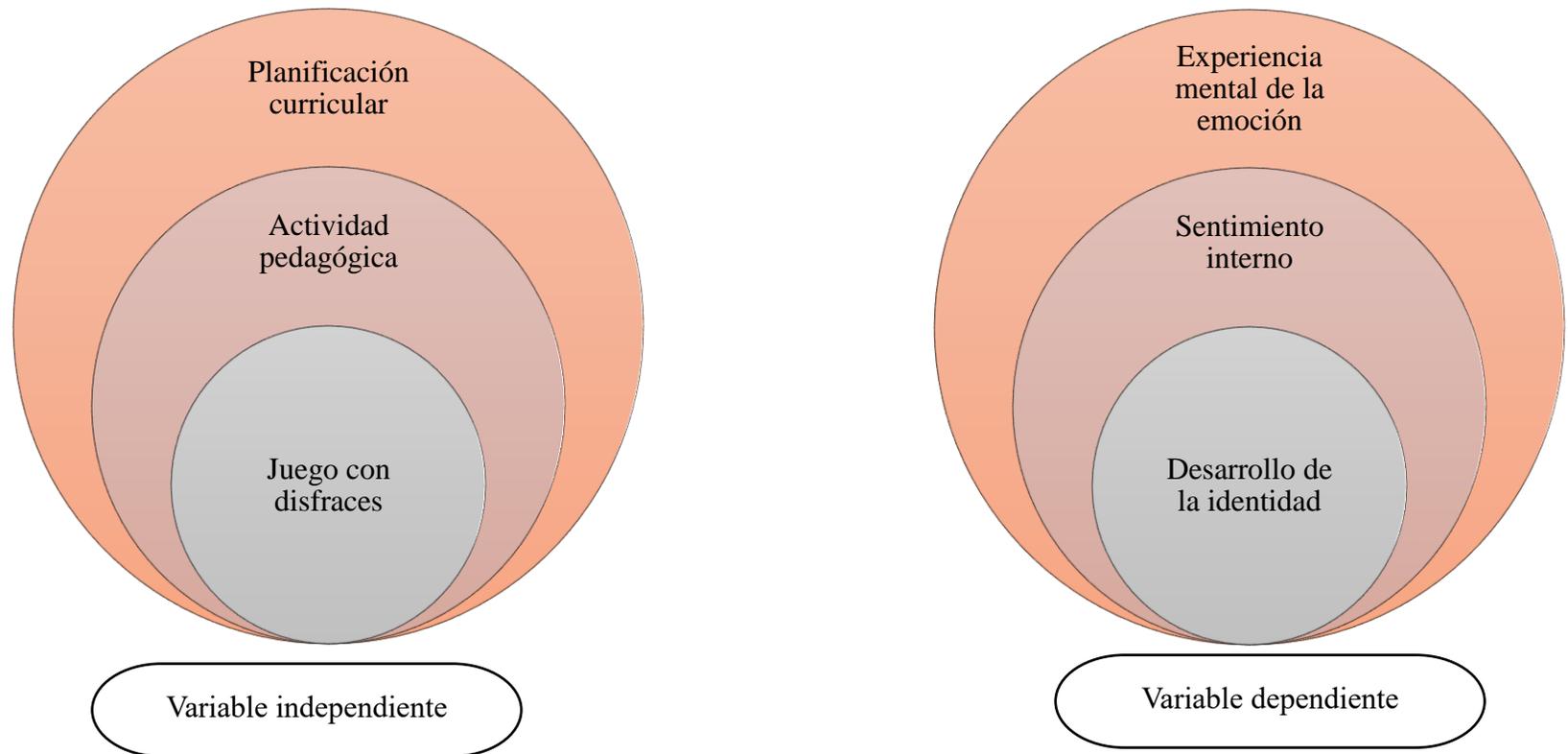
- Pérez, C. (2 de Febrero de 2022). *Neuromusic instituto del desarrollo cognitivo*. Obtenido de Neuromusic instituto del desarrollo cognitivo: <https://neuromusic.es/beneficios-de-disfrazarse-en-la-infancia/>
- Ponga, J. d. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria. *Revista del departamento de Filología Moderna*, pp. 34-39. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/1920-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4178-1-10-20220617.pdf>
- Quiroga, F. (2021). Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, pag 8-14. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2021000200320
- Roldan, M. (4 de Diciembre de 2020). *Crianza inteligente*. Obtenido de Crianza inteligente: <https://nataliruiz.com/2020/12/04/jugar-a-disfrazarse-y-su-importancia-en-el-desarrollo-de-tu-hijo/>
- Rubio, U. (2019). *El juego dramático y su relación con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la IEP "Risas y Trazos" del distrito de Magdalena del Mar*. Lima: Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión.
- Salzmann, T. (2018). El desarrollo de la identidad en niños y las interrelaciones con lenguaje y comunicación. *Cultura y representaciones sociales*, 18 pag. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102017000200101
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 102-122. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008

- Serrano, R. (2018). *La importancia del juego dramático en Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico*. Soria: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31691/TFG-O-1332.pdf?sequence=1>
- Soto, I. (24 de Mayo de 2023). *Mente lluvia*. Obtenido de *Mente lluvia*: <https://www.clubmitsubishiasx.com/articulos/que-son-las-actividades-pedagogicas-ejemplos>
- Tuárez, J. (2022). METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Educare*, 18 pag. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Articulo+22.pdf>
- Urbina, M. R. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV HACER Rev. Inv. Cult.*, 11-17.
- Vigil, M. (2018). *Desarrollo de la identidad en niños de 5 años de edad en educación inicial*. Ica-Peru: Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/506/Flores%20Vigil%2c%20Lorena%20Magdalena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1. Red de inclusión

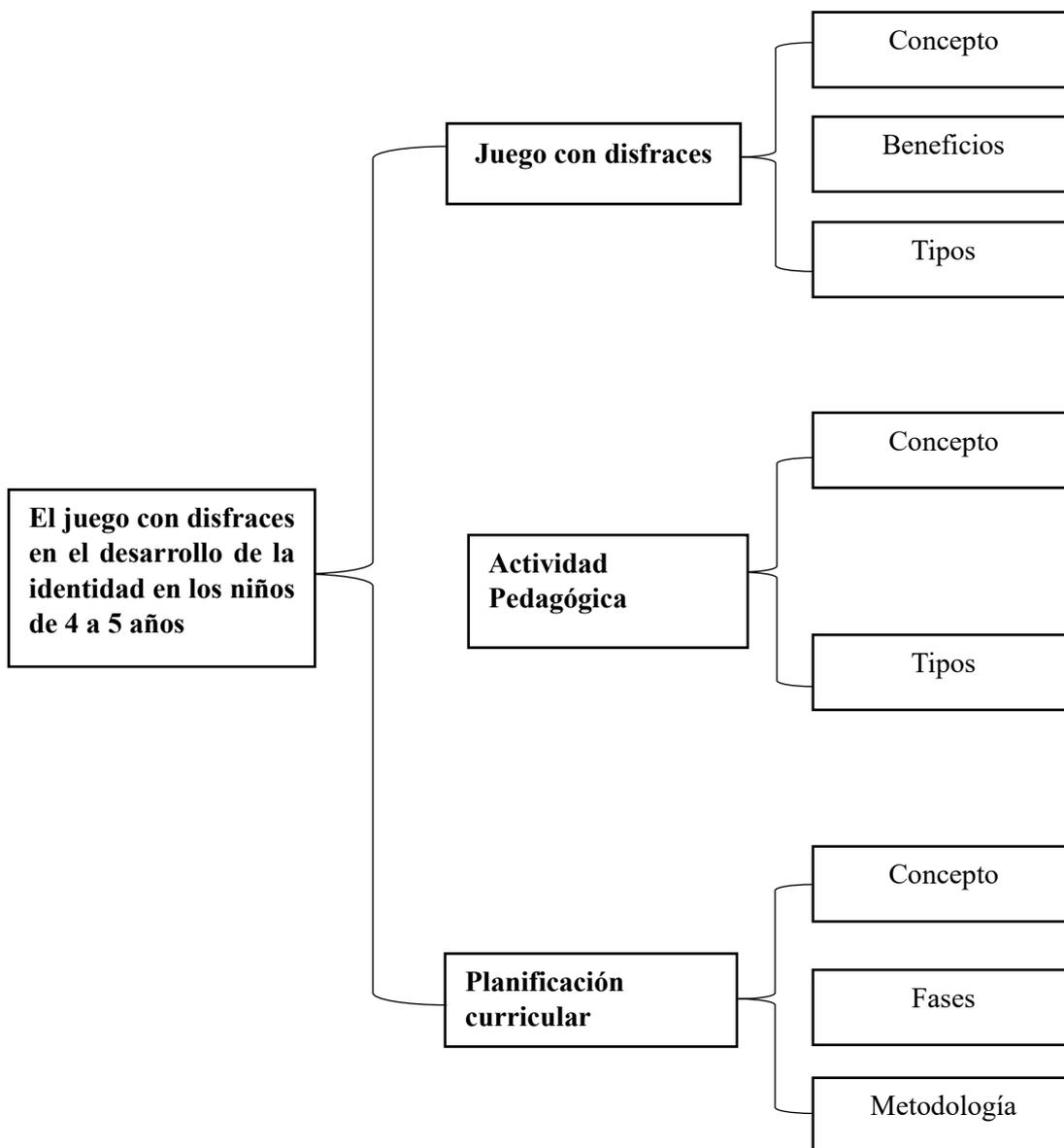
Gráfico 7 Red de inclusión



Nota: Red de inclusión. Fuente: Chango (2023).

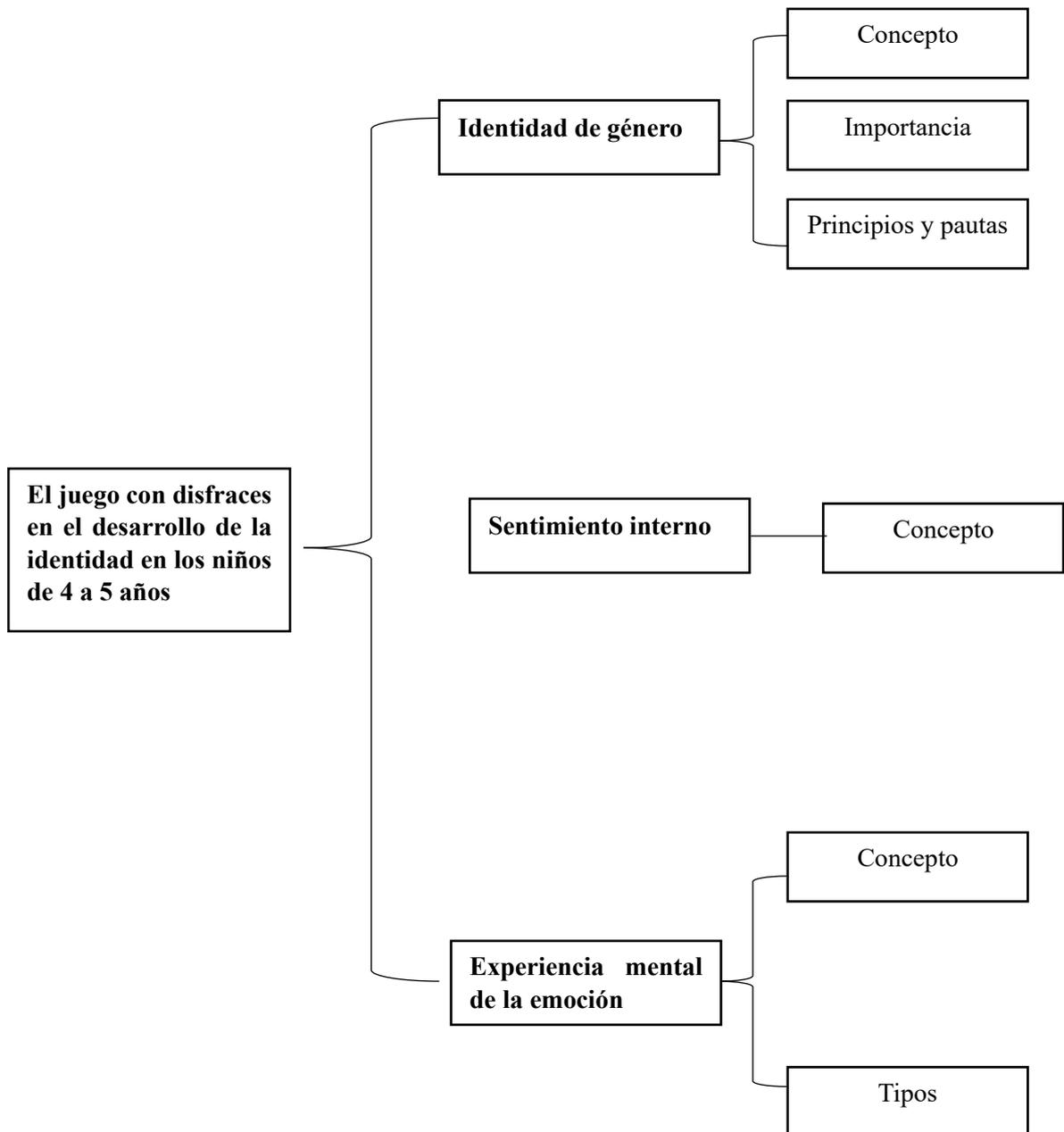
Anexo 2. Constelación de ideas.

Gráfico 8 Constelación de ideas de la Variable independiente



Nota: constelación de ideas independiente. Fuente: Chango (2023)

Gráfico 9 Constelación de ideas de la variable dependiente



Nota: constelación de ideas dependiente. Fuente: Chango (2023)

Anexo 3. Operacionalización de variables

3.4.1 Variable independiente: Juego con disfraces

Tabla 10 Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
El juego con disfraces contribuye a la función cognitiva, la simbolización, la socialización con otros niños, además, contribuye en el desarrollo de la identidad, de normas sociales y fomenta la empatía.	<ul style="list-style-type: none"> • Función cognitiva • Normas sociales • Socialización 	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso creativo. • Produce nuevos objetos • Imaginación • Rige el comportamiento. • Seguir ordenes • Adaptación al entorno social. • Empatía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describa un juego con disfraces para el desarrollo de la identidad en los infantes • Explique como la aplicación del juego con disfraces permite desarrollar la identidad en los infantes 	<p>Técnica</p> <p>Entrevista</p> <p>Instrumento</p> <p>Guion de entrevista con preguntas estructuradas.</p>

Nota: Operación de variable dependiente. Fuente: Chango (2023)

3.4.2 Variable dependiente: identidad.

Tabla 11 Operacionalización de la variable dependiente

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>La identidad es el conjunto de cualidades y creencias que diferencian a una persona o grupo de los demás, lo que hace que una persona sea única. Cuando la construcción de identidad se da de manera positiva, esta fortalece su autoestima.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconcepto. • Autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasgos • Cualidades • Actitudes • Sentimientos. • Pensamientos. • Percepciones 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Muestra una imagen adecuada de sí mismo? • ¿Se reconoce como niña y niño? • ¿Reconoce sus características físicas y la de los demás? 	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de observación</p>

Nota: Operación de variable dependiente. Fuente: Chango (2023)

Anexo 4. Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: La ficha de observación tiene como objetivo analizar el proceso del desarrollo de la identidad mediante el juego con disfraces en el Nivel Inicial.

Institución: Escuela Básica “Alfonsina Storni”

Nombre del alumno:

Fecha:

Parámetros de evaluación: Iniciado- En proceso- Adquirido.

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
¿Sigue adecuadamente las instrucciones del juego?			
¿Participa en los juegos con disfraces planteados por la docente?			
¿Estimula la creación de situaciones imaginarias o reales?			
¿Reconoce sus características físicas y la de los demás?			
¿Se reconoce como niña y niño?			
¿Muestra una imagen adecuada de sí mismo?			

Anexo 5. Entrevista a la docente



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



ENTREVISTA AL DOCENTE

Tema: El juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: La entrevista tiene como objetivo investigar el criterio de la docente con relación al desarrollo de la identidad en el juego con disfraces en el Nivel Inicial.

Entrevistador:

Fecha de realización:

Indicaciones:

- La entrevista consta de una serie de preguntas estructuradas y sus respuestas son de carácter confidencial.

Preguntas:

1.- Describa un juego con disfraces para el desarrollo de la identidad en los infantes.

.....
.....
.....

2.- Explique como la aplicación del juego con disfraces permite desarrollar la identidad en los infantes.

.....
.....
.....

3.- Mencione una actividad para desarrollar la identidad en los niños y niñas.

.....
.....
.....

4.- Describa dos razones para utilizar el juego con disfraces en el desarrollo de la identidad.

.....
.....
.....
.....
.....

¡GRACIAS POR SU COLOBARACIÓN !



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de observación dirigida a los niños de Educación Inicial

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la ficha de observación.

Instrucciones:

- A continuación, se presenta una serie de indicadores planteados en la ficha de observación, según el tema de investigación para ser evaluados según la observación, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Investigar el juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1.- ¿Sigue adecuadamente las instrucciones del juego?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x				
La redacción es clara y exacta.	x				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	x				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	x				

Sugerencia:

.....
.....

2.- ¿Participa en los juegos con disfraces planteados por la docente?

Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....

.....

3.- ¿Estimula la creación de situaciones imaginarias o reales?

Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....

.....

4.- ¿Reconoce sus características físicas y la de los demás?

Criterios \ Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....

5.- ¿Se reconoce como niña y niño?

Criterios \ Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....

6.- ¿Muestra una imagen adecuada de sí mismo?

Criterios	Valoración				
	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

Nombre del experto:

José Rubén Luján

C.C:

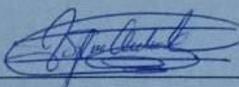
1901911890

Título:

Dir. en Ciencias de la Educación Nueva Administración Educativa

Experiencia en el área de investigación:

7 años


Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Entrevista dirigida a la docente de Educación Inicial

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la ficha de observación.

Instrucciones:

- A continuación, se presenta una serie de indicadores planteados en la ficha de observación, según el tema de investigación para ser evaluados según la observación, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Investigar el juego con disfraces en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1.- Describa un juego con disfraces para el desarrollo de la identidad en los infantes.

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....
.....

2.- Explique como la aplicación del juego con disfraces permite desarrollar la identidad en los infantes.

Criterios \ Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia:

.....

.....

3.- Mencione una actividad para desarrollar la identidad en los niños y niñas.

Criterios \ Valoración	Aplicable	Modificable	Regular	Deficiente	No aplicable
	100%	75%	50%	25%	0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Presenta adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Anexo 7. Fotografías



Anexo 8. Carta compromiso

Ambato, 10/10/2023

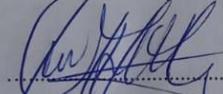
Dr.: Marcelo Núñez Espinoza
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias y de la Educación

Ledo.: Carlos Analuíza Lara. Mg en mi calidad de Director de la Escuela de Educación Básica "Alfonsina Storni", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación: "El juego de los disfraces y el desarrollo de la identidad de género en los niños de 4 a 5 años." propuesto por la estudiante Estefania Yadira Chango Nata, portadora de la Cédula de Ciudadanía 185061256-3, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Ledo.: Carlos Analuíza Lara. Mg

C.I.: 120524382-5

Nº: 032479179

Nº: 0983058309

C.E: Carlos.analuiza@educación.gob.ec

Anexo 9. Urkund

