

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**El Juego Dramático y la Expresión Oral en los niños
de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018**

Tesis obtener el Título Profesional en Licenciada en Educación Inicial.

Autora:

Vásquez Idrogo, Dilia Lady

Asesor:

Ruiz Alvarado, John

Nuevo Chimbote- Perú

2018

INDICE:

1. Palabras clave:	i
2. Título del trabajo	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	01
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	01
5.2. Justificación	28
5.3. Problema	28
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables	29
5.5. Hipótesis	31
5.6. Objetivos	31
6. Metodología	31
7. Resultados	35
8. Análisis y discusión	49
9. Conclusiones y Sugerencias	51
10. Referencias bibliográficas	53

Anexos y apéndices (instrumentos)

1. PALABRAS CLAVE:

Tema	- JUEGO DRAMÁTICO - EXPRESIÓN ORAL
Especialidad	- EDUCACIÓN INICIAL

KEYWORD

Theme	- DRAMATIC GAME - ORAL EXPRESSION
Specialty	INITIAL EDUCATION

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del Conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de Áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE:		
FACULTAD	Área	Sub Área	Disciplina
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

2. TÍTULO:

El Juego Dramático y la Expresión Oral en los niños de 4 años de la I.E.I N° 559 - Changamarca, 2018.

TITLE:

The Dramatic Game and the Oral Expression in the children of 4 years of the I.E.I N ° 559 - Changamarca, 2018.

3. RESUMEN:

El presente trabajo de investigación de tipo experimental, la misma que se trata de un experimento en donde el investigador manipula una variable y controla/aleatoriza el resto de las variables; permitiéndose así el desarrollo del objetivo de la investigación. El propósito con el que se elabora el presente estudio es ante la urgente necesidad que tienen las niñas y niños del nivel inicial de poder desarrollar sus habilidades comunicativas, fundamentalmente la expresión oral, pues es esta competencia comunicativa la que le va a permitir exteriorizar su mundo interior e interactuar dentro del contexto social donde a niña y el niño se desarrollen, al mismo tiempo el saber comunicarse de manera oral les permitirá abrir puertas para el aprendizaje, la socialización, el desarrollo personal, social, psicocognitivo, la creatividad etc. Finalmente el proceso investigativo permitirá evidenciar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la expresión oral de las niñas y niños objeto de estudio en la presente investigación.

4. ABSTRACT

The present research work of experimental type, the same as it is an experiment where the researcher manipulates a variable and controls / randomizes the rest of the variables; thus allowing the development of the objective of the investigation.

The purpose with which this study is prepared is the urgent need that children have the initial level of developing their communication skills, mainly oral expression, it is this communicative competence that will allow him to externalize his world internal and interact within the social context where the child and the child develop, at the same time knowing how to communicate orally will allow them to open doors for learning, socialization, personal, social, psychocognitive, creativity, etc.

Finally, the investigative process will make it possible to demonstrate the importance of cooperative games in the development of the oral expression of the girls and boys studied in the present investigation.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica:

5.1.1. Antecedentes:

En el desarrollo del presente trabajo de investigación encontramos fuentes valiosas que cimentaron el inicio de la misma, aportando información valiosa que bien pudimos trasladarlos a nuestro contexto y que nos abrieron el camino para poder dar respuestas válidas a la interrogante que nos planteamos como parte de nuestra problemática, estos antecedentes son los siguientes:

Parada. (2014). En su tesis el juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes, llegó a las conclusiones siguientes:

El juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo. Investigaciones en el campo podrían indagar modelos pedagógicos desarrollados en la educación artística escénica, formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante, y como dichos modelos podrían aplicarse a otras Áreas del conocimiento.

La educación artística escénica puede ser un ambiente de aprendizaje simulado de fácil vinculación con cualquier temática del currículo. Tiene un fuerte componente relacional con los programas de estudio que se establezcan al interior de las instituciones educativas.

Al apreciar los resultados obtenidos en esta investigación se hace necesario reconocer la posibilidad formativa del Juego Dramático, y a su vez los alcances en el desarrollo cognoscitivo y social de escolares y docentes.

Es necesario profundizar en la caracterización de la relación entre docentes, educación corporal y práctica pedagógica, dicho vínculo tiene implicaciones determinantes en el ambiente escolar.

Castillo. (2013). En su tesis titulada “Aplicar un plan de acción utilizando estrategias del juego dramático a través de sesiones y talleres de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los niños de cuatro años del aula Cariñosos I.E.I la I.E .N° 516 "Virgen del Perpetuo Socorro" del A.H. "Sánchez Cerro" de Sullana; concluye en lo siguiente:

La experiencia pedagógica realizada durante ocho meses al aula Respetuosos de la .E.I. N° 516 "Virgen del Perpetuo Socorro" A.H "Sánchez Cerro" de la provincia de Sullana permitió mejorar la expresión oral en los niños y niñas, demostrando cambios que se evidencian cualitativamente en la comparación de resultados entre la prueba de entrada y de salida.

La intervención pedagógica, con un tratamiento curricular contextualizado a nivel de aula con sesiones y talleres de aprendizaje basado estrategias del juego dramático, permitió reorientar las acciones escolares convirtiéndoles en interlocutores activos, como el principal factor de recuperación de sus capacidades de asombro y constante interrogación, para que los niños y niñas se expresen con confianza, creatividad, espontaneidad, imaginación, claridad y seguridad acercando la oralidad de la familia y de la comunidad.

La incorporación de estrategias metodológicas del juego dramático en las sesiones y talleres de aprendizaje: "Juegos dramáticos", "El uso de títeres", "Los juegos verbales", "el Juego libre", "El diálogo", El Juego de roles", "Dramatizando canciones" y "Jugando con nuestras voces", "Mi cuerpo expresa"; constituyeron fortalezas eficaces para el desarrollo de la espontaneidad y creatividad lo que permitió mejorar la expresión oral de los niños de intervenidos. Entendida las estrategias como una organización lógica y secuencial de técnicas, formas y modos para desarrollar sus capacidades en el aula.

La elaboración de material didáctico apropiado con recursos del medio y su utilización en las diferentes actividades pedagógicas, constituyeron puntos de apoyo importantes para el aprendizaje de los niños y niñas,

ayudándoles a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

5.1.2. Fundamentación Científica:

A. Teoría Cognitiva de Jean Piaget:

Se basa en que el lenguaje está subordinado al pensamiento, y se encuadra dentro de las teorías de tipo innatista: la adquisición del lenguaje se debe a factores biológicos y no culturales. El ser humano llega al mundo con una herencia biológica, de la cual depende la inteligencia. Por una parte, las estructuras biológicas limitan aquello que podemos percibir, y por otra hacen posible el progreso intelectual. Según esta teoría la adquisición del lenguaje depende del desarrollo de la inteligencia, es decir, se necesita inteligencia para poder adquirir un lenguaje.

En esta teoría se refleja cómo se desarrolla el conocimiento cognitivo en una persona desde sus primeros años de vida hasta que alcanza su madurez intelectual.

Piaget sostiene que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan por separado, ya que la inteligencia empieza a desarrollarse desde el nacimiento, antes de que el niño hable, por lo que el niño va aprendiendo a hablar según su desarrollo cognitivo va alcanzado el nivel necesario para ello. Para él, es el pensamiento el que hace posible adquirir un lenguaje, lo que implica que cuando el ser humano nace no posee un lenguaje innato, como afirmaba Chomsky, sino que lo va adquiriendo poco a poco como parte del desarrollo cognitivo. Una vez adquirido un lenguaje este a su vez ayudará también al desarrollo cognitivo.

En el proceso de adquisición del lenguaje Piaget establece:

- **Habla egocéntrica:** un niño que todavía no ha aprendido un lenguaje no puede expresar sus primeros pensamientos inteligentes, estos sólo existen como imágenes o acciones físicas. El habla egocéntrica es la que el niño utiliza para poder expresar sus pensamientos en esta etapa, más que para comunicarse socialmente. Este lenguaje se va reduciendo hasta desaparecer después de los 7 años.

- **Habla social:** Es la que se desarrolla después de la egocéntrica, para Piaget, la construcción progresiva de diferentes esquemas sobre la realidad es una señal de que la inteligencia del niño se está desarrollando. Los esquemas son un elemento fundamental para que los seres humanos se adapten al ambiente y puedan sobrevivir, es decir, que desde que los niños nacen, construyen y acumulan esquemas debido a la exploración activa que llevan a cabo dentro del ambiente en el que viven, y donde a medida que interactúan con él, intentan adaptar los esquemas existentes para afrontar las nuevas experiencias.

Otra idea de Piaget es que el aprendizaje empieza con las primeras experiencias sensorio motoras, formadas con el desarrollo cognitivo y el lenguaje, donde el aprendizaje continúa por la construcción de estructuras mentales, basadas en la integración de los procesos cognitivos propios donde la persona construye el conocimiento mediante la interacción continua con el entorno.

Por tanto para que el niño alcance su máximo desarrollo mental debe atravesar desde su nacimiento diferentes y progresivas etapas del desarrollo cognitivo. El niño no puede saltarse ninguna de estas etapas y tampoco se le puede forzar para que las alcance más rápido. A su vez estas etapas se dividen en estadios del desarrollo cognitivo. Estos estadios como las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se interiorizan durante el segundo año de

vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

Estas etapas señaladas por Piaget son:

a. Etapa sensorio-motriz: comienza con el nacimiento y concluye a los 2 años.

En esta etapa la conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos. En esta etapa se producen los siguientes estadios:

- Estadio de los mecanismos reflejos congénitos. 0 -1 mes.
- Estadio de las reacciones circulares primarias. 1-4 meses.
- Estadios de las reacciones circulares secundarias. 4-8 meses.
- Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos. 8-12 meses.
- Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación. 12-18 meses.
- Estadio de las nuevas representaciones mentales. 12-24 meses.

b. Etapa preoperacional: de los 2 años hasta los 6 años.

Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.

- Estadio preconceptual. 2- 4 años
- Estadio intuitivo. 4-7 años

c. Etapa de operaciones concretas: de los 7 años a los 11 años.

Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación,

ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

d. Etapa de operaciones formales: 12 años en adelante.

En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales. Propuso, además dos tipos de lenguaje que se dan en dos etapas distintas: la prelingüística y la lingüística.

B. Teoría Cognitiva de Jerome Bruner:

En relación al desarrollo del lenguaje escrito y oral plantea el enorme impacto de los gestos en el desarrollo posterior del lenguaje en el niño. Se concentra en la cultura como proveedora de elementos que el individuo incorpora para su propio desarrollo y su constitución como sujeto. Como el título lo indica, refiere a tres modelos de representaciones: El Enactivo (la acción), el Icónico (el pensamiento) y el Simbólico (el lenguaje).

Aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica en la teoría de Bruner que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes. La resolución de problemas dependerá de cómo se presentan estos en una situación concreta, ya que han de suponer un reto, un desafío que incite a su resolución y propicie la transferencia del aprendizaje. Los postulados de Bruner están fuertemente influenciados por Piaget. Lo más importante en la enseñanza de conceptos básicos, es que se ayude a los niños a pasar progresivamente de un pensamiento concreto a un estadio de representación conceptual y simbólica más adecuada al pensamiento. De lo contrario el resultado es la memorización sin sentido y sin establecer relaciones.

En sus investigaciones son de suma importancia los conocimientos del mundo real previos al lenguaje que posee el niño. Bruner, en primera instancia, explica en qué consiste la adquisición del lenguaje: se trata del dominio de tres facetas inseparables en cuanto al tiempo de dicha adquisición: la sintaxis, la semántica y la pragmática del lenguaje.

El lenguaje y el juego mantienen estrecho parentesco entre sí; ambos representan la realidad, la trasponen; son su ficción. El juego y el lenguaje serían, pues, el anverso y el reverso de una misma actividad, consistente en distanciar lo real mediante la ficción. El lenguaje corresponde al orden del juego, es un sistema de reglas carentes de sentido, pero necesarias. Y el juego es lenguaje.

El autor describe y analiza las características del desarrollo cognoscitivo, lingüístico, social y afectivo del niño, en función de lo que representan para él cómo éstos se interrelacionan, de acuerdo con el entorno en el que se desenvuelve

El habla infantil es el habla en el que las madres utilizamos para que el niño se anime a participar en las conversaciones, es un tipo de habla que en ese momento ya es capaz de entender. La importancia de este lenguaje infantil consiste en que le permite combinar, de formas distintas, los elementos del lenguaje que ya conoce para producir emisiones más complejas. El niño no sólo está aprendiendo el lenguaje sino que también aprende a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y la acción de un modo combinatorio. El desarrollo del pensamiento puede que esté, en buena medida, determinado por las oportunidades de diálogo, de modo que dicho diálogo puede llegar a interiorizarse y a continuar funcionando por sí mismo en la cabeza de cada individuo.

El juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a éste la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo.

C. El Conductismo de Skinner y el desarrollo del lenguaje:

Burrhus Frederic Skinner, planteó en el conductismo su Teoría del aprendizaje del Lenguaje.

Para Skinner, el aprendizaje del lenguaje se produciría por simples mecanismos de condicionamiento. En un principio los niños simplemente imitarían, para después asociar determinadas palabras a situaciones, objetos o acciones. El aprendizaje del vocabulario y de la gramática se haría por condicionamiento operante. La gente que se encuentra alrededor del niño recompensará la vocalización de enunciados correctos gramaticalmente, la presencia de nuevas palabras en el vocabulario, la formulación de preguntas y respuestas, etc. y castigará con la desaprobación todas las formas del lenguaje incorrecto, como enunciados agramaticales, palabras obscenas.

Skinner adopta una posición empirista, es decir, considera que el desarrollo del lenguaje depende exclusivamente de los estímulos externos. El lenguaje son respuestas que el niño aprende por condicionamientos aparentes, respuestas que son verbales e intraverbales, de manera secundaria.

Estas respuestas intraverbales permitieron a Osgood elaborar una "Teoría mediacional del significado", es decir, una teoría que sí admitía que en el desarrollo del lenguaje no sólo hay respuestas externas sino que hay una mediación de estímulos internos.

Skinner clasifica a las repuestas verbales de un modo original y que no tuvo mucha relevancia. Skinner distingue cuatro tipos de respuesta: los mandos, los tactos, las respuestas ecoicas y las respuestas autocríticas. Todo esto lo plantea en su libro "Conducta verbal" publicado en 1957.

El conductismo por aquella época estaba en auge y se le planteó que explicase el comportamiento verbal. Pero Skinner estaba lejos de poder explicar el lenguaje debido a los mediocres instrumentos del

conductismo, fue en este momento cuando comienza el declive de Skinner.

El conductismo hizo que en los estudios se fijasen en el contexto, la forma de hablar al niño, lo que se llegó a llamar en un primer momento el Babytalk. Y es importante su esquema estímulo provoca una respuesta.

También permitió los programas de tratamiento de niños con alteraciones del lenguaje o tratamiento logopédico. Los estímulos no se analizan aisladamente sino que se estudia el episodio verbal global, la conversación.

Lo más importante del conductismo es precisamente la controversia que se creó en torno al mismo. La ciencia está influida por las modas, por los hechos sociales, y el conductismo fue una moda que afectó a todo.

D. Teoría del desarrollo del lenguaje según Noam Chomsky:

Según las investigaciones de Noam Chomsky, los niños nacen con una capacidad innata para el habla. Son capaces de aprender y asimilar estructuras comunicativas y lingüísticas. Gracias a la Teoría de la Gramática Universal, Chomsky propuso un nuevo paradigma en el desarrollo del lenguaje. Según sus postulados, todos los idiomas que usamos los seres humanos tienen unas características comunes en su propia estructura.

A partir de esta evidencia, el profesor Chomsky deduce que la adquisición del lenguaje durante la infancia puede ocurrir gracias a la capacidad que tenemos los seres humanos de reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje, estructura que constituye la raíz esencial de cualquier idioma.

La teoría del desarrollo del lenguaje durante la infancia que enunció Noam Chomsky se fundamenta en un polémico precepto: “El lenguaje humano es el producto de descifrar un programa

determinado por nuestros genes”. Esta postura choca diametralmente con las teorías ambientalistas del desarrollo, que enfatizan el papel de la influencia del entorno sobre el individuo y la capacidad de este para ir adaptándose a los diferentes contextos que le tocan vivir.

Además, Chomsky afirma que los niños poseen la habilidad innata para la comprensión de la gramática del lenguaje, habilidad que van desarrollando a través de sus experiencias y aprendizajes. Independientemente de su contexto familiar o cultural. Para designar este artefacto innato para comprender la gramática, Chomsky usa el término de “Gramática Universal”, común en todos los sistemas de lenguaje conocidos hasta la fecha.

Es bien sabido que, durante la infancia, existe un período “crítico” durante los cuales nos es más fácil aprender el lenguaje. Este período de mayor plasticidad cerebral durante el cual somos una esponja para los idiomas va desde el nacimiento hasta la pre-adolescencia.

Chomsky, a través de su revisión del trabajo del lingüista y neurólogo alemán Eric Lenneberg, pone el acento en que los niños pasan por una etapa de lo que él denomina “alerta lingüística”. Durante este período clave, la comprensión y capacidad de aprendizaje de nuevos lenguajes es mayor respecto a otras etapas vitales. En palabras del propio Chomsky, “Todos pasamos por un período madurativo específico en que, gracias a los estímulos externos adecuados, nuestra capacidad para hablar un idioma se desarrollará rápidamente”.

Por tanto, los niños a los que se les enseña varios idiomas durante su infancia y pre-adolescencia, seguramente serán capaces de adquirir correctamente las bases de estos lenguajes. Esto no sucede con personas adultas, puesto que su plasticidad, su capacidad de adquisición de lenguajes ya no se encuentra en tan buena forma.

Según la teoría de Noam Chomsky, el proceso de adquisición del lenguaje solo se produce si el niño deduce las normas implícitas del lenguaje, como por ejemplo las nociones de estructura sintáctica o gramática.

Para que seamos capaces de desarrollar y aprender lenguaje durante la niñez, Chomsky argumentó que todos poseemos un “dispositivo de adquisición del lenguaje” en nuestro cerebro. La hipótesis de la existencia de este dispositivo nos habilitaría a aprender las normas y recurrencias que constituyen el lenguaje. A lo largo de los años, Noam Chomsky fue revisando su teoría e incluyó el análisis de varios principios rectores del lenguaje, en relación con la adquisición del mismo durante la infancia.

Estos principios, como la existencia de gramática y varias reglas sintácticas, son comunes a todos los lenguajes. En cambio, existen otros elementos que varían dependiendo del idioma que estudiemos. Tal como explica Chomsky, el lenguaje humano nos permite expresar infinidad de ideas, informaciones y emociones. En consecuencia, el lenguaje es una construcción social que no para de evolucionar. La sociedad va marcando las pautas sobre las normas y usos comunes del lenguaje, tanto en su versión oral como en la escrita.

De hecho, es muy común que los niños empleen el lenguaje de forma muy particular: mezclando conceptos, inventando palabras, deformando otras, construyendo las frases a su manera... Poco a poco, su cerebro va asimilando las reglas y recurrencias del idioma, cometiendo cada vez menos errores y usando con propiedad el amplio abanico de artefactos que les brinda el lenguaje.

E. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel:

En su teoría del aprendizaje significativo, hace apreciaciones bastante interesantes que tomo como aportes significativos en la

presente investigación, pues él dice El aprendizaje verbal significativo teorizado por Ausubel propone defender y practicar aquel aprendizaje en el que se provoca un verdadero cambio auténtico en el sujeto. Si nos remitimos al concepto de aprendizaje: «proceso de interacción que produce cambios internos, modificación de los procesos en la configuración psicológica del sujeto de forma activa y continúa veremos que en el aprendizaje significativo estos cambios serán producidos por nuevos conocimientos, los que adquirirán un sentido personal y una coherencia.

5.1.3. Juego Dramático:

A. Concepto:

Siguiendo a Mayor (1987), podemos definir el juego dramático como: “una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones”.

El Juego Dramático, como contenido esencial de enseñanza está señalado en el Área de Lenguaje, comunicación y Representación, entendida esta como un medio para el desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños y niñas.

El Juego Dramático tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.

En el juego dramático encontramos dos aspectos básicos que constituyen a su vez dos ejes de contenidos para el desarrollo de una programación sobre este tema:

Por un lado, la expresión dramática, y por otro, la expresión corporal:

- A través de la Expresión Dramática los niños/as juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas.

- En el caso de la Expresión Corporal se trata de que los niños/as puedan representar a través de su acción y movimiento determinadas actitudes, estados de ánimo, etc.

Ambas formas de expresión tienen como finalidad la comunicación gestual y se manifiestan de maneras diferentes, entre las que destaca en la Etapa de Educación Infantil: el Juego simbólico. Durante estos juegos el niño se comporta “como si” fuera una persona distinta, o actúa “como si” estuviera haciendo cosas que solo está simulando hacer.

El Juego Dramático integra las dos manifestaciones y tiene un gran valor didáctico, ya que a través suyo entramos a un singular espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual del niño/a.

A través de la práctica didáctica del juego Dramático, el alumnado muestra sus emociones y tensiones, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad. Estas manifestaciones expresivas son sin lugar a dudas un instrumento de relación, comunicación e intercambio con los demás. La Educación Infantil debe estimular y fomentar este tipo de expresión para sacar de ella el máximo rendimiento educativo, aceptando y propiciando formas de lo más diversas.

Por otra parte, las situaciones expresivas basadas en el cuerpo y el gesto fundamentalmente, permiten observar las dificultades y/o déficits del desarrollo, tanto del emocional y social, como del cognitivo. De este modo la actividad dramática se constituye en un procedimiento preventivo a la vez que favorecedor del desarrollo armónico de la personalidad de los niños y niñas.

El Juego Dramático es especialmente importante en la Educación Infantil, ya que en estas edades, el niño/a no posee un grado de “competencia” en el lenguaje oral, por lo que su recurso fundamental

y el vehículo esencial para la comunicación con los demás, es la expresión gestual. Esta capacidad es la que debemos estimular en el aula.

Este tipo de juego busca "Propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural". A la vez, Sarlé (2010) dice: "Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles." En este sentido, "...el reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales... la producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños... (y) la exploración, observación, interpretación de producciones artísticas, son medios para lograr estos propósitos.

Es en este tipo de juego donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El Juego Dramático permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para el desarrollo de la expresión oral y su desarrollo socioemocional.

Cuando se le propone estrategias del juego dramático, el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

En las actividades desarrolladas se comprobó que los niños que sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones ("como si la escoba fuera un caballo") usan el lenguaje de una manera más desarrollada pues usan los llamados "verbos metacognitivos" como "pienso", "creo", "imagino", que es una forma evolucionada de pensar y expresar su comprensión del mundo.

Por otro lado, se ha comprobado que el tipo y el nivel de juego simbólico que el niño exhibe es un potente presagio de las habilidades que éste mostrará en la lectura y la escritura. Esto tiene una explicación lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones "como si" durante el juego. Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes y al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente.

En cuanto al juego dramático podemos señalar además los siguientes aspectos a tener en cuenta:

- a. **Del juego simbólico al juego dramático en la escuela:** A decir de Sarlé. (2010). los aspectos señalados tienen consecuencias importantes para la escuela y nos acercan pistas para pensar cómo podemos enriquecer un tipo de juego propio del desarrollo infantil entre los 2 y 5 años y al mismo tiempo facilitar el

aprendizaje de contenidos escolares constitutivos de la función social de la escuela. Es decir, qué lugar tiene que asumir las instituciones educativas del nivel inicial para potenciar la capacidad que tienen los niños de jugar simbólicamente y aprender.

La variedad de temas que los niños pueden jugar depende de la experiencia que tienen. De ahí la importancia de nutrir la experiencia para que nuevas porciones del mundo puedan ser exploradas, conocidas y recreadas a través del juego. Situaciones del mundo real (viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, ser carpintero, policía, agricultor, un soldado, etc.) o del mundo fantástico (personajes de la literatura como Caperucita Roja, Los Tres Cerditos, La Ratita Presumida ; así también las hadas, los duendes y los brujos; las princesas y los príncipes; los héroes de la televisión -los Power Ranger, Ben10, Drácula, el Zorro, el Hombre Araña, etc.) nutren la experiencia infantil y les dan nuevos contenidos a sus juegos.

De este modo, la escuela potencia la capacidad de los niños en el uso de la imaginación, amplía su universo y les permite ir más allá de los temas que pueden conocer u ofrecerles en su hogar.

El juego le permitirá ampliar su vocabulario, encontrar formas nuevas de expresarse a través de gestos y acciones, construir escenarios que acompañen las situaciones dramatizadas, negociar significados con los otros jugadores, etc.

b. Juego dramático como juego teatral:

Llamado generalmente dramatización es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños

interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del "disfraz" propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de "El Lobo", "La Caperucita", "La Ratita Presumida", "La abuelita", "Los Tres cerditos", "El Soldado" etc.). La diferencia con los otros tipos de juego está en que el interés del niño está en "interpretar dramáticamente" un personaje, modelarlo o desfilarlo. Es un juego más cercano a la imitación que a lo simbólico y se realiza expresamente frente a los otros, los espectadores.

c. ¿Qué aprenden los niños durante el juego teatral?

Los niños aprenden acerca de:

- Expresar con claridad y emoción sus ideas.
- La situación social que se está representando.
- Los roles y sus rasgos.
- Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
- Las actitudes que las personas asumen en el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- La interacción lingüística y la creación de una trama compartida.
- La reelaboración de experiencias personales.

Como señalamos, el Juego dramático puede surgir de situaciones de la vida cotidiana o de la fantasía. En esta propuesta, se han desarrollado sesiones y talleres de aprendizaje eligiendo el mundo de la fantasía, cuentos, narraciones, historias. Especialmente el que aparece nutrido por los cuentos maravillosos. Los personajes a interpretar serán hadas, brujas, duendes, ogros, princesas, príncipes, bufones, reyes, doncellas y otros que se relacionen con estos personajes

B. Características del Juego Dramático en la edad infantil:

Por último, señalaremos las características más significativas del juego dramático, así como su evolución en la etapa de educación infantil.

Respecto a las características:

- Se realizan en interacción entre iguales que tienen buena relación entre sí y suficientes experiencias compartidas.
- Mantienen una trama ficticia que puede estar mejor o peor ordenada y bien interpretada y ser más o menos duradera
- Los elementos físicos y humanos se convierten en objetos simbólicos que se ponen al servicio de la trama representada
- Los juegos son tomados con absoluta seriedad
- Se manifiestan mediante un sistema de gestos, acciones y verbalizaciones conectados en el espacio el tiempo
- Se representan roles personales y profesionales cuyo referente es el mundo adulto.

Respecto a la evolución que experimenta en la etapa de infantil:

El juego dramático, empieza a aparecer en la última fase (3/4 años) de la Educación Infantil en su forma más simple, llegando a formar parte importante del primer ciclo de la Educación Primaria (7/8 años).

En el segundo ciclo de la Educación Infantil los niños/as empezarán con juegos de este tipo donde las reglas sean lo más elementales posibles, ya que para ellos, las reglas, en principio, no son acuerdos entre los jugadores/as que se puedan variar, sino leyes a cumplir y no conciben otra forma en que el juego pueda ser jugado, ni de que se alteren dichas reglas. Aspecto éste que irán aceptando en la medida en que se vayan haciendo mayores, más maduros y expertos.

C. Funciones del Juego Dramático: Entre sus principales funciones están:

- La asimilación de la realidad, al revivirla en las representaciones.
- La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación.
- La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con su habilidad para representarlas.
- La dramatización es un recurso con extraordinarias posibilidades globalizadoras, ya que incluye entre sus principales componentes, los siguientes:
 - La expresión verbal, como instrumento de comunicación y de concreción de realidades.
 - La expresión corporal, natural en el niño/a desde los primeros meses de vida. Será crucial en la comunicación de sentimientos que no se pueden transmitir con la lengua únicamente.
 - La expresión plástica, a través de máscaras, títeres y disfraces dirigidos a motivar, desinhibir e incentivar la creatividad.
 - La expresión musical, como coordinadora del movimiento, del sonido y de la palabra, y como gran motivadora.
 - La expresión creativa, ya que los niños/as de forma espontánea van a elaborar sus propios diálogos, según vaya surgiendo la acción.

D. Objetivos del juego dramático:

Todas estas posibilidades van a contribuir al desarrollo integral del niño/a, que es uno de los objetivos fundamentales de la educación inicial, pero además la dramatización se plantea otra serie de objetivos, como son:

- Lograr una expresión creativa a través de formas dramáticas
- Adquirir dominio y manejo de los elementos dramáticos.
- Incorporar al juego dramático las diversas técnicas escénicas.
- Interpretar escenas.
- Iniciar los roles de espectador / actor.
- Representar pequeñas obras.
- Lograr la comunicación.

Todos estos objetivos conectan con las diferentes áreas del currículo de esta etapa, de manera que a través de las actividades dramáticas, estamos contribuyendo a lograr objetivos por medio de juegos y actividades que motivan a los niños/as y que a su vez fomentan su creatividad.

5.1.4. Expresión Oral:

A. Concepto:

La expresión oral, (2014) es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, o sea es la forma de expresar sin barreras lo que uno quiere, claro sin excederse ni hablar tonterías o con mal vocabulario. Barnes, (2007) Plantea al respecto: “Hablar es el principal medio a través del cual los estudiantes exploran las relaciones entre lo que ya saben y las nuevas observaciones o interpretaciones de la realidad que enfrentan. En el hecho cada uno de nosotros se habla a sí mismo para explicarnos nuestros pensamientos

Expresión oral, (2009) Según el Diseño Curricular Nacional “La adquisición del lenguaje oral en el niño y en la niña empieza en forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia sólo del desarrollo biológico y psicológico, también es aprendizaje cultural relacionado con el medio de vida de cada niño”. Así, en el I y II Ciclo, se enfatiza en el desarrollo de capacidades comunicativas para la conversación, el diálogo y el relato, a partir de

situaciones de comunicación de la vida diaria. Se busca que los niños se interrelacionen, tengan oportunidades para saber escuchar y expresar, en su lengua materna, con espontaneidad y claridad, sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias.

Se denomina expresión oral a toda comunicación que se realiza por medio de la palabra hablada. La expresión oral en el hombre parte del uso de una facultad innata que lo capacita para articular sonidos de un modo sistemático y comunicarse a través de estos. La expresión oral es una de las primeras formas complejas de expresión en el hombre, ya sea desde la historia de la humanidad como desde la historia propia de cada persona. En efecto, la oralidad es una manera de expresarse anterior a la palabra escrita y es sobre ésta que la escritura se desarrolla con posterioridad.

La aparición del hombre sobre la faz de la tierra implicó la capacidad de una especie de comunicarse mediante el uso de sonidos a un nivel de complejidad que ninguna otra especie pudo llevar a cabo. El hombre, en efecto, ha mostrado en innumerables circunstancias las posibilidades que esta característica conlleva, en la medida en que permite transmitir ideas de notable complejidad y abstracción. Este tipo de capacidad debe considerarse innata, puesto que presenta similitudes en todas las sociedades que se han podido estudiar en la historia. Esto significa que a pesar de las diferencias que las distintas lenguas puedan tener, existen algunos aspectos que permanecen invariables y son un sustrato genéticamente determinado. Así, la expresión oral, esto es, la capacidad de articular sonidos de modo tal que sea posible comunicarse de modo complejo con estos, es una cualidad determinada genéticamente.

Sobre el sustrato referido, sobre la capacidad innata de comunicación, luego van desarrollándose los distintos idiomas, con sus diversas características. Estos presentan algunas reglas que se

van conformando socialmente y que cambian a lo largo del tiempo, aunque siempre lo hacen de modo sistemático, esto es, teniendo consecuencias cada cambio con el total de elementos que conforman el idioma en particular. Así, es posible considerar dos tipos de elementos y reglas en la conformación de un lenguaje: los genéticamente determinados, esto es, los presentes en toda persona por el hecho de pertenecer a la especie humana; y los conformados por interacción social y que pueden cambiar con el paso del tiempo. La expresión oral es una capacidad innata en el hombre y es en buena medida la responsable de la gran distancia que separa a los seres humanos del resto de los animales. En efecto, esta está íntimamente ligada a la capacidad de razonar y articular sentido para explicar el mundo que nos rodea de modo comunicable.

B. Componentes de la Expresión Oral:

Analizando los componentes de la gramática encontramos la semántica, la fonética y la sintaxis, dichos componentes son importantes considerarlos en la expresión oral por ello pasamos a detallar lo que comprende cada uno.

Andrade, (2003) “Manifiesta que la estructura básica del lenguaje descansa en la gramática. La gramática es el sistema de reglas que determina cómo podemos expresar nuestros pensamientos”

La gramatical trabaja en tres componentes del lenguaje:

- **La fonología:** “Se refiere al estudio de las unidades mínimas de sonidos, a las que se denomina fonemas, que afectan el significado del habla y la forma en que usamos esos sonidos para generar significado, ordenándolos de modo que formen palabras” Halle, (1990).

Para promover el desarrollo fonológico en los niños es bueno diseñar y ejecutar actividades en las que pueda” Halle, (1990).

- **La sintaxis:** Se refiere a las reglas que indican cómo se puede combinar las palabras y las frases para formar enunciados.
- **La semántica:** “Se refiere al empleo de reglas que gobiernan el significado de las palabras y los enunciados” Larson, (1990) citado por Andrade, 2003)

Está relacionada con el significado de las palabras e implica el desarrollo de la clasificación de las palabras en categorías que le permite después utilizarlas adecuadamente. Para enriquecer el vocabulario, es importante que diseñemos y ejecutemos actividades para los niños y las niñas el conocer y usar palabras nuevas.

C. Aspectos de la expresión oral

A continuación, se pasa a detallar los dos aspectos fundamentales que son necesarios desarrollar en la expresión oral desde la etapa infantil.

- **Escuchar:** Landry, (1969) citado por Ransey y Bayless, 1989) Escuchar implica más que simplemente oír. Implica prestar a los sonidos una atención activa y consciente con el fin de apoderarse de su significado. Escuchar significa comprender el significado de lo que se escucha.

Hansen, (1974) citado por Ransey y Bayless, 1989) afirma que “el primer contacto ambiental que un niño tiene con el lenguaje se opera al escucharlo, y este sigue siendo un factor de importancia durante toda la vida” (p.274)

Cassany, (1998) dice que escuchar es comprender el mensaje, la expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escucha para comprender lo que los demás nos dicen. El que escucha no tiene un papel pasivo o silencioso, sino que suele ser muy activo: colabora en la conversación. Da entender al que habla, que sigue y comprende un discurso.

Conquet, (1983) citado por Cassany 1988) “nos ofrece el decálogo del oyente perfecto con diez consejos sobre la actitud que debe adoptar un oyente en situaciones comunicativas más formales” (conferencias, exposiciones, etc.):

Gran parte de lo que aprendemos en la vida llega a través del oído, es como una antena o un radar que nos permite captar mensajes del exterior.

Para mejorar y desarrollar la expresión oral en los niños, es necesario desarrollar la habilidad de escuchar, los niños deben aprender a escuchar a los demás sin interrumpir, a escuchar cuentos, a diferenciar auditivamente los diferentes sonidos de la naturaleza, aprender a escuchar va a permitir aumentar su capacidad expresiva. Conquet, (1983)

- **Hablar:** Cassany (1998) plantea que la “habilidad de la expresión oral ha sido siempre la gran olvidada de una clase de lengua centrada en la gramática y la lectoescritura. En una concepción mucho más moderna de la escuela, como formación integral del niño, el área de Lengua también debe ampliar sus objetivos y abarcar todos los aspectos relacionados con la comunicación”

Por lo tanto refiere que: Hablar bien consiste en emplear el nivel o registro de lenguaje apropiado a cada situación de comunicación, utilizando el vocabulario preciso, respetando las reglas sintácticas, pronunciando correctamente con las entonaciones apropiadas para transmitir los estados de ánimo, emociones, intenciones, etc., adecuando gestos y mímicas a lo que se dice para expresar con claridad y un orden lógico y coherente lo que se piensa, se quiere, se siente o se sabe de manera que lo entiendan quienes escuchan. Y comprender bien consiste en escuchar con atención y respeto, sin interrumpir al que habla ni impedir que se exprese con libertad. Barrenechea,

(2009) Cabe destacar que en la sociedad actual hablar no basta, si no que requiere hablar bien para el desenvolvimiento social. Por esta razón los padres y profesores, pero especialmente los padres, deben tomar conciencia de la responsabilidad de la estimulación lingüística del niño ya que este desarrollo es determinante del éxito o fracaso en su vida futura.

D. La comunicación oral en la Educación Inicial :

La comunicación oral surge como una necesidad vital de los seres humanos. Desde que nacemos, mostramos interés por entrar en relación con las personas cercanas a nosotros. De esta manera, se originan las primeras interacciones entre el adulto y el bebé. La madre y las personas que lo atienden directamente son sus primeros interlocutores. Aun cuando el bebé no habla, reconoce la voz, la entonación y las palabras de su madre o adulto que lo cuida.

En el proceso de desarrollo de la comunicación, los niños no entran abruptamente al mundo oral, sino que, mediante su cuerpo y la relación con otras personas, van descubriendo el placer del “diálogo”, “de la comunicación” con el otro y el placer de darle sentido a ese diálogo.

La comunicación de los bebés se produce por medio de gestos, mímica, postura, mirada y voz (elementos no verbales). La comunicación no verbal le permite al niño:

Descubrir el placer de comunicar, al recibir una respuesta a sus expresiones. Sentar las bases para el origen de una comunicación verbal viva y bien establecida.

A partir del primer año, podemos ver que el niño incrementa su repertorio de palabras, lo cual le permite comunicarse de forma verbal, además de gestual, con los adultos que lo rodean. Es a los dos años que el niño utiliza expresiones temporales y espaciales.

Luego, aprenderá a utilizar las palabras por oposición (grande-pequeña, frío-caliente) y a manipularlas como un juego: crea un monólogo mientras juega, juega con los sonidos de las palabras, etc.

A partir de los tres años en adelante, el modo de expresión del niño es más convencional, es decir, se acerca cada vez más a la forma de comunicación verbal de los adultos de su entorno. Por ejemplo: cuenta lo que le pasó, comenta un texto que le han leído, etc.

La comunicación no verbal nunca desaparece, se sigue desarrollando como un soporte importante de lo que decimos con nuestras palabras. Cuando un niño nos habla, no solo se comunica con nosotros mediante su voz, sino también con su cuerpo, sus gestos y su mirada.

Los niños llegan al nivel de Educación Inicial hablando en su lengua materna, la lengua de los afectos, la de los primeros intercambios familiares, la que les otorga identidad social y cultural. Mediante el contacto con la familia, sobre todo con la madre, el niño va apropiándose de la lengua que utilizan en el hogar. A medida que los niños van creciendo, los intercambios lingüísticos se adecúan progresivamente a las situaciones comunicativas y a los diferentes contextos. Para que los niños desarrollen sus competencias de expresión y comprensión orales, no debemos estar corrigiendo permanentemente su manera de hablar, creyéndola incorrecta; tampoco es aconsejable interrumpirlos cuando se están expresando, callarlos porque pensamos que no es válido lo que dicen, ni obligarlos a hablar cuando no tienen el deseo de hacerlo.

E. Capacidades que desarrolla la Expresión Oral :

La competencia de expresión oral requiere la selección, combinación y puesta en acción de cinco capacidades, todas ellas

referidas a procesos que ocurren simultáneamente en la mente de nuestros niños al expresarse oralmente:

- a. Capacidad 1:** Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa: El estudiante, a partir de su propósito, adecúa su texto oral a la situación comunicativa. Para ello, adapta la forma y el contenido de su discurso a las circunstancias, según convenciones culturales.

- b. Capacidad 2:** Expresa con claridad sus ideas: El estudiante se expresa con coherencia: desarrolla un tema relacionado con un asunto cotidiano o especializado, evitando las contradicciones y los vacíos de información. Cohesiona sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo de texto oral. Emplea un vocabulario apropiado, usa las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema.

- c. Capacidad 3:** Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos: El estudiante usa pertinentemente, según convenciones sociales y culturales, los diferentes recursos expresivos verbales, no verbales y paraverbales. Para ello, selecciona y combina recursos de acuerdo con su propósito y situación comunicativa

- d. Capacidad 4:** Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales: El estudiante autoevalúa lo que dice mientras lo dice, y también al final del proceso de comunicación. A partir de ello, regula sus expresiones, gestos, miradas, posturas, tono de voz, orden de las ideas o tema, según lo requiera la situación comunicativa. Así, incrementa y mejora el empleo de recursos expresivos de manera progresiva.

e. Capacidad 5: Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático: El estudiante intercambia roles fluidamente a medida que hace uso de su comprensión y expresión oral: envía y recibe diversos mensajes, alternada y dinámicamente manteniendo la coherencia de la situación comunicativa. Muestra disposición para colaborar y aportar a la interacción oral.

5.2. Justificación de la Investigación:

A lo largo de la historia, la comunicación ha jugado un rol importantísimo en la formación de las sociedades y en el desarrollo mismo del hombre como un ser social. Por tanto la necesidad de comprender y expresarse es un factor determinante en la vida; pues, la interacción social requiere de seres humanos que sepan utilizar correctamente el lenguaje para comunicarse y para comprender lo que otros comunican.

Los niños a lo largo de toda su vida, tendrán que enfrentarse a diferentes situaciones comunicativas, de ahí que resulta preocupante que tengamos niños y niñas con muy poca capacidad de escucha y expresión para formular sus ideas de manera clara, ordenada y coherente, haciendo uso además de un vocabulario adecuado.

Por ello como futura docente del nivel inicial y teniendo como punto de partida el enfoque comunicativo que orienta el actual Diseño Curricular Nacional, pretendo contribuir en el desarrollo de la competencia comunicativa de la expresión oral, a través del juego dramático como estrategia metodológica, considerando que el juego y la dramatización son actividades de mayor disfrute por los niños.

5.3. Problema:

El ser humano es un ser social por naturaleza; desde los tiempos más remotos el hombre ha vivido en grupos en donde interaccionaba a fin de satisfacer sus necesidades vitales.

Uno de los fenómenos sociales por excelencia ha sido la “comunicación oral”. De ahí la importancia para ayudar al individuo a desarrollar desde sus primeros años de vida la capacidad de expresar su mundo interior, sus necesidades, sentimientos, emociones, etc., así como las diferentes situaciones vivenciales del día a día.

Es en la educación inicial cuando empieza el niño y la niña su vida social más amplia al núcleo social familiar; por tanto, es en esta etapa escolar cuando los maestros debiéramos según el enfoque comunicativo que orienta el área de Comunicación, iniciar con el uso correcto del lenguaje en la “expresión oral”. Consiente del rol como maestra de educación inicial, y asumiendo el rol orientador y guía que me toca cumplir, pretendo contribuir con la formación de las niñas y niños objeto de estudio de la presente investigación, formulándome la siguiente interrogación problemática: **¿El juego dramático mejorará la expresión oral de los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018?**

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables:

5.4.1. Conceptuación de Variables:

A. Variable Independiente:

Juego Dramático: El juego dramático es un juego en el que se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal.

B. Variable Dependiente:

Expresión Oral: Se denomina expresión oral a toda comunicación que se realiza por medio de la palabra hablada.

5.4.2. Operacionalización y Conceptualización de las variables:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTR.
VARIABLE INDEPENDIENTE: (X) Juego Dramático	Socio-Afectiva	Se integra de manera armónica al grupo.	Lista De Cotejo
	Corporal	Realiza actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa.	
	Cognitiva	Desarrolla habilidades del pensamiento que faciliten consolidar los procesos cognitivos básicos: memoria, atención y percepción.	
	Comunicativa	Expresa conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles.	
VARIABLE DEPENDIENTE. (Y) Expesión Oral	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	
	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. Utiliza vocabulario de uso frecuente.	
	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	

5.5. HIPÓTESIS:

“Si utilizamos el juego dramático entonces mejoraremos significativamente la expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018.

5.6. OBJETIVOS:

5.6.1. Objetivo General:

Desarrollar la expresión oral mediante el juego dramático en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018

5.6.2. Objetivos Específicos:

5.6.2.1. Identificar el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018, antes de la aplicación del Juego Dramático.

5.6.2.2. Identificar el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018, después de la aplicación del Juego Dramático.

5.6.2.3. Comparar el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018, antes y después de la aplicación del Juego Dramático.

6. METODOLOGÍA:

6.1. Tipo y Diseño de investigación:

a. Tipo de investigación.

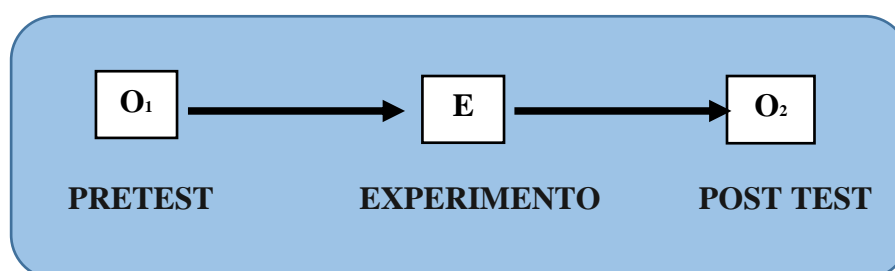
El presente estudio es de tipo EXPERIMENTAL.

Santa Paella y Feliberto Martins (2010), autores del libro Metodología de la investigación cuantitativa, definen el diseño experimental como el experimento en el cual el investigador manipula una variable experimental no comprobada.

Según estos investigadores, las condiciones deben estar estrictamente controladas, con la finalidad de describir de qué modo y por cuál causa se produce o puede producirse un fenómeno.

b. Diseño de investigación.

Diseño Pre y Post Test con un solo grupo, el mismo que se diagrama de la siguiente manera:



Donde:

O₁ : Observación antes del estímulo

E : Experimento

O₂ : Observación después del estímulo

6.2. Población – Muestra:

6.2.1. Población: La población está constituida por las niñas y niños de Educación Inicial de la Institución Educativa I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018.

6.2.2. Muestra: La muestra estará constituida por 15 niñas y niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación:

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallamos a continuación.

a. Técnicas:

La técnica a utilizar será la encuesta para las docentes y la observación para las niñas y niños.

6.4. Instrumentos:

Los instrumentos utilizados para el recojo de información fueron los siguientes:

- **Lista de Cotejo:** Ha servido para realizar las observaciones y/o mediciones, tanto de entrada como de salida.
- **Fichas Bibliográficas:** Nos ha permitido registrar la Bibliografía registrada.
- **Fichas Textuales:** Nos permitió extraer contenidos teóricos de vital importancia para el desarrollo del presente trabajo de investigación.
- **Fichas de resumen:** Me permitió sintetizar con mis propias palabras los contenidos más importantes de los diferentes conceptos estudiados.

6.5. Técnicas de recolección de datos.

En el presente trabajo de investigación se hizo uso de:

6.5.1. Técnicas:

- La encuesta.
- La observación
- Test de actitudes

6.5.2. Instrumentos

- Ficha de Encuesta
- Guía de observación a través de la lista de Cotejo
- Escala de actitudes.

6.5.3. Instrumentos de Recolección de Datos:

Los instrumentos que se aplicarán a las docentes será el cuestionario y a los niños la Lista de Cotejo.

7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS:

Se realizarán las siguientes acciones:

- ✓ Ordenamiento y codificación de datos.
- ✓ Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas.
- ✓ Graficación de los resultados

RESULTADOS OBTENIDOS SOBRE EL JUEGO DRAMÁTICO

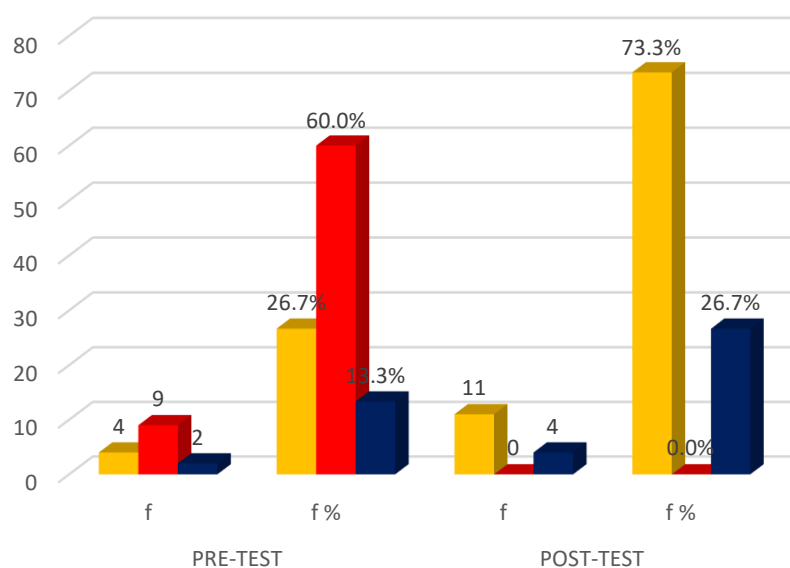
CUADRO N° 01

Uso del gesto y del movimiento con imaginación

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	F	f %
BUENO	4	26.7	11	73.3
REGULAR	9	60.0	4	26.7
MALO	2	13.3	0	0.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

CUADRO N° 01
Uso del gesto y del movimiento con imaginación



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 1

INTEPRETACIÓN: Considerando las frecuencias más altas tanto del Pre-Test (60,0%) como del Post-Test (73,3%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en relación a su estado de ánimo y buen humor.

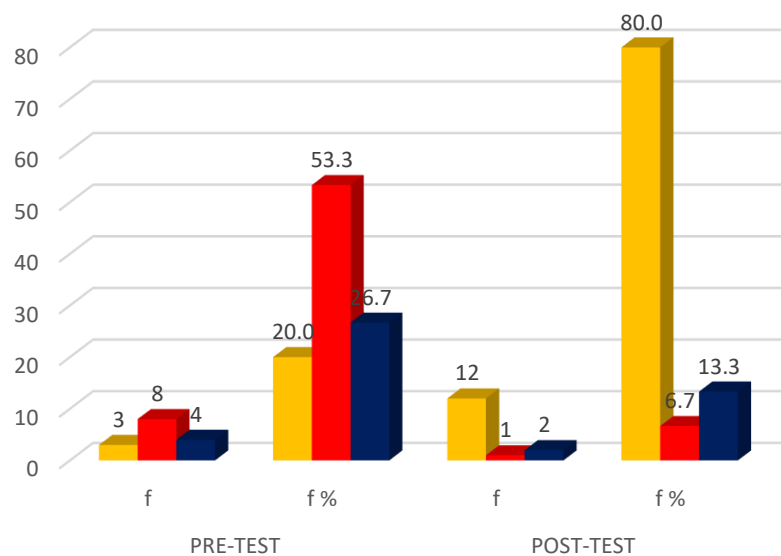
CUADRO N° 02

Uso del gesto y el movimiento con efectividad

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
BUENO	3	20.0	12	80.0
REGULAR	8	53.3	1	6.7
MALO	4	26.7	2	13.3
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 2
Uso del gesto y el movimiento con efectividad



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 2

INTERPRETACIÓN: La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

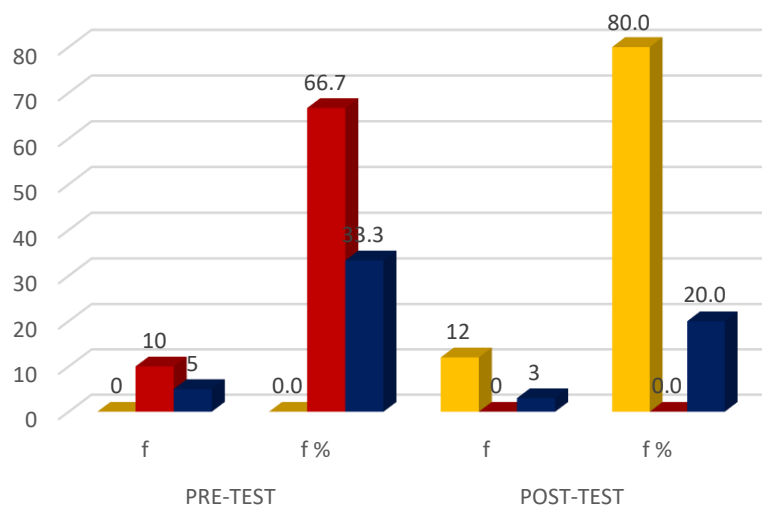
CUADRO N° 03

Uso de técnicas vocales para realzar su trabajo (imitación)

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	F	f %
BUENO	0	0.0	12	80.0
REGULAR	10	66.7	0	0.0
MALO	5	33.3	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 3
Uso de técnicas vocales para realzar su trabajo
(imitación)



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 3

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

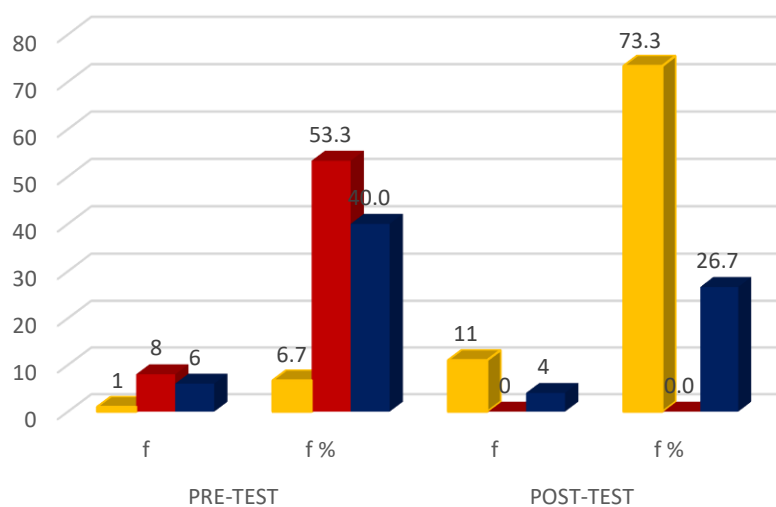
CUADRO N° 04

Participa de manera oportuna y memoriza los diálogos en los que participará

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	1	6.7	11	73.3
REGULAR	8	53.3	0	0.0
MALO	6	40.0	4	26.7
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 4
Participa de manera oportuna y memoriza los diálogos en los que participará



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 4

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos del pre-test y el Post Test observamos la diferencia favorable a favor del logro de este indicador, ya que al inicio únicamente el 6,7% de los estudiantes lo hacía, mientras que al final tenemos un 73,3%.

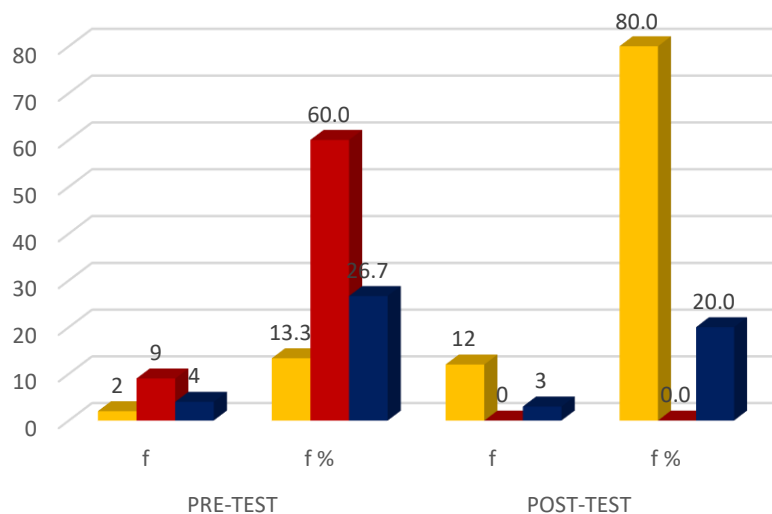
CUADRO N° 05

Se expresa con naturalidad y espontaneidad sobre las actividades que le toca representar

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	2	13.3	12	80.0
REGULAR	9	60.0	0	0.0
MALO	4	26.7	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 5
Se expresa con naturalidad y espontaneidad sobre las actividades que le toca representar



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 5

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 80%.

CUADRO N° 06

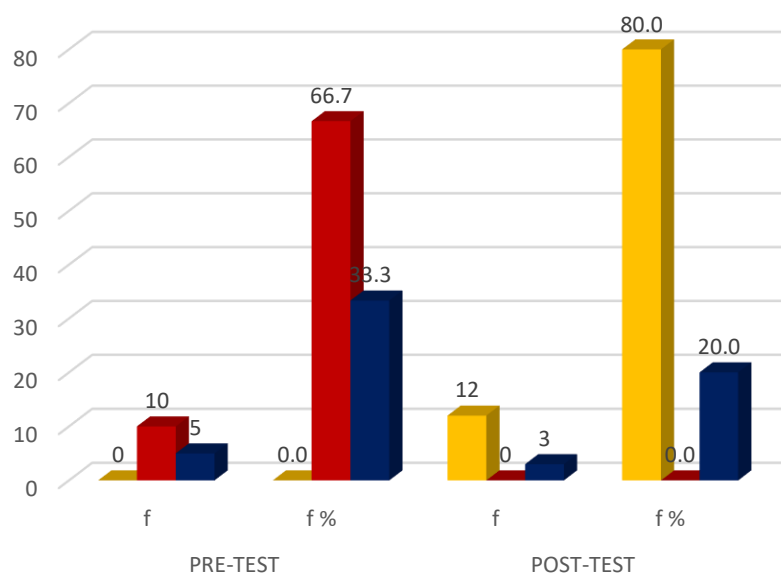
Imita diversos roles de personajes que le toca representar.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	0	0.0	12	80.0
REGULAR	10	66.7	0	0.0
MALO	5	33.3	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 6

Imita diversos roles de personajes que le toca representar



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 6

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

RESULTADOS DE LA EXPRESIÓN ORAL

CUADRO N° 07

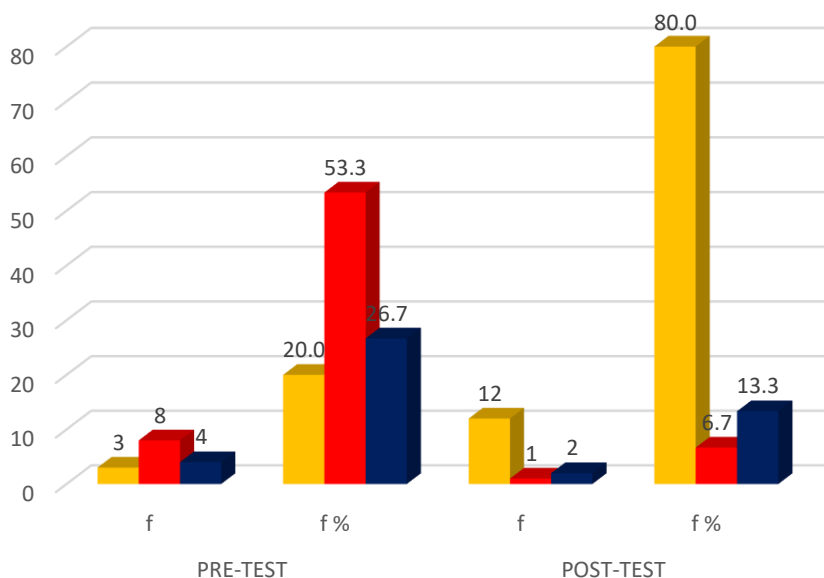
Usa normas culturales que permiten la comunicación oral

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	3	20.0	12	80.0
REGULAR	8	53.3	1	6.7
MALO	4	26.7	2	13.3
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 7

Usa normas culturales que permiten la comunicación oral



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 7

INTERPRETACIÓN: La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

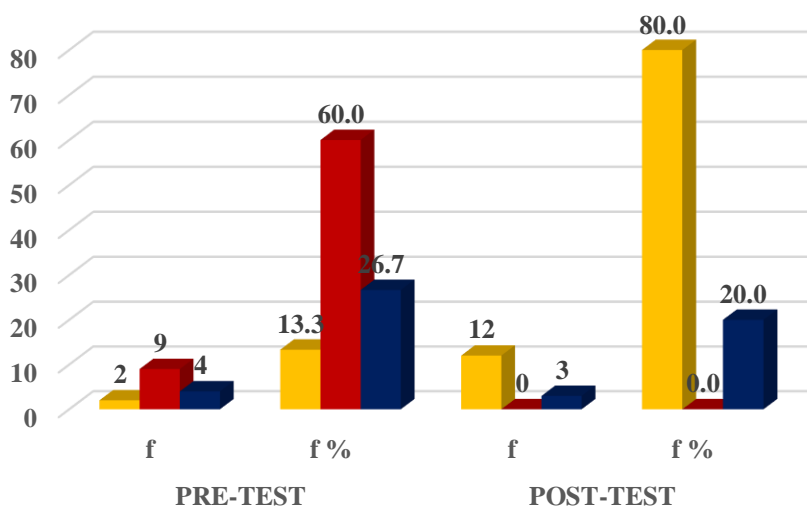
CUADRO N° 08

Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	2	13.3	12	80.0
REGULAR	9	60.0	0	0.0
MALO	4	26.7	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 8
Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 8

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 80%.

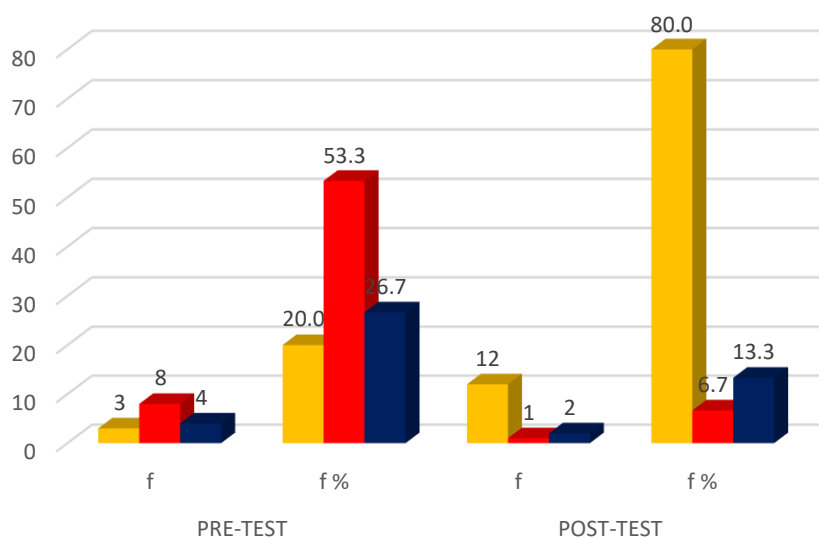
CUADRO N° 09

Identifica información en los textos de estructura simple y temática variada

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	3	20.0	12	80.0
REGULAR	8	53.3	1	6.7
MALO	4	26.7	2	13.3
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 9
Identifica información en los textos de estructura simple y temática variada



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 9

INTERPRETACIÓN: La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

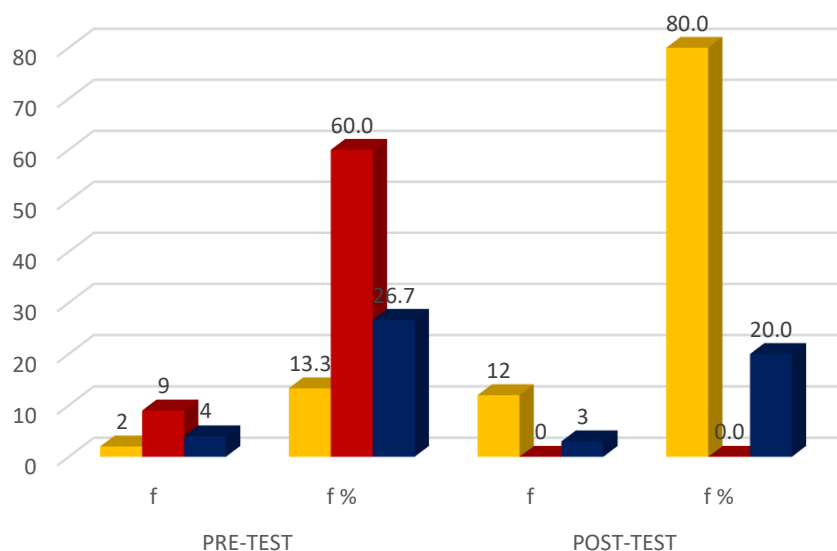
CUADRO N° 10

Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	2	13.3	12	80.0
REGULAR	9	60.0	0	0.0
MALO	4	26.7	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 10
Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 10

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que del 13,3% que lograba este indicador en el pre-test, en el Post Test lo lograron el 80%.

CUADRO N° 11

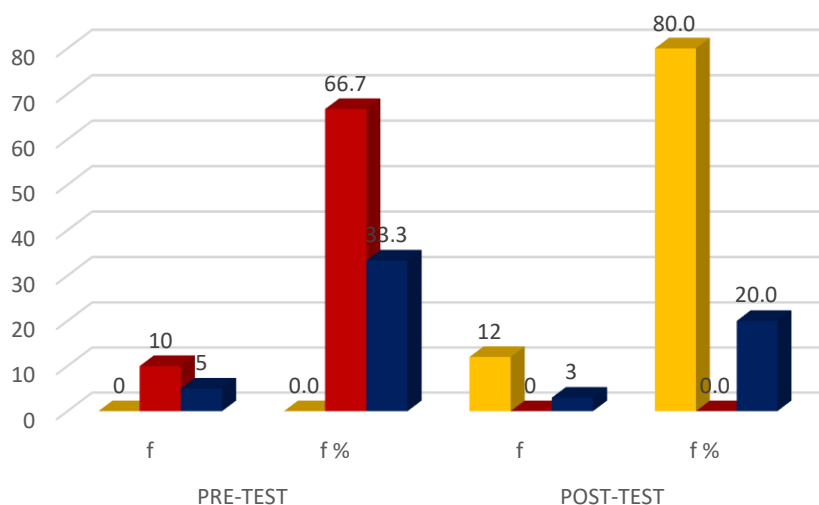
Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	0	0.0	12	80.0
REGULAR	10	66.7	0	0.0
MALO	5	33.3	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 11

Menciona las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares del texto escuchado.



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 11

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

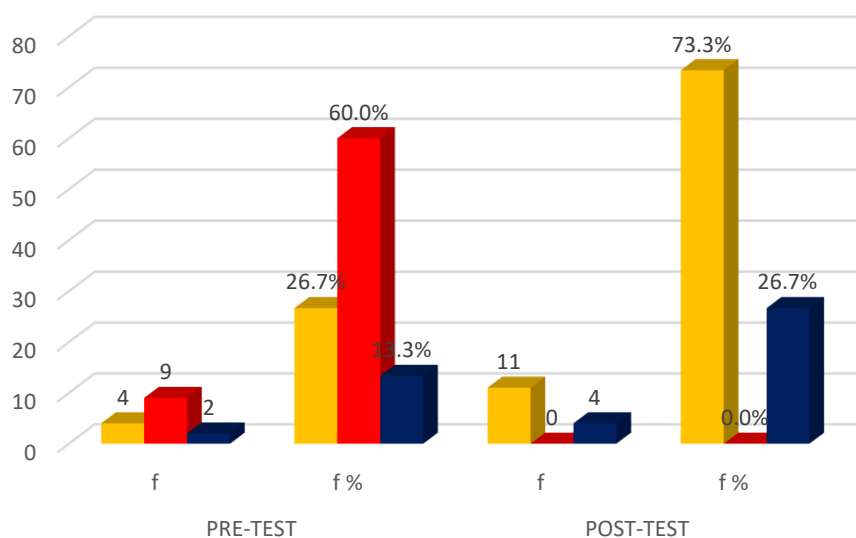
CUADRO N° 12

Dice de qué trata el texto escuchado

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	4	26.7	11	73.3
REGULAR	9	60.0	4	26.7
MALO	2	13.3	0	0.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

CUADRO N° 12
Dice de qué trata el texto escuchado



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 12

INTEPRETACIÓN: Considerando las frecuencias más altas tanto del Pre-Test (60,0%) como del Post-Test (73,3%), se deduce que se ha producido un cambio considerable en relación al indicador descrito.

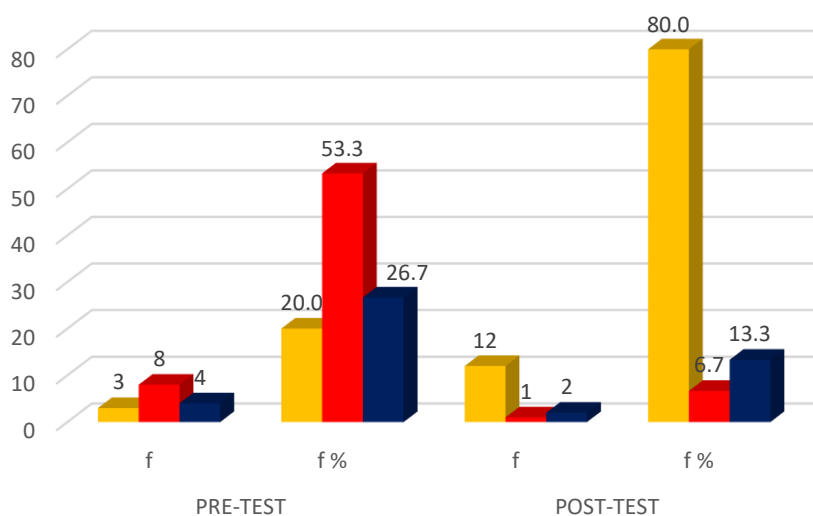
CUADRO N° 13

Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
BUENO	3	20.0	12	80.0
REGULAR	8	53.3	1	6.7
MALO	4	26.7	2	13.3
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 13
Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 13

INTERPRETACIÓN: La variación de las frecuencias más altas tanto del Pre-test, como del Post Test, evidencian un cambio significativo puesto que de 53,3% al 80% existe una diferencia de 26,7%.

CUADRO N° 14

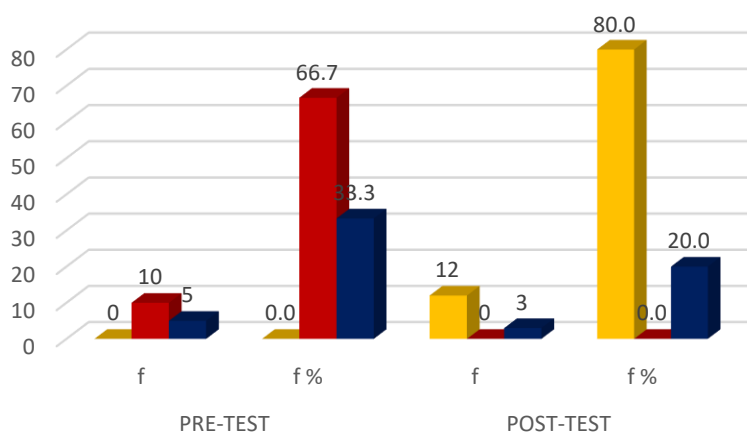
Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto

escuchado

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
BUENO	0	0.0	12	80.0
REGULAR	10	66.7	0	0.0
MALO	5	33.3	3	20.0
TOTAL	15	100.0	0	0.0

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 559, Changamarca- 2018

GRÁFICO N° 14
Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado



FUENTE: Resultados obtenidos de la Tabla N° 14

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador Si, en cambio en el Post Test el 86,67% alcanzaron dicho indicador de logro.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Parada. (2014). En su tesis el juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes, llegó a las conclusiones siguientes:

El juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo. La educación artística escénica puede ser un ambiente de aprendizaje simulado de fácil vinculación con cualquier temática del currículo. Tiene un fuerte componente relacional con los programas de estudio que se establezcan al interior de las instituciones educativas.

Al apreciar los resultados obtenidos en esta investigación se hace necesario reconocer la posibilidad formativa del Juego Dramático, y a su vez los alcances en el desarrollo cognoscitivo y social de escolares y docentes.

Es necesario profundizar en la caracterización de la relación entre docentes, educación corporal y práctica pedagógica, dicho vínculo tiene implicaciones determinantes en el ambiente escolar.

En el desarrollo de la presente investigación; podemos concluir con satisfacción que el juego dramático es una fuente enriquecedora y una herramienta bastante productiva, que permite a los niños desarrollar habilidades comunicativas, al mismo tiempo que les enseña a respetar normas de participación y a valorarse a sí mismos así como a los demás.

Castillo. (2013). En su tesis titulada “Aplicar un plan de acción utilizando estrategias del juego dramático a través de sesiones y talleres de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los niños de cuatro años del aula Cariñosos I.E.I la I.E .N° 516 "Virgen del Perpetuo Socorro" del A.H. "Sánchez Cerro" de Sullana; concluye en lo siguiente:

La experiencia pedagógica realizada durante ocho meses al aula Respetuosos de la .E.I. N° 516 "Virgen del Perpetuo Socorro" A.H "Sánchez Cerro" de la provincia de Sullana permitió mejorar la expresión oral en los niños y niñas, demostrando cambios que se evidencian cualitativamente en la comparación de resultados entre la prueba de entrada y de salida.

La intervención pedagógica, con un tratamiento curricular contextualizado a nivel de aula con sesiones y talleres de aprendizaje basados en estrategias del juego dramático, permitió reorientar las acciones escolares convirtiéndolos en interlocutores activos, como el principal factor de recuperación de sus capacidades de asombro y constante interrogación, para que los niños y niñas se expresen con confianza, creatividad, espontaneidad, imaginación, claridad y seguridad acercando la oralidad de la familia y de la comunidad.

La incorporación de estrategias metodológicas del juego dramático en las sesiones y talleres de aprendizaje: "Juegos dramáticos", "El uso de títeres", "Los juegos verbales", "el Juego libre", "El diálogo", "El Juego de roles", "Dramatizando canciones" y "Jugando con nuestras voces", "Mi cuerpo expresa"; constituyeron fortalezas eficaces para el desarrollo de la espontaneidad y creatividad lo que permitió mejorar la expresión oral de los niños de intervenidos. Entendida las estrategias como una organización lógica y secuencial de técnicas, formas y modos para desarrollar sus capacidades en el aula.

La elaboración de material didáctico apropiado con recursos del medio y su utilización en las diferentes actividades pedagógicas, constituyeron puntos de apoyo importantes para el aprendizaje de los niños y niñas, ayudándoles a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

La propuesta de trabajo realizada a través del juego dramático, nos permitió reconocer talentos que nuestros niños tienen y que deben ser desarrollados desde la más temprana edad. Del mismo modo en cuanto a expresión oral; nos favoreció bastante puesto que el juego dramático sirvió para desarrollar niños, imaginativos, creativos, espontáneos, desinhibidos y participativos.

El trabajo, del mismo modo involucró en el apoyo a los padres de familia, quienes jugaron un papel importante en la preparación de los pequeños con sus diferentes vestimentas para tratar de imitar o caracterizar lo más cercano posible al personaje que se deseaba representar.

9. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

9.1. Conclusiones:

- a. Antes de la ejecución de la propuesta del Juego Dramático; durante la evaluación diagnóstica los niños y niñas del grupo que constituye la muestra, mostraban timidez, inhibición, poca socialización y con mucha dificultad para comunicarse; es decir carecían de habilidades comunicativas; principalmente de la capacidad de expresión oral. Algunos niños incluso por temor o vergüenza no piden permiso al baño, menos comunican lo que sienten o piensan.

- b. Al desarrollar las actividades propuestas; los niños iban soltándose y rompiendo el hielo y al finalizar la ejecución de las actividades pudimos notar que la experiencia fue enriquecedora tanto para mi persona como docente pero más aún de mucho provecho para los alumnos, quienes se lograron desarrollar capacidades básicas y fundamentales de la expresión oral; y más aún se volvieron más sociables, se integraban con mucha más facilidad al trabajo o tarea en equipo de manera armónica. No sólo se expresaban oralmente con facilidad sino que además, acompañaban a sus diálogos con recursos para verbales que enriquecían sus mensajes. Se notaba así mismo niños más seguros de sí mismos, más dispuestos y motivados por aprender diariamente.

- c. Al comparar los resultados del Pre Test con los obtenidos durante el Pos Test; con mucha satisfacción puedo afirmar que nuestros objetivos propuestos para la ejecución de la investigación, se han alcanzado; por tanto, la hipótesis formulada: “El juego dramático como estrategia didáctica mejora significativamente la expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018”, queda verificada y corroborada; así lo demuestran los cuadros y gráficos expuestos con anterioridad.

9.2. Sugerencias:

- a.** Para la realización de futuras investigaciones convendría realizar un proyecto de investigación-acción en el que se planteen juegos dramáticos distintos a los característicos de la institución, de modo que permitan ampliar y profundizar el tema del desarrollo de las habilidades sociales y su solución para los conflictos.
- b.** Convendría capacitar a las maestras de dicha institución con relación al desarrollo de los juegos dramáticos y todo lo que ello implica, la expresión corporal, verbal, plástica y musical, además del conocimiento y prácticas de estrategias motivadoras, y así proporcionar de manera eficaz vivencias significativas para los niños.
- c.** Asimismo, sería conveniente ampliar el repertorio de juegos dramáticos para estas edades; ya que si bien la repetitividad es básica para la interiorización de acuerdos y rutinas y para el desarrollo de las habilidades, es importante plantear nuevos juegos dramáticos que motiven y despierten el interés en los niños y así promover la participación grupal.
- d.** Los datos obtenidos en la presente investigación pueden ser utilizados por las maestras de esta institución para identificar las habilidades sociales en que los niños de las diferentes edades, presentan dificultades, de modo que planteen estrategias durante el año y así estimularlas y favorecerlas.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aguerrondo. (2010). La Calidad de la Educación: Ejes para su Definición y Evaluación”. En La Educación – Revista Interamericana de Desarrollo (Nº 116, Volumen III): México, p. 75.
- Barrios. (2010). “Vocaciones y formación de educadores”. En Encuentro Doce Propuestas Educativas para Latinoamérica: Universidad Católica Andrés Bello: Caracas, Venezuela, p. 29.
- Bavaresco (2008). Las Técnicas de la Investigación (4ª ed), ediciones de la Universidad del Zulia (LUZ): Maracaibo, p. 36, 43.
- Bruer. (2008). Escuelas para pensar: “una ciencia del aprendizaje en el aula”. Barcelona: ediciones Paidós. 319 p
- Bruner. (1984). “Acción, pensamiento y lenguaje”
- Erickson. (1989). “Métodos cualitativos de investigación sobre la enseñanza”. En WITTROCK, M. La investigación en la enseñanza II. Métodos cualitativos y de observación. Edit. Paidós, Barcelona, España.
- Hernández. (2012). Cuentos para estimular el lenguaje. Revista, Febrero. Chile. Vol. 3. Página 30, 34.
- MINEDU. (2016) “Rutas de Aprendizaje” Fascículo II – Comunicación
- Papalia. (2011). Psicología del Desarrollo del Lenguaje. 8º ed. Colombia: Mc Graw Hill
- Skinner. (1957) "Conducta verbal"

ANEXOS



ANEXO N° 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

TÍTULO: “EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ALUMNOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 559 DE CHANGOMARCA, DISTRITO HUAMBOS - CHOTA 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	INSTRUMENTOS
¿El juego dramático permitirá mejorar la expresión oral de los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018?	OBJETIVO GENERAL: Comprobar que el juego dramático mejorará la expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018	“El juego dramático como estrategia didáctica mejora significativamente la expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, distrito Huambos - Chota 2018”.	V.I. Juego Dramático	Socio-Afectiva	Se integra de manera armónica al grupo.	- Muestra interés por las actividades que realiza.	- El análisis documental	- Lista de cotejo - Prueba de Comprensión Lectora
	OBJETIVOS ESPECIFICOS: ✓ Identifica el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca,			Corporal	Realiza actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa.	- Imita diversos roles de personajes que le toca representar.		
				Cognitiva	Desarrolla habilidades del pensamiento que faciliten consolidar los procesos cognitivos básicos: memoria, atención y percepción.	- Memoriza diálogos con los que participará. - Presta atención para participar de manera oportuna.		

<p>2018, antes de la aplicación del Juego Dramático.</p> <p>✓ Identifica el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018, después de la aplicación del Juego Dramático.</p> <p>✓ Comparar el nivel de expresión oral en los alumnos de 4 años de la I.E.I. N° 559 de Changamarca, 2018, antes y después de la aplicación del Juego Dramático.</p>				Comunicativa	Expresa conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles.	- Se expresa con naturalidad y espontaneidad sobre las actividades que le toca representar.		
			V.D. Expresión Oral	Utiliza estratégicamente e variados recursos expresivos	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	- Se expresa haciendo uso de recursos paralingüísticos que enriquecen su personaje a representar. - Imita voces de personajes que interpreta.	- La observación	- Lista de cotejo
				Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. Utiliza vocabulario de uso frecuente.	- Participa con coherencia en función al tema en el que está participando.		
				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	- Expresa sentimientos y emociones de manera natural y lo hace con cortesía y amabilidad.		



SESIONES DE APRENDIZAJE



JUEGO DRAMÁTICO

Docente Responsable:

DILIA LADY VÁSQUEZ IDROGO

Changamarca, 2018.



ACTIVIDAD N° 1

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 13-04-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUGAMOS A IMITAR ANIMALES

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se da gracias a Dios por la vida y a oportunidad de estar en nuestro jardín.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer; se dice el propósito de la actividad: “Hoy vamos a jugar a ser diferentes animales. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno se convertirá en un determinado animal, de acuerdo a lo que la maestra señale.✓ Se promueve la participación de los niños para juntos escoger cinco animales que les gustaría representar de acuerdo a sus intereses, luego se establecen los acuerdos a respetar en la actividad.	Baúl con diferentes objetos como pañuelos, sombreros, muñecas y otros.

DESARROLLO	✓ Para el desarrollo de la actividad los niños se ubicarán por el aula, la misma que estará libre de mobiliario, luego la maestra de acuerdo a los animales seleccionados va creando un corto cuento y en la medida que lo va narrando, los niños se convertirán en el animal que la maestra menciona y lo representarán libremente (todos representarán al mismo animal a la vez). Ejemplo: y de pronto el gato abrió los ojos y se estiró, luego vio a un perro que estaba que lo ladraba y el gato salió corriendo maullando.	
CIERRE	Cuando hemos, terminado el juego de improvisación, sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 2

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 20-04-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

TODOS TENEMOS UN AMIGO INVISIBLE

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos escoger nuestro amigo invisible. Explicándoles que el juego en que consiste	Caja Sombrero Papel lápiz
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica como realizaremos la actividad: Dar a cada niño un trozo de papel y pedirles que se dibujen y “escriban” sus nombres en él.✓ Se recogen en una caja o sombrero, se les. Explicarles que con los “amigos invisibles” se hacen cosas bonitas como dibujarse retratos, jugar, cantar...	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dejar que ellos sugieran otras cosas buenas que ellos puede hacer para su amigo invisible. ✓ Recordarles que debe ser muy reservado, así su amigo secreto no se dará cuenta de quién es. ✓ Antes de terminar el día de clases deberán dejar un “regalito” (algún dibujo), para intercambiar con su amigo invisible 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron al descubrir quién era su amigo invisible?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 3

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 27-04-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

ASÍ SOY YO

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños salir al patio y que se ubiquen en forma de U, se les comunica lo que vamos a hacer de role playing. Explicándoles en que consiste el juego	Carteles Imágenes Baúl
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica como lo realizaremos✓ Trabajar con todos los niños con un esquema de role playing✓ Los niños escogerán una imagen al azar y sin mirarla diferentes roles de personas con características físicas que suelen ser objeto de discriminación o pertenecientes a grupos,	

	<p>minorías o razas diferentes a la suya, o profesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El rol asignado (característica, minoría o raza) se les colocará a los niños en un cartel colgado en su espalda, de manera que ellos no lo conocen. ✓ Cada niño saldrá al centro del grupo con alguno de estos carteles en su espalda: <ul style="list-style-type: none"> Soy gordito/a. Tengo gafas. Soy de color. Soy cocinero Soy doctor, etc. ✓ Los niños tendrán que conversar e interactúen, tratando al otro según qué "es", es decir según el rol que le adjudica el cartel que tiene en la espalda. ✓ Le irán haciendo preguntas hasta que cada niño adivine qué imagen tiene el cartel de su espalda 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando hemos, terminado el juego de roles, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿cómo se sintieron tratados cuando tenían el cartel en la espalda? 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 4

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 04-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

¿QUIÉN QUIERO SER?

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer:✓ “Hoy vamos a jugar a ser quien deseemos. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno debe seleccionar a un personaje o animal que desee ser y representar, y que luego cada uno hará alguna acción de ese personaje o animal: ejemplo si alguien desea ser un león luego puede caminar o rugir como el león.	Palabra oral DVD CDs

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra da un ejemplo mencionando: YO QUIERO SER UNA BAILARINA, colocándose en puntillas y dándose vueltas en círculo como si estuviera danzando ballet. ✓ Luego le lanza una pelota de trapo a un niño y el que la atrape, se parará y la profesora le pregunta: ¿qué animal o personaje deseas ser?, luego de escuchar al niño lo invita a realizar alguna actividad de dicho personaje o animal. ✓ Este juego se realiza con cada uno de los niños y niñas. ✓ Al final todos socializan qué personaje les gustó más y explican el por qué. ✓ Se les pregunta si quieren ser el mismo personaje elegido al inicio o cambiaron por lo que vieron en otros compañeros. ✓ Al ritmo de una música, todos se desplazan hacia su personaje favorito y le explican por qué les gustó lo que hicieron 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando hemos, terminado el juego de representación, sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 5

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 11-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

LA CARRERA DE CARACOLES

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que de manera ordenada salgamos al patio.✓ Se les pregunta si conocen a los animales más veloces del mundo, ¿por qué creen que son los más veloces?✓ Se les pide que nombren a los animales más lentos...se solicita que enumeren sus características.✓ Se declara que hoy nos convertiremos en uno de los animales más lentos que existen: los caracoles.	Palabra oral, silbato,

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para el juego se solicitan formar grupos de cinco integrantes. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente explica en qué consiste e juego. Enumerando, explicando y especificando cada una de las reglas que tendrá este juego. ✓ Reglas: <ul style="list-style-type: none"> - Esta carrera la gana quien llega el último - Los niños fingen ser lentos como caracoles. - Los movimientos deben ser controlados y muy amplios. - Los concursantes no pueden pararse nunca, hay que mantener siempre un ligero movimiento. - La maestra, que actúa de árbitro, dará el alto cuando el último niño haya llegado a la meta. ✓ Desarrollo: El juego funciona como una verdadera carrera. En la salida, los niños se disponen a oír el sonido del silbato... Entonces, la docente indicará a los niños las reglas que deberán observar. ✓ Observaciones: Es un juego muy divertido. Los niños, impulsados por una normal competitividad, se olvidan a menudo de la regla que, en realidad, es poco aplicada: "Gana quien llega el último". ✓ La maestra procurará que los niños realicen lo más lentamente posible los movimientos y que ninguno se pare a esperar al que viene detrás. ✓ La participación o concurso se hará por grupos; al final concursan entre sí los ganadores de cada grupo. ✓ Se corona al caracol ganador. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se sientan y dialogan sobre lo que más les gustó, por qué fue fácil o difícil, cómo mejoramos, qué les gustaría preguntar al rey caracol, etc. 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 6

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 18-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

¿QUÉ HAGO CON ESTE OBJETO?

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer:✓ “Hoy vamos a jugar a inventar acciones con un objeto. Explicándoles que el juego consiste en que seleccionaremos de baúl de los sueños, con objetos previamente seleccionados, aquél que más nos parezca atractivo✓ cada uno escogerá un objeto del baúl de los sueños (dentro de una caja habrán algunos objetos, como pañuelos, sombreros, muñecas, entre otros) y hará lo que desee con este.	<p>Caja en forma de baúl.</p> <p>Objetos de diversas formas, tamaños y colores</p> <p>Palabra oral</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uno a uno empieza a seleccionar un objeto; y empieza a improvisar acciones que puede hacer con el objeto seleccionado. ✓ Un sombrero; empieza a simular las actitudes de un personaje que anda con sombrero. ✓ Luego con un paraguas simulando ser un anciano en bastón o una modelo en la playa; así sucesivamente hasta terminar. ✓ Se agrupan de tres, con cada uno de sus objetos seleccionados. ✓ Improvisan diálogos o acciones grupales de acuerdo a actividades diarias que se pueden realizar con esos objetos. ✓ Aplauden a los actores. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Seleccionan al mejor actor de cada grupo, explicando el porqué. ✓ Explican qué actividad les pareció más divertida, la más difícil, porqué. ✓ Conversan sobre por qué es importante la actividad. 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 7

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 25-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUEGO MÍMICO: Imita tu profesión favorita

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se invita a sentarnos en el piso formando un círculo.✓ Se les formula la pregunta, qué oficio, ocupación o profesión les gustaría tener, explicando cada uno el porqué de su elección.✓ Se les pregunta sobre los materiales que cada oficio o profesión utiliza, el lugar dónde trabajan, etc.✓ Se declara el tema y propósito del mismo	Palabra oral Caja Sorpresa Cartillas con imágenes de profesiones y oficios
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Se les explica a las niñas la actividad que vamos a realizar.	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ De la caja sorpresa se les hace Entrega las hojas con los personajes que van imitar de forma organizada y personalizada, que los demás del grupo no sepan la imagen que él o la compañera ha observado las niñas analizan como van a representar el personaje. ✓ Se les pide que imiten el personaje y los demás compañeros adivinen. ✓ Se toman fotos para evidenciar el trabajo. 	
CIERRE	Se realizan actividades de metacognición	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



ACTIVIDAD N° 8

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 01-06-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“LAS VAQUITAS REBELDES”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar.✓ La profesora inicia la narración: Hoy el campo está listo para la llegada de la	

	<p>primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una pancarta que dice:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar? ✓ Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán... ✓ Los niños dramatizaran, actuaran, realizando gestos según el personaje que les ha tocado representa 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando hemos, terminado la actividad, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cuál fue su personaje favorito? ¿Qué mensaje les dio el cuento? ¿Qué hizo el Hada de la Primavera? 	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA

LAS VAQUITAS REBELDES

Personajes:

- SOL
- ÁRBOL
- PAJARITO
- FLOR ROJA
- FLOR AZUL
- FLOR BLANCA
- VAQUITA1
- VAQUITA2
- HADA PRIMAVERA

Inspirado en “Una vaquita en el jardín”

(NARRADOR) - Hoy el campo está listo para la llegada de la primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una pancarta que dice: Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar?

Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán...

(ESCENA 1)

SOL:-¡Vamos, vamos, arriba, a trabajar! El invierno se fue, es hora de recibir a la Primavera. Ninguno debe faltar.

ÁRBOL:- ¡AUMMMMMMMMM! Qué pereza tengo! He dormido todo el invierno...¿Ya pasó? ¿No puedo dormir un poco más?

SOL.-De ninguna manera, están brotando las hojas en tus ramas. Debes vestirte de verde, la Primavera llegará y es necesario estar listo. Vendrán los niños a jugar aquí y necesitarán tu sombra.

ÁRBOL:- Bien, bien, bien, llega el tiempo más lindo para mí. Tiene razón Don Sol, ya me visto de verde.

PAJARITO:- ¡Qué buen árbol me encontré! Aquí haré mi nido. Le avisaré a Pajarita mi novia, que venga a ayudarme.

SOL:-¡Adelante, Pajarito! El hada primavera estará feliz de verlos.

PAJARITA:- Vengo a ayudar, tengo plumas, pelusas y ramas para el nido.

ÁRBOL:-¡Qué bueno, estoy un poco solo, ahora tendré compañía!

FLOR ROJA:- Aquí estoy yo, nuevita y suave. Me quedo por este lado, cerca de usted



ACTIVIDAD N° 9

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 08-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Somos diferentes”: Manteniendo el orden prev

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar.✓ La profesora inicia la narración: Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir	

	<p>una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela. ✓ Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas. A todo esto la jirafa solo observaba de lejos. ✓ Al día siguiente: empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio, el conejo salió..... 	
<p>CIERRE</p>	<p>Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA

SOMOS DIFERENTES

PERSONAJES:

- Conejo
- Pez
- Pájaro rojo
- Jirafa



Cuento basado sobre la aceptación y el respeto a los demás y sus diferencias.

(NARRADOR)

Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso.

El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela.

Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas.

Al día siguiente, empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio,

CONEJO: Yo soy muy veloz, el mejor y les ganaré a todos (salió magníficamente en la carrera; nadie corría con tanta velocidad como él.)

Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara.

EL PEZ: Felicidades amigo conejo ganaste, pero ahora deberás dar un salto desde arriba.

CONEJO: Lo haré! (y el golpe fue tan grande que se rompió las dos piernas) ¡que dolor ¡Ayúdenme! me rompí las piernas ya no podre correr.

EL PEZ: Dijo: No aprendió a volar y, además, no pudo seguir corriendo como antes ahora llamaremos al Pájaro rojo.

PÁJARO ROJO, yo puedo volar como nadie

EL PEZ: para ser aceptado en esta escuela deberás excavar agujeros como a un topo, (pero claro, no lo consiguió.)

PÁJARO ROJO: De nada me ha servido tanto esfuerzo me acabé rompiendo mi pico y mis alas, ahora ya no podré volar. Todo por intentar hacer lo mismo que un topo.

NARRADOR: los animales muy adoloridos le pidieron al pez que también mostrará lo que sabía hacer.

EL PEZ: yo soy muy veloz nadando y hago muchas piruetas en el agua.

CONEJO: Muy bien señor pez ahora deberás salir del agua y trepar un árbol.

EL PEZ: (Sorprendido) no podré salir del agua amiguitos porque moriré.

NARRADORA: Los animales muy enojados estaban a punto de sacar al pez de agua cuando de repente aparece la señora Jirafa.

La misma situación fue vivida por un pez, una ardilla y un perro que no pudieron volar, saliendo todos heridos. Al final, la escuela tuvo que cerrar sus puertas.

JIRAFa: ¡NOooooooooooooo! no pueden hacer eso, no es correcto amigos, es verdad el PEZ no hizo lo correcto a obligarlos hacer cosas que ustedes no podían.

EL PEZ: Es verdad amigos discúlpennme por lastimarlos. Ya entendí que todos somos diferentes y que Cada uno tiene sus virtudes y también sus debilidades.

JIRAFa: Un gato jamás ladrará como un perro, o nadará como un pez. No podemos obligar a que los demás sean, piensen, y hagan algunas cosas como nosotros. Lo que vamos conseguir con eso es que ellos sufran por no conseguir hacer algo de igual manera que nosotros, y por no hacer lo que realmente les gusta.

Debemos respetar las opiniones de los demás, así como sus capacidades y limitaciones. Si alguien es distinto a nosotros, no quiere decir que él sea mejor ni peor que nosotros. Es apenas alguien diferente a quien debemos respetar.

NARRADORA: Todos los animalitos crean su escuela y viven muy felices.

FIN.



ACTIVIDAD N° 10

I. DATOS GENERALES:

I.E.I. : N° 559 – CHANGOMARCA
EDAD : 04 AÑOS
FECHA : 15-05-2018
RESPONSABLE : VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:


DRAMATIZANDO UN CUENTO

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	REC. Y MAT.
INICIO	<ul style="list-style-type: none">✓ La docente saluda y da la bienvenida a los niños y niñas a la actividad del día.✓ Se establecen normas de convivencia para trabajar de manera más armónica.✓ Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden✓ previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">✓ Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar.✓ La profesora inicia la narración: Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago. También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás	

	<p>animales. La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos:</p> 	
CIERRE	<p>Socializan lo trabajado, verbalizado lo que más les gusto, etc.</p>	

VÁSQUEZ IDROGO DILIA LADY
INVESTIGADORA



RELACIÓN DE ALUMNOS



EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS