



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

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación
Inicial**

TEMA:

**“LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL.”**

AUTORA: Kerly Jazmín Vélez Meneses

TUTORA: Lcda. Irelys Sánchez Mg.

Ambato - Ecuador
Octubre 2021- Marzo 2022

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Lcda. Irelys Sánchez Mg, con cédula de ciudadanía: 1756925952, en mi calidad de tutora del trabajo de titulación referente al tema: **“LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, desarrollado por la estudiante Kerly Jazmín Vélez Meneses, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcda. Irelys Sánchez Mg.

C.C. 1756925952

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Vélez Meneses Kerly Jazmín, con cedula de ciudadanía N.º 1600838054, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, quién basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Vélez Meneses Kerly Jazmín

C.C. 1600838054

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema “LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, elaborado por Kerly Jazmín Vélez Meneses, 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.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....
Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.
C.C.: 1801911890
Miembro de comisión calificadora

.....
Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.
C.C.: 0502125123
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de titulación a mis padres Luis Vélez y Yolanda Meneses, ya que ellos fueron mi apoyo incondicional en todo momento y también a mi pequeña hija Sophia B. quien se ha convertido en el impulso y motivación que me complemento en los tiempos difíciles.

También agradezco a mis docentes por impartir sus conocimientos con paciencia y amor.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser generoso y regalarme salud, vida y sabiduría con la que hoy finalizo esta etapa.

También agradezco a mis docentes por impartir sus conocimientos con paciencia y amor.

Por último, agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, por abrirme sus puertas y permitir mi formación personal y profesional, en un espacio calidad.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Tabla de contenido

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO.....	ix
ABSTRACT	x
MARCO TEÓRICO.....	xi
1.2.2 Primer Objetivo Específico:	xiii
1.2.3 Segundo Objetivo Específico:.....	xv
Tabla 1	xvi
1.2.4 Tercer Objetivo Específico:.....	xvi
METODOLOGÍA	xviii
2.1 Materiales.....	xviii
2.2 Métodos	xviii
CAPÍTULO III.....	xx
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	xx
3.1 Análisis y discusión de los resultados.	xx
Tabla 2.....	21
Tabla 3.....	23
3.2 Idea a defender	26
CAPÍTULO IV	27
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	27
4.1 Conclusiones.....	27
4.2 Recomendaciones.....	29
Bibliografía	30

Anexos	33
Anexo 1: Red de inclusión	33
Anexo 2: Constelación de ideas: Variable independiente.....	33
Anexo 3: Validación por expertos (Ficha de observación).....	34
Anexo 4: Validación por expertos (Guion de preguntas abiertas).....	34
Anexo 5: Evidencia de la aplicación de los instrumentos.....	34
Anexo 6: Análisis de Urkund.....	35

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

TEMA: “LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES ANIMADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

Autora: Kerly Jazmín Vélez Meneses

Tutora: Lcda. Irelys Sánchez Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

Desde años atrás las autoridades de turno de los distintos países se han preocupado por alcanzar una educación de calidad, es por eso la importancia del desarrollo de la presente investigación, ya que analizará la influencia de la representación de personajes animados como recurso didáctico, para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños lo cual es de interés común para los docentes y padres.

Los dibujos animados son aceptados por la mayoría de infantes, esto ha incentivado a buscar recursos didácticos que llamen la atención del niño como representar personajes animados dando así la originalidad al tema de estudio.

Desarrollar un aprendizaje significativo en el nivel de inicial ha causado un gran impacto en el Gobierno Ecuatoriano el cual, a través su currículo de Educación Inicial, indica a las docentes la importancia del entorno en el que interactúan los niños en sus primeros años de vida, como factor trascendental en su desarrollo.

Por tal razón es factible considerar la representación de personajes animados como un recurso a utilizar en el nivel, creando un ambiente acogedor, en cual se beneficien los niños de la Unidad Educativa Andoas al vivenciar las experiencias de aprendizaje y fortaleciendo su desarrollo integral.

Palabras Claves: Representación, personajes animados, recurso didáctico, aprendizaje significativo.

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

SUBJECT: “THE REPRESENTATION OF ANIMATED CHARACTERS IN THE SIGNIFICANT LEARNING IN THE CHILDREN OF INITIAL EDUCATION”

Author: Kerly Jazmín Vélez Meneses

Tutor: Lcda. Irelys Sánchez Mg.

ABSTRACT

For years, the authorities of the different countries have been concerned with achieving quality education, that is why the importance of the development of this research, since it will analyze the influence of the representation of animated characters as a didactic resource, to develop meaningful learning in children which is of common interest to teachers and parents.

The majority of infants accepts cartoons; this has encouraged the search for teaching resources that attract the child's attention, such as representing animated characters, thus giving originality to the subject of study.

Developing meaningful learning at the initial level has caused a great impact on the Ecuadorian Government which, through its Initial Education curriculum, indicates to teachers the importance of the environment in which children interact in their first years of life, as a transcendental factor in its development.

For this reason, it is feasible to consider the representation of animated characters as a resource to be used at the level, creating a welcoming environment, in which the children of the Andoas Educational Unit benefit from experiencing learning experiences and strengthening their integral development.

Key words: Representation, cartoon characters, teaching resource, significant learning.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

Los personajes animados son denominados también como material audiovisual y su objetivo principal es atraer el interés del espectador de una manera divertida, además de transmitir un mensaje por medio de hechos reales o ficticios, generando un impacto positivo o negativo en la persona que lo observa (Durán, 2019).

En este sentido (Ramírez, 2020) plantea que la representación de personajes animados es una acción realizada por varias personas y consiste en utilizar atuendos o prendas similares a las del personaje seleccionado, hablando o realizando acciones provenientes del mismo.

El ser humano experimenta diferentes emociones y al personificar o representar un personaje animado se identifica con uno de ellos. Por ello, la importancia de elegir un personaje animado que transmita valores positivos y que brinde una convivencia armónica y positiva a la sociedad (Martínez, 2018).

Asimismo, existe una analogía la cual menciona que elegir un personaje animado violento desarrolla una conducta agresiva en el niño, causando daños físicos o psicológicos o faltando el respeto de las personas a su alrededor (Huincho, 2017).

En la actualidad la educación posee un modelo pedagógico constructivista, donde la docente le facilita el aprendizaje al estudiante, fomentado la autonomía y creatividad. Por esta razón, varios pedagogos como Ausbel, crean estrategias metodológicas en las que se incluyen los recursos didácticos adaptados a los cambios culturales y sociales, conforme al tiempo en que se vive.

Según el (Ministerio de Educación, Currículo de Educación Inicial, 2014), los profesionales deben buscar varias estrategias para garantizar el aprendizaje, respetando los intereses y ritmos de aprendizajes de los niños. El juego es la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial. Cuando los niños juegan, se involucran de manera integral con su cuerpo, mente y espíritu, están completamente activos y adquieren conocimiento, explorando, transformándose en actores de su propio aprendizaje, partiendo así de conocimientos previos.

Asimismo, en el proceso de enseñanza y aprendizaje existe la metodología denominada significativa, que se caracteriza por la construcción del propio aprendizaje y que sea significativo, causando una gran impresión en el niño, por tanto, será muy difícil de olvidarlo. El aprendizaje significativo comienza cuando la nueva información “conecta” con un concepto existente en la estructura cognitiva (Roa, 2021).

La intención del aprendizaje significativo es formar, desde edades tempranas personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando el pensamiento lógico para desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, construyendo su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias (Toala, 2018).

Por esta razón, para alcanzar una experiencia de aprendizaje significativo, las docentes hacen uso de los recursos didácticos, los cuales son conocidos como un conjunto de materiales físicos o virtuales que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Morales P. , 2019).

Es de gran importancia hacer uso de recursos didácticos de acuerdo a la edad y al desarrollo de los niños y niñas, pues están atravesando la etapa en la que al divertirse aprenden, involucrándose de modo positivo antes de adquirir los nuevos conocimientos que se les pretende enseñar (López, 2020).

Del mismo modo, usar recursos didácticos como los trajes de personajes animados en la parte pedagógica, produce varios beneficios y más aún en la Educación Inicial, dado que al representar a un personaje, le permite al niño vivenciar la experiencia de aprendizaje de una manera única, fortaleciendo su aprendizaje y sus relaciones interpersonales (Guerrero, 2019).

Los personajes animados seleccionados para ser representados, deben ser aceptados por todos los niños, evitando crear estereotipos y permitiéndole experimentar varias sensaciones que aporten a su desarrollo personal, erradicando actitudes negativas como la agresividad y violencia y estimulando valores como: la igualdad, el respeto, la cooperación y la tolerancia.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Analizar la influencia de la representación de personajes animados en el desarrollo del aprendizaje significativo en Educación Inicial.

Se alcanza el objetivo general mediante el cumplimiento de los tres objetivos específicos de una forma sistemática, de acuerdo a la necesidad del proyecto.

Para analizar la influencia de la representación de personajes animados en el aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial, es esencial conocer su teoría para comprender la realidad de la representación de personajes animados y establecer las ventajas y desventajas que genera su uso en el desarrollo del aprendizaje significativo.

1.2.2 Primer Objetivo Específico:

- **Fundamentar teóricamente el uso de la representación de personajes animados en el aprendizaje significativo.**

Para profundizar en la importancia del uso de la representación de personajes animados en el aprendizaje significativo de los niños, es necesario partir de un aspecto general: conocer la definición de la Metodología de trabajo para el Nivel Inicial, del mismo

modo, el significado de recurso didáctico y cómo estos se vinculan con el aprendizaje significativo.

La Metodología es el conjunto de procedimientos racionales usados para alcanzar objetivos o también puede definirse como la elección de un método adecuado, para obtener un objetivo determinado. En el nivel de Educación Inicial, se entiende por metodología un proceso sistematizado que promueve el desarrollo integral de los niños (Juárez, 2019).

Por esta razón, el Ministerio de Educación por medio del Currículo de Educación Inicial, instituye a las docentes del nivel para trabajar con la metodología de juego - trabajo, nominando al juego como una actividad significativa en los niños (Ministerio de Educación, 2014).

Además de la metodología, existen varios recursos didácticos los cuales sirven como material de apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que deberá ser elegido según la edad del niño para desarrollar su aprendizaje significativo (Morales, 2012).

En este sentido, lograr una adecuada combinación entre la metodología juego - trabajo y el uso de recursos didácticos, que sean de interés del infante, desarrolla un aprendizaje significativo.

Es de destacar que el aprendizaje significativo es una teoría que nace en Estados Unidos, propuesta por David Ausbel, quien planteó que el estudiante asocia la información nueva con la que ya tiene, reconstruyendo ambas informaciones. De esta manera, el docente debe usar estrategias didácticas que genere experiencias vivenciales y creativas para los estudiantes (Nieva, 2019).

Por todo lo mencionado anteriormente, representar personajes animados es considerado como un recurso didáctico, el mismo que mejora el proceso de enseñanza, fortaleciendo el desarrollo integral de los niños, como es su atención, participación, lenguaje de una manera diferente y divertida, alcanzando las destrezas planificadas por la docente de forma positiva.

1.2.3 Segundo Objetivo Específico:

- **Establecer las ventajas y desventajas de la representación de personajes animados.**

El uso de la representación de personajes animados como un recurso didáctico, trae consigo varias ventajas y desventajas, las mismas que fueron extraídas de la información recolectada por la ficha de observación aplicada a 18 niños del nivel I de Inicial de la Unidad Educativa “Andoas”.

Tabla 1*Ventajas y desventajas de la representación de personajes animados*

Ventajas	Desventajas
Despierta el interés en los niños	Elaborar el traje requiere de tiempo.
Ayuda a interpretar el mensaje transmitido por la docente con facilidad.	La docente necesita ser creativa para relacionar el personaje animado con la experiencia de aprendizaje.
Facilita la comprensión de mensajes no verbales como los gestos.	El personaje seleccionado puede causar temor en los niños.
Permite separar hechos reales de los ficticios.	Si el disfraz se vuelve repetitivo puede generar rechazo o desinterés en el niño.
Ayuda al niño a expresar de manera espontánea ideas y sentimientos.	
Causa reflexión sobre hechos o acciones en diversas situaciones.	

*Elaborado por: Kerly Vélez***1.2.4 Tercer Objetivo Específico:**

- **Relacionar la representación de personajes animados con el aprendizaje significativo.**

En el caso de este objetivo se dio cumplimiento mediante la aplicación del instrumento guion de preguntas abiertas, que fue aplicado a la docente del nivel, con la intención de que nos proporcione información referente al uso de la representación de personajes animados y su relación con el aprendizaje significativo.

Para elaborar el guion de preguntas, partimos de la revisión bibliográfica, que nos menciona que los recursos didácticos sirven de soporte al docente en su proceso de

enseñanza – aprendizaje, favoreciendo su nivel cognitivo y estimulando los sentidos como: vista, olfato, gusto, tacto y oído (Cedeño, 2018).

Es por eso que las docentes deben aplicar este recurso didáctico, que es fácil de obtenerlo, para representar personajes en sus clases, logrando desarrollar la atención del niño y motivándolo a ser partícipe de la construcción de su conocimiento, para lograr que este sea significativo (Palmero, 2011).

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

La presente investigación sobre la representación de personajes animados en el aprendizaje significativo en los niños de educación Inicial, cuenta con un enfoque cualitativo por lo que se aplicó como instrumentos un guion de preguntas abiertas y una ficha de observación, las mismas que fueron ejecutadas de manera virtual, ya que la institución seleccionada por motivos de pandemia está trabajando bajo esta modalidad.

Los instrumentos mencionados anteriormente provienen de las técnicas la Entrevista y la Observación para la recolección de datos y fueron elaborados según las categorías provenientes de la sistematización de la variable.

2.2 Métodos

El paradigma a utilizar es la teoría crítica, ya que sus fundamentos van dirigidos a la razón, permitiendo entender lo conocido. Además, incentivará al investigador a analizar el contexto pertinente a la problemática de la investigación, con una previa fundamentación teórica (Araya, 2011).

La presente investigación se desarrolló a partir de un enfoque cualitativo, el cual facilitará el análisis de la influencia de la representación de personajes animados en el desarrollo del aprendizaje significativo en Educación Inicial, además permitirá establecer las ventajas y desventajas del uso de la representación de personajes animados por parte de las docentes, relacionándolo con el aprendizaje significativo.

Se utilizó el tipo de investigación aplicada, también conocida como investigación práctica o empírica, caracterizándose por permitir profundizar en conocimientos nuevos, enlazando la teoría con el conocimiento (Lozada, 2014).

Asimismo, la investigación llevó un diseño emergente, ya que permitió verificar la teoría más que construirla, recalando la importancia de que la teoría surja de los datos y no de un sistema de categorías prefijadas, como ocurre con la codificación axial en la teoría fundamentada (Vivar, 2010).

Para puntualizar en las características y beneficios de la representación de personajes animados para el desarrollo del aprendizaje significativo, se utilizó la investigación descriptiva, centrándonos en despejar el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación.

Para la recolección de datos, se utilizará la técnica de la entrevista con su respectivo instrumento guion de preguntas abiertas, aplicado a las docentes. Además, se utilizó la técnica de la observación y su instrumento la ficha de observación, la cual constó de 10 ítems y será aplicada a los niños del nivel. Además de la revisión bibliográfica, que sugiere posibles métodos de investigación para realizar el estudio. Los instrumentos antes mencionados fueron validados por expertos, permitiendo llegar a un análisis, planteando conclusiones y recomendaciones según los objetivos propuestos en la presente investigación.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Andoas” en el nivel de Educación Inicial I, y su población será conformada por 2 docentes y 18 niñas/os que cursan este nivel seleccionado para dicha investigación. Con una muestra total de 20 personas por conveniencia.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados.

Para el análisis y discusión de resultados se tuvo en cuenta la información aportada al aplicar el guion de preguntas abiertas dirigidas a las docentes del nivel y por la ficha de observación a los niños del nivel de la Unidad Educativa “Andoas”, cada una llevaba 10 ítems acorde a la variable independiente: Representación de Personajes Animados y la dependiente: Aprendizaje Significativo.

A continuación, por medio de la técnica de la triangulación se realizó el procesamiento de la información (Ver Tabla N°2 y 3), donde se exponen las categorías planteadas para la investigación, contrastando las fuentes de información provenientes de las docentes, los niños y los autores.

Tabla 2

Representación de Personajes Animados

Variable Independiente: Representación de Personajes Animados					
CATEGORÍAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA, EXTRAÍDAS DEL GUIÓN DE PREGUNTAS ABIERTAS	INFORMACIÓN SELECCIONADA ACORDE AL TEMA EXTRAÍDA DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	ARGUMENTO TEÓRICO DE LOS AUTORES EN TORNO A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORÍAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
Recursos didácticos	Las dos docentes entrevistadas conocen que los recursos didácticos son un material de apoyo pedagógico y lo han usado en sus clases.	Durante las horas de clases observadas se evidencia que la docente usa recursos didácticos en sus clases.	Según (Morales, 2012) los recursos didácticos son materiales de apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, este será elegido según la edad del niño para desarrollar su aprendizaje significativo.	Las tres fuentes de información analizadas coinciden, al mencionar que los recursos didácticos son material de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje y los usan.	Después del análisis ejecutado de las categorías, las docentes entrevistadas plantean que seleccionan los recursos didácticos basándose en la experiencia de aprendizaje, edad y la necesidad del
Representación de personajes animados	Las docentes afirman que a lo largo de su trayectoria laboral han representado personajes animados.	En las semanas de observación se palpa que el niño muestra interés al observar el personaje animado representado por la docente.	La representación de personajes animados es un recurso didáctico que permite desarrollar la atención del niño, motivándolo a ser partícipe de la construcción de su	Tras analizar la información recolecta en los dos instrumentos aplicados: guion de preguntas abiertas y la ficha de observación, se	niño/a, mencionando las ventajas y desventajas que existen al representar personajes animados en las

			conocimiento, representar un personaje animado consiste en imitar a un personaje de su preferencia, según la ocasión que amerite, vistiéndose, hablando, actuando como lo hace dicho personaje (Palmero, 2011).	deduce que representar personajes animados generan un desarrollo integral en los niños del nivel, motivándolos a crear su propio conocimiento de forma activa, tal y como lo menciona (Palmero, 2011).	horas clase como: el tiempo requerido para elaborar el traje, la necesidad de creatividad, el temor o rechazo en los niños por cierto personaje recomendando analizarlo antes de representarlo y evitando que su uso sea repetitivo.
	Antes de seleccionar el personaje a representar, las docentes indican que tienen en cuenta los siguientes aspectos o características: valores que fomenta dicho personaje, habilidad o destreza que se va a desarrollar con los niños, tema de la experiencia, mes y fecha y disponibilidad de recursos. En cuanto a la reacción del niño al observar el personaje animado, las docentes coincidieron en que manifiestan emoción e interés volviéndose más participativos.	Durante la observación, los niños manifiestan reacciones positivas, como por ejemplo la participación voluntaria del niño con el personaje, la atención que el niño muestra al observarlo y la felicidad que irradia su rostro.			

Elaborado por: Kerly Vélez

Tabla 3

Aprendizaje Significativo

Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo					
CATEGORÍAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DEL GUIÓN DE PREGUNTAS ABIERTAS	INFORMACIÓN SELECCIONADA ACORDE AL TEMA EXTRAÍDA DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	ARGUMENTO TEÓRICO DE LOS AUTORES EN TORNO A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORÍAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
Teorías del Aprendizaje Significativo	<p>Las docentes concuerdan con que la teoría de aprendizaje son propuestas realizadas por pedagogos con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza.</p> <p>De la misma manera mencionan que Ausbel en su teoría, promueve el aprendizaje significativo.</p>	<p>En la observación se confirma que las docentes conocen sobre varias teorías de aprendizaje entre ellas la de Ausbel, ya que parten del conocimiento previo del niño tal y como lo menciona el autor, alcanzando así un aprendizaje significativo.</p>	<p>El aprendizaje significativo es una teoría que nace en Estados Unidos propuesta por David Ausbel, donde el estudiante asocia la información nueva con la que ya tiene, reconstruyendo ambas informaciones (Nieva, 2019).</p>	<p>Los datos obtenidos en el guion de preguntas abiertas y en la ficha de observación aplicados en la investigación, se relacionan con la teoría, pues las docentes buscan de manera planificada, obtener un aprendizaje significativo con sus estudiantes tal y como lo indica Ausbel.</p>	<p>Tras el análisis de las categorías las docentes manifiestan la importancia de conocer y aplicar la teoría del aprendizaje significativo en el nivel de Inicial, ya que le permite al niño construir su conocimiento partiendo de uno previo, solo de esta forma se logrará alcanzar</p>

Aprendizaje Significativo	<p>Para las docentes, el aprendizaje significativo es el hecho de enlazar un conocimiento previo con el nuevo y utilizarlo en el diario vivir.</p>	<p>Durante las semanas de observación se visibilizó como los niños expresaron de manera espontánea, ideas y sentimientos en cuanto lo que conocían, realizando también comparaciones que lo llevaron a desarrollar el nuevo conocimiento.</p>	<p>El aprendizaje significativo comienza cuando la nueva información “conecta” con un concepto existente en la estructura cognitiva (Roa, 2021).</p>	<p>En las tres fuentes de información analizadas se concuerda en que para que exista un aprendizaje significativo el niño debe asociar la información que posee con la nueva y esta debe llamar la atención del niño, es por esto que las docentes usan varios recursos pedagógicos interactivos para lograrlo.</p>	<p>una educación de calidad a nivel nacional.</p>
	<p>Ambas docentes respondieron que para relacionar el uso del disfraz con la experiencia de aprendizaje, se analiza el nombre de la experiencia, el objetivo, la destreza a desarrollar y que el personaje se corresponda con la edad del niño.</p>	<p>Con la ayuda de la ficha de observación, se demuestra que las docentes relacionan el disfraz con la experiencia, además el niño/a logra interpretar el mensaje transmitido por el personaje.</p>			
	<p>Representar personajes animados ha creado varias ventajas en los niños mencionaron las docentes,</p>	<p>Por medio la observación, se constataron varios beneficios ya mencionados por las docentes en la</p>			

	desarrolla la atención, estimula el lenguaje, promueve la participación activa, fomenta el aprendizaje, facilita la explicación de las destrezas, despierta la imaginación y promueve el gusto por el arte de la representación.	entrevista, los niños comprendían mensajes no verbales realizados por el personaje mostrando interés al observarlo.			
--	--	---	--	--	--

Elaborado por: Kerly Vélez

3.2 Idea a defender

Posterior al análisis de información y resultados alcanzados se procede a defender la idea de investigación ¿cómo la representación de personajes animados influye en el aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial?

El resultado argumenta que representar personajes animados en el nivel de inicial permite a los niños desarrollar su aprendizaje significativo creando en las docentes y niños una relación de confianza, además años anteriores varias docentes del nivel han usado disfraces con el objetivo de llamar la atención de los niños y lograr así que su aprendizaje sea fructífero.

Por lo que se responde a la pregunta de investigación haciendo referencia a autores como (Morales, 2012), (Palmero, 2011), entre otros, de que la representación de personajes animados es un recurso didáctico que permite desarrollar la atención del niño motivándolo a ser partícipe de la construcción de su conocimiento y apoyando de manera favorable a su desarrollo integral.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Se comprobó a partir de la fundamentación teórica que la representación de personajes animados contribuye al aprendizaje significativo en los niños de educación Inicial, destacándose así las propuestas de varios autores donde se promueven aprendizajes activos, dinámicos y eficaces, con el fin de llegar al grupo de estudiantes de una manera creativa. La representación de personajes animados ha generado interés y altas expectativas en el grupo de infantes, alcanzando así la destreza de una manera divertida.
- Todo recurso didáctico tiene ventajas y desventajas, en este sentido, a partir de la información obtenida en las entrevistas realizadas a las educadoras del nivel, se corrobora que una de las ventajas principales de representar personajes animados es despertar el interés en los niños, facilitando interpretar el mensaje verbal o no verbal transmitido por la docente, incluso el niño expresa de manera espontánea ideas y sentimientos, adquiriendo valores y logrando la reflexión. No obstante, existen ciertos inconvenientes con su uso, ya que requiere de tiempo para su elaboración y creatividad para anexarlo con la experiencia de aprendizaje.
- La representación de personajes animados genera un impacto positivo en el niño, despierta el interés por vivenciar la experiencia de aprendizaje, enlazando sus conocimientos previos con el nuevo conocimiento, desarrollando su aprendizaje significativo y alcanzando su intencionalidad. De esta manera, se lograría formar

desde edades tempranas, personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando el pensamiento lógico, para desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, construyendo su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias tal y como menciona (Toala, 2018).

4.2 Recomendaciones

- La estrategia planteada alcanza su objetivo con el compromiso directo y pre disposición del docente del nivel, el mismo que debe poseer conocimientos teóricos, procesos activos y metodologías que promuevan el aprendizaje significativo, es por ello que, se recomienda la auto preparación y la innovación pedagógica de manera permanente ya que cada de grupo de estudiantes es diverso.
- Es importante conocer al grupo de niños, sus necesidades, inquietudes, expectativas, gustos deseos, intereses, edad, entorno familiar; de esta manera, se tendrá seguridad y confianza de que el personaje que se está representando tiene la acogida, por ende, supera las desventajas y alcanza un aprendizaje significativo.
- El o la docente del nivel debe dominar el currículo de educación Inicial y su metodología, para así entrelazar su planificación con el uso de determinado personaje.

Bibliografía

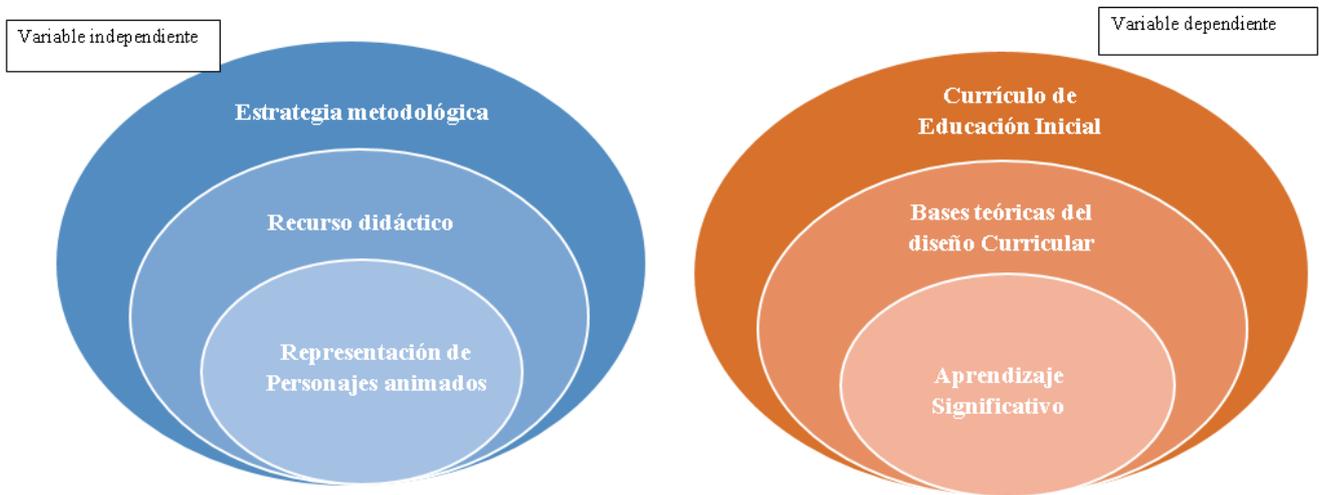
- Albornoz. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *scielo*.
- Araya, R. G. (2011). El papel de la teoría crítica en la investigación educativa y cualitativa. *REVISTA ELECTRÓNICA DIÁLOGOS EDUCATIVOS*.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*.
- Cedeño. (2018). El currículo de la Educación Básica Ecuatoriana. *Revista Cognosis*.
- Cedeño, J. (2018). El currículo de la educación básica Ecuatoriana: una mirada desde la actualidad. *Revista Cognosis*.
- Cortés, A. (2010). Los programas y características de los personajes preferidos en el visionado de la televisión: diferencias evolutivas y de sexo. *Cultura y Educación*.
- Durán, S. (2019). Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. *LA REFERENCIA*.
- Guerrero. (2019). *Quitamos el disfraz de monstruo*. Universidad del Norte.
- Huincho, C. (2017). Los dibujos animados violentos y la conducta agresiva de los niños del III ciclo de la Institución Educativa N° 36005 del Distrito de Ascensión - Huancavelica. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA*.
- Iglesias, M. L. (2013). La fémina Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*.
- Juárez, M. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*.
- López, A. (2020). La importancia del material didáctico en preescolar. *Acervo Digital Educativo Gobierno del Estado de México*.
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. *CienciaAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*.

- Martínez, R. (2018). *Las emociones de los personajes animados. Análisis de Paperman(Disney, 2012)*. Los nuevos retos en Ciencias sociales, Artes y Humanidades,27.
- Ministerio de Educación, 2. (2014). 7. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS. *Currículo de Educación Inicial*, 41.
- Ministerio de Educacion, E. (2014). BASES TEÓRICAS DEL DISEÑO CURRICULAR. *Curriculo de Educacion Inicial*.
- Ministerio de Educacion, E. (2014). *Currículo de Educación Inicial*.
- Ministerio de Educacion, E. (2014). Experiencia de Aprendizaje. *Curriculo de Educacion Inicial*, 44.
- Morales. (2012). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *SciELO*.
- Morales, P. (2019). Elaboración de material didáctico. *RED TERCER MILENIO*.
- Nieva. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *scielo*.
- Pairet. (2010). Materiales y recursos didacticos en contextos comunitarios. *scielo*.
- Pairet, E. B. (2010). Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios.
- Palmero, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo. *Innovació Educativa i Socioeducativa*.
- Ramírez. (2020). El acto de interpretación como proceso de identificación de atributos para la caracterización en personajes animados. . *revistasoj.s.ucaldas.edu.co*.
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*.
- Toala, S. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial. *Repositorio Digital UIDE*.
- Vigotsky, L. S. (2004). eoría de las emociones. *estudio histórico-psicológico (Vol. 230)*. Ediciones Akal.

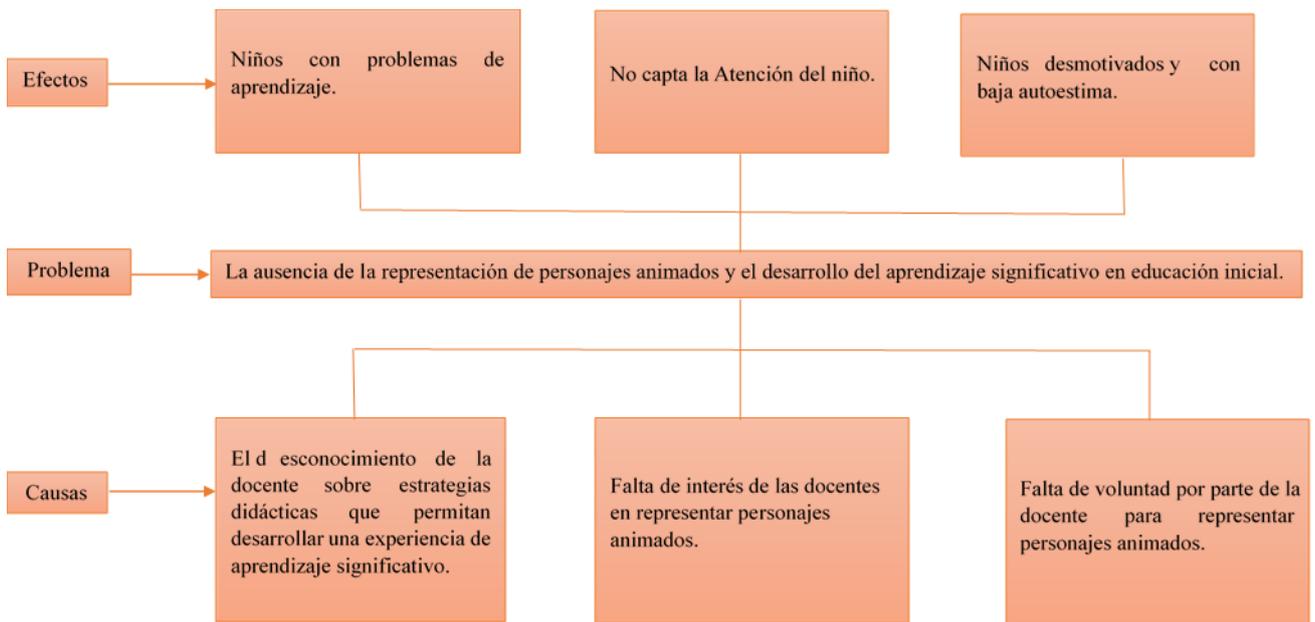
Vivar, C. G. (2010). La teoría fundamentada como metodología de investigación cualitativa en enfermería. *Index de Enfermería*.

Anexos

Anexo 1: Red de inclusión



Anexo 2: Constelación de ideas: Variable independiente



Anexo 3: Validación por expertos (Ficha de observación)

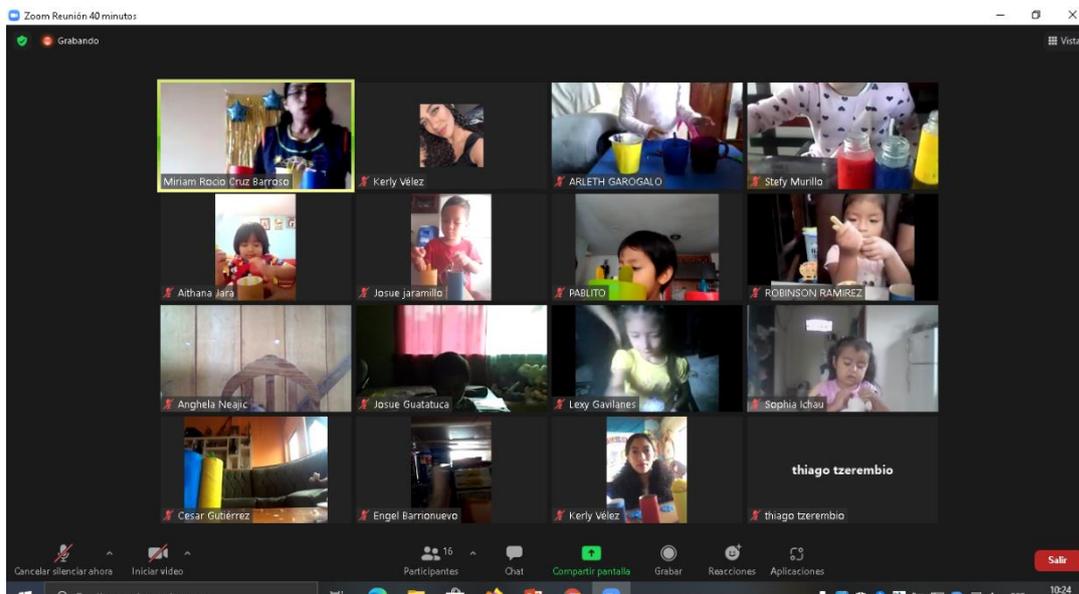
https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kvelez8054_uta_edu_ec/Eo0wsreeZOpNgXN-0E_3N4kBP5KGgutmNYVHtbGfBkGCw?e=N0NpjT

Anexo 4: Validación por expertos (Guion de preguntas abiertas)

https://utaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kvelez8054_uta_edu_ec/Ep4lpHwTP2tNodW88Wwr mM8B5z_TFBf1jsV-8N2RkYUmFg?e=6Nu7QP

Anexo 5: Evidencia de la aplicación de los instrumentos

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/kvelez8054_uta_edu_ec/ET5edSR4eC5BoZQFCm_V-dYBFthFumg09jXuJJQHK6lp_Q?e=AnDEyj



Anexo 6: Análisis de Urkund

<https://utaedu->

my.sharepoint.com/:b:/g/personal/kvelez8054_uta_edu_ec/EWD_JFFAsNBMuP6ua58XG6ABq3b4-dPSe_PuzYexni6U2w?e=UV0VPv