



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACION, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA, EN LOS NIÑOS DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE, CANTÓN PENIPE PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciadas en ciencias de la educación, Profesoras de Educación Básica.

Autoras:

Avendaño Puma Laura Mercedes
Quispe Guamán Karina Elizabeth

Tutora:

MsC. Zoila Román Proaño

2016

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

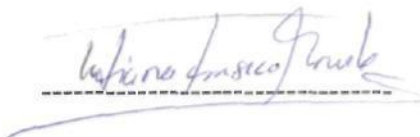
Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación del título: EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA, EN LOS NIÑOS DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE, CANTÓN PENIPE PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

Presentado Por: Avendaño Puma Laura Mercedes y Quispe Guamán Karina Elizabeth y dirigida por MsC. Zoila Román Proaño.


Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

Presidente del Tribunal
MsC. Tatiana Fonseca Morales



Miembro del Tribunal
MsC. Félix Rosero López



Tutora de Tesis
MsC. Zoila Román Proaño



CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Master

Zoila Román

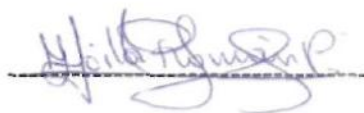
TUTORA DE TESIS Y TRABAJO DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo “**EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA, EN LOS NIÑOS DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE, CANTÓN PENIPE PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.**” de autoría de las señoritas Avendaño Puma Laura Mercedes y de Quispe Guamán Karina Elizabeth, han sido dirigidos y revisados durante todo el proceso de investigación, que el mismo cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales para la graduación; por lo cual autorizo presentarse para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, Junio 2016

Tutora de Tesis
MsC. Zoila Román Proaño



AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de Investigación que presentamos como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Básica es original y basado en el proceso de investigación, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación , Humanas y Tecnologías.

En tal virtud, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de las autoras y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Avendaño Puma Laura Mercedes

C.I.060352569-2



Quispe Guamán Karina Elizabeth

C.I.060374704-9

Riobamba- Ecuador
2016

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a dios por darnos la fuerza y la fe para terminar lo que parecía imposible. A nuestras familias por apoyarnos y estar a nuestro lado en cada momento de nuestras vidas y a nuestra tutora de tesis y a todos los docentes que nos han impartido grandes conocimientos en esta prestigiosa Universidad.

Laura Mercedes Avendaño Puma

Y

Karina Elizabeth Quispe Guamán

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con mucho amor a mi amado esposo Marco Vinicio Morales por con su sacrificio y esfuerzo en darme una carrera para nuestro futuro, a pesar de que hemos pasado momentos difíciles, el logro ya está reflejado.

A mi amado hijo Kevin Alexander por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más.

A mis padres y hermano que con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y así cumpla mis ideales.

Karina Elizabeth Quispe Guamán

Mi tesis va dedicada a Dios, por darme la fortaleza para continuar cuando estaba a punto de caer.

A mis padres Ángel Avendaño y María Puma quienes con paciencia y amor supieron guiarme durante mi carrera con su apoyo incondicional, para así poder salir adelante en los momentos difíciles.

A mis abuelitos y hermanos que siempre han estado junto a mí, brindándome su apoyo incondicional.

Laura Mercedes Avendaño Puma

RECONOCIMIENTO

Una vez concluido el presente trabajo, queremos dejar constancia de un merecido reconocimiento a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, a sus distinguidas Autoridades y al valioso cuerpo docente, por habernos proporcionado las herramientas necesarias que todo profesional de la docencia debe tener, para desempeñar con diligencia esta notable profesión.

A la directora de Tesis MsC. Zoila Román, por su permanente orientación en el desarrollo del trabajo de investigación, componente fundamental para llegar con éxitos hacia nuestro objetivo, nuestra profesión.

Y a todas las personas que de una u otra forma nos apoyaron para cumplir con nuestro objetivo propuesto.

Laura Mercedes Avendaño Puma

Y

Karina Elizabeth Quispe Guamán

INDICE

CONTENIDOS

PÁGINAS

PORTADA	I
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	III
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RECONOCIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADROS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN	XIII
SUMMARY	XIV
INTRODUCCIÓN	XV

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	2
1.3. Preguntas directrices	2
1.4. Objetivos de la investigación	2
1.4.1 Objetivo general	2
1.4.2 Objetivos específicos	2
1.5. Justificación de la investigación	3

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	4
2.1 Antecedentes de investigaciones realizadas con respecto al problema	4

2.2	Fundamentación teórica	5
2.2.1	El juego	5
2.2.2	Importancia del juego	7
2.2.3	Características del juego	8
2.2.4	Tipos de juego	9
2.2.5	Dramatización, concepto y significado	13
2.2.6	El juego dramático	15
2.2.7	Importancia del juego dramático	17
2.2.8	El juego dramático en la educación infantil	18
2.2.9	El aprendizaje	21
2.2.10	Tipos de aprendizaje	22
2.2.11	Características del aprendizaje	22
2.2.12	Bloque	23
2.2.13	Currículo	23
2.2.14	El bloque curricular	24
2.2.15	Literatura	27
2.2.16	Bloque curricular de literatura	28
2.2.17	Actividades del juego dramático para el aprendizaje del bloque curricular de literatura	32
2.3	Variables	43
2.3.1	Variable dependiente	43
2.3.2	Variable independiente	43
2.4	Operacionalización de variables	44
2.5	Definición de términos básicos	46

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	48
3.1	Metodología de la investigación	48
3.2	Tipo de investigación	48
3.3	Diseño de investigación	49
3.4	Población y muestra	49
3.4.1	Población	49
3.4.2	Muestra	49

3.5	Técnicas e instrumentos de recopilación de datos	49
3.6	Técnica de procesamiento de datos	50

CAPÍTULO IV

4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS OBTENIDOS	51
4.1	Ficha de observación dirigida a los estudiantes del sexto año “a” de la unidad educativa del milenio Penipe	51
4.2	Resumen general de resultados de la ficha de observación dirigida a los estudiantes del sexto año “a” de la unidad educativa del milenio Penipe	61
4.3	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación dirigida a los estudiantes del sexto año “a” de la unidad educativa del milenio Penipe	62

CAPÍTULO V

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
5.1	Conclusiones	63
5.2	Recomendaciones	64
	Bibliografía	65
	Anexos	68

INDICE DE CUADROS

CUADROS		PÁGINAS
CUADRO N°1.	¿Al escribir poemas populares, lo hace con creatividad?	51
CUADRO N°2.	¿Luego de leer un cuento, puede crear otro cuento similar?	52
CUADRO N°3.	¿Al dramatizar cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?	53
CUADRO N°4.	¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?	54
CUADRO N°5.	¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?	55
CUADRO N°6.	¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una manera correcta?	56
CUADRO N°7.	¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?	57
CUADRO N°8.	¿Pueden identificar los personajes de un cuento con coherencia?	58
CUADRO N°9.	¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?	59
CUADRO N°10.	¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?	60

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS		PÁGINAS
GRÁFICO N°1.	¿Al escribir poemas populares, lo hace con creatividad?	51
GRÁFICO N°2.	¿Luego de leer un cuento, puede crear otro cuento similar?	52
GRÁFICO N°3.	¿Al dramatizar cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?	53
GRÁFICO N°4.	¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?	54
GRÁFICO N°5.	¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?	55
GRÁFICO N°6.	¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una manera correcta?	56
GRÁFICO N°7.	¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?	57
GRÁFICO N°8.	¿Pueden identificar los personajes de un cuento con coherencia?	58
GRÁFICO N°9.	¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?	59
GRÁFICO N°10.	¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?	60

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

“EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA, EN LOS NIÑOS DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE, CANTÓN PENIPE PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.”

RESUMEN

La presente investigación trata acerca del aprendizaje del bloque curricular de literatura mediante el juego dramático en los niños del sexto “A” en la Unidad Educativa del Milenio Penipe, el mismo que se está utilizando como estrategia para el desarrollo de los niños, a través de tres aspectos fundamentales que son, aspectos psicofísicos, psicosociales y emocionales; los cuales permitirán un adecuado crecimiento en los niños, los mismos que dinamizaran la clase lo que originara que el alumno preste atención y socialice con los compañeros de aula y asimile de mejor manera su aprendizaje y desarrolle su creatividad; en nuestra investigación se empleó los métodos: inductivo, deductivo, analítico y sintético; con un tipo de investigación: descriptiva, explicativa y correlacional. Se utilizó la técnica de observación con su instrumento correspondiente el cual nos ayudó a recolectar información importante, se ejecutó directamente en el lugar de los hechos a 20 estudiantes, de la institución educativa, los resultados se tabularon e interpretaron obteniendo conclusiones importantes, estableciendo sus relaciones directas con las dos variables las cuales favorecerán el proceso de enseñanza-aprendizaje con la ayuda de estrategias lúdicas, en el área de Literatura. Hoy en día es común escuchar en el ámbito educativo, las estrategias metodológicas frente a un grupo y trabajar los contenidos curriculares con el fin de lograr en ellos una formación integral estimulando su pensamiento creativo. Nuestra práctica diaria como docentes se encuentra constituida por varios aspectos, dentro de los cuales se encuentra la planificación y ejecución de estrategias metodológicas que nos permitirá alcanzar un conocimiento adecuado en nuestros educandos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

SUMMARY

This research work is about the learning of curricular area of Literature through role-play in children sixth "A" in the Educational Unit Millennium Penipe, which is being used as a strategy for children development. Through three fundamental aspects, which are psycho-physical, psychosocial and emotional aspects; which will allow proper growth in children, which will animate the class, which will originate that students pay attention and socialize with classmates and better assimilate their learning and develop their creativity. Inductive, deductive, analytical and synthetic methods were used, with a type of research descriptive, correlational and explanatory; research design was bibliographical, documentary and field. It was used the observation technique with the relevant instrument, which helped to collect important information. It was executed to 20 students at the scene. The results were tabulated and interpreted; it was obtained important conclusions, establishing its direct relations with the two variables, which will encourage the teaching-learning process with the help of playful strategies in the Literature area. It is common today to hear in education, methodological strategies in front of a group and to work curriculum contents in order to achieve a comprehensive training and stimulate creative thinking. Daily practice as teachers is constituted by several aspects, among which the planning and implementation of methodological strategies that will allow to achieve an adequate knowledge in our students is found.


Mgs. Myriam Trujillo B.
DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación se ha realizado con el fin de aplicar el juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A”, de la Unidad Educativa del Milenio Penipe, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.

De esta forma se pone a consideración el presente trabajo de investigación, el mismo que se encuentra organizado en cinco capítulos, los mismos que constan de la siguiente forma:

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL: Encontramos el planteamiento del problema, la formulación del problema; preguntas directrices, los objetivos tanto general como los específicos que se pretende alcanzar en la investigación; la justificación e importancia del problema.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO: Consta los antecedentes de la investigación; la fundamentación teórica de cada variable; la definición de términos básicos, las variables y la operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: Se halla métodos utilizados en la investigación; el tipo y diseño de la investigación; la población y muestra; de igual forma las técnicas e instrumentos que ayudaron para la recolección de datos, técnicas como la observación directa con su respectivo instrumento que es la ficha de observación; así mismo las técnicas de procesamiento para el análisis de datos.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS INVESTIGADOS: Encontramos los resultados de la ficha de observación aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio Penipe, reflejados en tablas y gráficos, con sus respectivos análisis e interpretaciones.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Hallamos las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado, después de haber analizado los resultados de la investigación; posteriormente está la bibliografía como referencia de la investigación; y se concluye con los anexos, ficha de observación tanto de los niños y niñas, y fotografías que evidencian el proceso investigativo.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial el juego dramático se está utilizando como estrategia para el desarrollo de las tres dimensiones del niño es decir en lo corporal, desarrollo social, afectivo y en lo cognitivo. Inclusive algunas instituciones implementan espacios en el aula que permitan motivar el proceso de la dramatización como juego, para así ejercitar la imaginación, y despertar nuevas ideas permitiendo que se desarrolle su capacidad crítica.

“Platón el cual reconoce el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que más tarde serán constructores de sus propios conocimientos, para aplicarlos en el diario vivir”. (Baires Morales, S. G., & Iraheta Galicia, J. M. , 2008)

En la provincia de Chimborazo, el juego dramático se ha ido definiendo de acuerdo a los programas, y modalidades, especialmente para los niños y niñas de educación básica de la Unidad Educativa Milenio de Penipe; exigiendo y posibilitando al mismo tiempo su adaptación y adecuación a las realidades específicas y diferenciales de cada programa o modalidad educativa de la Provincia y País en general.

Es una realidad que se han logrado desarrollar habilidades para trabajar en equipo, tanto en maestros como en estudiantes; tampoco se han promovido elementos de base que sean aplicables al trabajo cooperativo en el aula, en especial en el aprendizaje del bloque curricular de Lengua y Literatura, cuyas destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir muchas veces son tratadas de manera aislada. Aún más, la participación de las estudiantes es pasiva en lo que tiene que ver con la exploración, tratamiento y aplicación del conocimiento que aprenden. En este contexto, no ha sido, ni será posible que se creen ambientes de aprendizaje significativo según sus intereses, ritmos y necesidades.

Si bien es cierto en la actualidad tanto los ambientes de aprendizaje han mejorado en todos los sentidos para que todos los involucrados promuevan y desarrollen de mejor manera su conocimiento, no es duda que los mismos carecen de aplicabilidad por falta de los docentes y padres de familia, lo cual se tendría un mejor aprendizaje.

Dentro del aula de clase podemos observar que también no se cumple las habilidades para trabajar ya que los estudiantes no participan activamente en los aprendizajes que se tiene en el bloque curricular de Lengua y Literatura.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe Provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016?

1.3. PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuál es la importancia del juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.?
- ¿Cuál es el análisis del aprendizaje del bloque curricular de literatura mediante el juego dramático en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.?
- ¿Cuáles son las posibles actividades para que el juego dramático intervenga en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.?

1.4. OBJETIVOS:

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar las ventajas del juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la importancia del juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.
- Analizar el aprendizaje del bloque curricular de literatura mediante el juego dramático en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.
- Indagar actividades del juego dramático para el aprendizaje del bloque curricular de literatura, en los niños del sexto “A” de la “Unidad Educativa del Milenio Penipe”, cantón Penipe, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Su importancia radica debido que en la actualidad el estudiante debe enfrentar nuevos y constantes retos frente a los continuos avances científicos y tecnológicos que se presentan en el recinto educativo cotidiano a más de tener interés en virtud de que está enfocado a detectar las debilidades y propender las estrategias, características, funciones, roles y tipos de juegos para obtener un verdadero aprendizaje significativo de calidad a los estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Penipe”.

El impacto que tendrá la investigación se verá reflejado en el aula de clase al aplicar las estrategias y aprendizajes significativos de la materia en estudio.

El trabajo tendrá la utilidad teórica y práctica por lo que se recurrirá fuentes de información primaria y secundaria, válida y confiable. Mientras que la utilidad práctica se demostrará con una propuesta de solución de problemas investigado

Para realizar la investigación existe factibilidad. Se halla conocimientos suficientes y la predisposición de la persona que va a investigar, se dispone de una bibliografía actualizada y especializada sobre el tema, como también de los recursos tecnológicos necesarios, en el aspecto administrativo el proyecto es factible puesto que existe la colaboración y compromiso de la autoridad institucional y las maestras en todas las áreas. En cuanto al aspecto financiero el proyecto es factible porque es totalmente financiado por las autoras de este proyecto.

Los beneficios que este trabajo proporcionara son de carácter pedagógico y ayudarán a diagnosticar y proponer sobre el tema planteado importantes alternativas, pero una vez que la información haya sido procesada convenientemente, tendrá utilidad teórica y práctica por lo que se recurrirá fuentes de información primaria y secundaria, válida y confiable. Mientras que la utilidad práctica se demostrará con una propuesta de solución de problemas investigado.

De todo lo antes mencionado y analizando se diseñara una guía aprendizaje dramático que intervenga en el aprendizaje para que sea utilizada en la Unidad Educativa en los niños de sexto año paralelo “A”, quienes son los beneficiarios directos y porque no, ser aplicada en la otras instituciones educativas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA.

Después de haber revisado libros físicos, virtuales y página virtual en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, hemos encontrado que no hay información respecto a nuestro estudio con el tema de juego dramático.

Pero podemos indicar algunos trabajos realizados en otras instituciones concernientes a nuestro tema de estudio como:

En el informe final de “EL JUEGO COMO FACTOR DETERMINANTE PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “LEOPOLDO N. CHÁVEZ” DE LA PARROQUIA GUANGAJE, DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”. De Albán Cárdenas Silvia Manuela, en la que manifiesta que el juego es determinante en el aprendizaje significativo, a su vez propone trabajar con un instructivo para maestras y padres de familia, para que los estudiantes se puedan desenvolver de mejor manera en su entorno.

En el Informe Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Con el tema “EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES DE LAS NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL DE NIÑAS MONTEVIDEO DE LA PARROQUIA SAN JACINTO DE BUENA FE DE LA PROVINCIA DE LOS RIOS.

PERIODO LECTIVO 2011 – 2012, Elva Etelvina García Mosquera, manifiesta que el Juego Dramático en la práctica profesional fomenta la imaginación, la desinhibición y la sociabilidad, la improvisación, la música y las artes plásticas; además, supone un trabajo integral de la persona.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 EL JUEGO

Etimológicamente, el juego proviene de las palabras del latín ludus-ludere, que contiene actividades infantiles, recreativas y competitivas. Este término se desplegó a iocus-iocare, que significa chiste, broma, pasatiempos y ligereza.

Spencer define fisiológicamente el juego como una actividad de los seres vivos superiores como medio de eliminación del exceso de energía.

El juego desde la perspectiva psicológica de (JACQUIN, G 2001), es una actividad desenvuelta y desinteresada que exige una regla libremente escogida para vencer un obstáculo. Es decir, contribuirá al niño el placer del triunfo para crear las bases de su personalidad.

Según el concepto académico, el juego es la acción y efecto de jugar, haciendo alguna actividad divertida con espíritu alegre y buscando únicamente el entretenimiento.

Según (VILLARROEL, 2001) es un "proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio", manifiesta que se ha definido al juego como atributos, que son propios del aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con situaciones de la vida para dominarlas o adaptarse a ellas.

Al juego se lo ha encontrado como un fenómeno social con un gran valor para el ser humano, con la frase: "El hombre solo es hombre cuando juega" (SCHILLER, 2009) el poeta y filósofo nos ha dado pautas para estructurar, analizar y comprender como ha ido evolucionando el juego en el hombre desde niño hasta que es adulto, así da a conocer diferentes tipos y lo que tienen en común con ellos.

Entre estos tipos se obtiene:

- Investigar el ambiente y la esencia utilizando su imaginación, esto se refiere a "jugar con", y se trata de vencer problemas complejos.
- Construir un mundo imaginario, crear una realidad ficticia, respetando roles, esto se refiere a cuando niños o adultos "juegan como". Ambos permiten relacionar y aprender por medio de los elementos del mundo y establecer diferentes relaciones, con el fin de desarrollar la inteligencia.
- En un juego nunca se sabe de antemano como va a salir o lo que vaya a pasar.
- En un juego siempre hay algo de interacción (con un objeto o con otras personas)

- Un juego siempre es un mundo aparte del mundo serio (ej. el trabajo).
- Un juego siempre obedece a ciertas reglas. Abstrayendo estas singularizaciones que definen al juego se puede establecer un sistema dialectico afirmando que: se trata de un juego, si una actividad tiene las siguientes características:
- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecidas (tensión).
- Acción y reacción (interacción).
- Creación y rutina (raciocinio).
- Movimiento y descanso (dinámica).
- Reto /riesgo y seguridad / habilidades conocidas (competencia).
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglamentado).
- Cercanía y espacio libre (contacto físico).

Como actividad social el juego es parte fundamental en los estudiantes. La aplicación del juego en programas educacionales permite el logro de competencias, puesto que incorpora actividades cognitivas, afectivas y motrices.

El juego o diferentes actividades recreativas en muchas ocasiones han sido tomados como parte de descanso o recreación, y no es apropiadamente orientada para el desarrollo o interacción del estudiante. Los niveles de la expresión y la creatividad, desde el juego espontáneo hasta las creaciones artísticas individuales y colectivas más elaboradas que constituyen la teatralidad.

Se compone de seis fases, las cuales son:

- Ejercicios Preliminares, que buscan que el estudiante tome contacto con el espacio, con sus pares y consigo mismo.
- Ejercicios de Sensibilización, que persiguen que el estudiante se conecte con sus sentidos.
- Ejercicios de Creatividad Corporal.
- Creatividad Vocal, que facilitan el contacto y las capacidades del cuerpo y la voz,
- Ejercicios de Expresión según la etapa de desarrollo del juego, que desarrollan habilidades cognitivas, psicomotoras y afectivas de los estudiantes.
- Ejercicios de Valoración, que evalúan el logro de aprendizajes esperados.

El desarrollo de actividades lúdicas de manera grupal con actitudes individualistas se han desarrollado por diferentes prácticas realizadas en la escuela, esta es un ejemplo de que el juego para muchos estudiantes se realiza de manera inadecuada y en un espacio de

individualidad en el hogar por parte de los padres. Tomando en cuenta todos los resultados positivos que el juego infantil correctamente adoptado y orientado puede lograr en cuanto a socialización, no solo en el hogar sino también en la educación, es la principal meta de este presente trabajo de investigación. Entre otros se especifican las virtudes de las formas de aplicación del juego como mecanismo y o instrumento de enseñanza y aprendizaje.

Las nuevas teorías desde la perspectiva del juego explican, el concepto básico que orienta el nuevo enfoque del juego, expresando que la efectividad, es la capacidad de respuesta de la institución educativa que debe brindar ante las exigencias de la comunidad. Con esto se enfatiza como indispensable condición, la capacidad de producir, por parte del sistema, soluciones efectivas y respuestas deseadas por la población.

El juego es el motivo fundamental en el proceso evolutivo del niño. Su característica principal es crear, producir placer, deseo personal de hacer y ausencia de imposición exterior o búsqueda de un resultado definido.

2.2.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO

El valor del juego en la vida de los niños puede medirse en tres términos cognitivo, afectivo y psicomotor. El desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños hacen actividades físicas como correr, saltar. Pero los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar. El juego promueve experiencias esenciales en la vida de los niños a más de desarrollar su crecimiento. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear.

El juego permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Los niños juegan en un esfuerzo por entender y dominar su ambiente. El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El juego ayuda a los niños según van creciendo desarrollan independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. A través del juego los niños exploran, inventan, imitan y practican rutinas del diario vivir. La independencia que va surgiendo del niño facilita la habilidad para escoger y tomar decisiones. El juego promueve el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con otras personas de forma apropiada. Aprenden a compartir, reír, y es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su propio auto-concepto en el juego. El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. Por medio del juego el niño aprende a expresar sus sentimientos y controlarlos. Es importante permitirles a los niños explorar y experimentar sin dificultades.

El juego origina el desarrollo de las siguientes áreas:

- Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño).
- Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).
- Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).
- Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

El juego promueve el crecimiento interior y la autorrealización. A través del juego los niños aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de liderar con los cambios y el estrés. A través del juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros. En este aspecto el juego socio dramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que originan la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás.

2.2.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El siguiente caso, que refiere el padre de un niño, ilustra cuán profunda es la conciencia de esto en el niño.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio.
- El juego crea orden, es orden, la desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es una tendencia de la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.

2.2.4 TIPOS DE JUEGOS

(PIAGET., 1933) Dado el nivel educativo de los niños, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juego. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sujeto en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Cada tipo de juego posee sus propias características y funciones. Los tipos no muestran una diferenciación rígida, pudiendo combinarse varios en una situación lúdica; clasificándose de la siguiente manera.

a) Juegos Creativos.

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es el juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de forma poco usual, y cuando los niños interpretan papeles o los juegos imaginativos.

Nada refuerza al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle tiempo durante el día para que realice juegos espontáneos, o inventados por ellos mismos.

Muchos de los padres subestiman el valor del juego en las vidas de los niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social.

Los juegos también ayudan a los niños a expresarse, y enfrentar sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la representación única y estilo individual de la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

El resultado de las ideas de los niños, y no dirigidos por un adulto hace que los mismos no fomenten las capacidades de sus niños de expresarse a través del juego. Su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Den ideas creativas para que los niños creen nuevas formas de utilizar materiales y que busquen más que una solución o respuesta.

b) Juegos de Integración.

El mejor recurso para el maestro es el juego que tiene un gran potencial para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ya que al jugar, se crea un escenario psicosocial en donde hay varios tipos de comunicación que les permiten vivenciar y experimentar.

El recurso de la lúdica dentro de la educación es muy beneficioso, en primer lugar por ser una actividad espontánea en los niños, en segundo lugar porque les permite aprender y disfrutar al mismo tiempo: mientras más oportunidades se dé a los niños de vivenciar y recrear el aprendizaje tendrá más probabilidades de aprender.

Ecuador tiene la ventaja de que a través de su historia cuenta con una serie de juegos tradicionales que no solo involucran a niños sino a adolescentes y adultos; y que promueven la inclusión social debido a características lúdicas rituales.

Por eso se propone la práctica de estos juegos en las aulas ecuatorianas teniendo como objetivo fundamental, la diversión, el aprendizaje y la inclusión multicultural.

(PEÑAFIEL, 1999) En su artículo publicado considera que: "al jugar los estudiantes desarrollan destrezas no sólo motrices e intelectuales, sino familiares y sociales que no deben ser interrumpidas con el frecuente no hagas eso, no hagas aquello para esto se

debe garantizar que los espacios donde el niño se encuentra sean seguros y con condiciones de ventilación e iluminación adecuados".

c) Juego de Reglas

El juego de reglas aparece después porque es la actividad lúdica propia del ser socializado.

Según (PIAGET, 1946), a través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Comienza sobre los seis años y se extiende hasta la adolescencia. Es de carácter social y en él existe una regla de juego que todos los jugadores han de respetar. Tienen un papel muy importante desde el punto de vista del desarrollo social, ya que los niños deben cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos deben respetar las reglas, así como competir entre ellos, ya que normalmente un individuo o equipo gana y otro pierde.

Según (HUIZINGA, 1996) dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Los autores sustentan que la regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de las reglas, no con el sentido de orden, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente.

Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad implícito en un gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar

sino ganar. Comienza a los cinco años y aprende a respetar determinadas normas. Ejemplos: Jugar a las escondidas o a las cogidas.

d) Juego de Construcciones

Participa el simbolismo lúdico, pero también sirven para la realización de adaptaciones o creaciones inteligentes (rompecabezas, mecanos, puzles, etc.).

En este grupo caben los juegos de modelado, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos, y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción como un tren, el puente por donde pasan los carros, los edificios, etc.

e) Juegos Libres

"El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad" (WALLON, 2001) . El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, guiar las energías positivamente y descargar tensiones. Sustentando que el niño es dueño de su propia decisión para desarrollar el juego en diferentes áreas en la que él se encuentra interesado por descubrir o indagar las realidades que desconoce dentro de su vida, afianzando su capacidad creadora, y esta se ejecuta cuando el niño juega libremente a su manera, sin que nadie le ayude. Ejemplos: corre, salta, juega y brinca libremente.

f) Juegos Tradicionales

Son aquellos que se ejecutan a base de folclore, son la identidad de un pueblo. Ejemplos: La macateta, la rayuela, etc.

El juego tradicional toma un papel fundamental dentro de cada una de las comunidades que le permiten al niño descubrir cada una de sus costumbres y tradiciones de su pueblo o un lugar determinado de su patria, esto hace que el niño descubra nuevas tendencias de diversión y aprendizaje dentro del ámbito psicomotriz o psicomotor que le ayudara

en su normal desplazamiento dentro de su entorno. Es una de las maneras en que el niño se reencuentra con las costumbres de sus antecesores y desarrolla sus capacidades psicomotrices y laterales dentro de su espacio, es así que logra un adecuado conocimiento concreto de lo que el desconoce de una costumbre.

2.2.5 LA DRAMATIZACIÓN, CONCEPTO Y SIGNIFICADO

Gracias a la cada vez mayor variedad de publicaciones e investigaciones sobre la teoría y práctica de la dramatización se ha logrado establecer claramente su significado, beneficios, características, y así como los tipos de actividades que abarca.

Desde una perspectiva etimológica, la palabra dramatización “deriva del término drama, que proviene del griego que significa acción, que procede del dórico drân, que corresponde a la palabra ática prattein, que significa actuar” (PAVIS, 1996.)

El concepto dramatización posee dos significados, cuando se emplea con mayúsculas se está haciendo referencia a la asignatura que forma parte del área curricular de la Educación Artística en Primaria, así como a la asignatura optativa de Secundaria (Dramatización-Teatro). En cambio, dramatización, con minúsculas es: Aquella actividad que utiliza la herramienta teatral en una práctica lúdica, orientada hacia sí misma y sin proyección exterior. Es un conjunto de prácticas al servicio de la expresión creadora del individuo y el desarrollo integral de su personalidad. (TEJERINA, 2004).

Se puede dramatizar un poema, un relato o incluso un problema de matemáticas a través de diferentes actividades y ejercicios. (MOTOS, T. y TEJEDO, F., 1999), se refieren a la dramatización como: Dramatización es tanto como teatralización, es decir, dotar de estructura dramática a algo que en un principio no la tiene, como crear una estructura teatral a partir de un poema, relato, fragmento narrativo, noticias de prensa, etc., modificando la forma orgánica de estos textos y adaptándonos a las singularidades del esquema dramático.

Dichas acciones, desarrolladas a través de ejercicios estimulan y mejoran los procesos de comunicación (JEREZ, I. y ENCABO, E., 2005), así como de representación e imitación del comportamiento humano, fomentando la diversión a través de los juegos, teniendo un papel vital en su relación con la educación. La dramatización es pues un instrumento pedagógico que fomenta, potencia en sus participantes valores y

habilidades sociales (GUIL, A. y NAVARRO, M. R. , 2005), así como diferentes medios de expresión, orales y escritos (Motos, 1992).

A partir de los juegos y la experimentación busca proporcionar trayectos para la expresión libre, desarrollando aptitudes en diferentes lenguajes y ayudando a impulsar la creatividad.

La actuación dramática es un intermediario entre la fantasía y la realidad. La modalidad es simulada pero la experiencia es muy real y nos permite hacer cosas que aún se encuentran fuera de nuestro alcance en la vida real, tales como expresar emociones temidas, cambiar patrones de conducta o exhibir nuevos rasgos. Una vez que las hemos evidenciado, aunque en modo artificial, estas nuevas experiencias pueden formar parte del repertorio de nuestra vida real.

Desde una perspectiva curricular la dramatización propicia que los alumnos sean partícipes de un proceso creativo con el que respondan de forma espontánea a diferentes situaciones y problemas, convirtiéndose el docente no sólo en transmisor de información, sino en catalizador, que participa de la experiencia y que tendrá que tener un conocimiento básico de técnicas teatrales Según Barret y Lafferrière, extraído de (LÓPEZ VALERO Y ENCABO , 2009), los objetivos de la dramatización desde una perspectiva artístico-creativa serían:

- Mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas, indispensables en el proceso de adquisición de la competencia comunicativa. - Avanzar en la expresión creativa (role-playing, inteligencias múltiples de Gardner, pensamiento divergente y global)
- Mejorar la competencia social, y por ende, la confianza en sí mismos.
- Desenvolverse en variedad de situaciones y contextos (reales y fantásticos) en los que nos sumerge.
- Activar la imaginación, eje indispensable en la formación del niño y los jóvenes.

Dentro del cuadro de la literatura infantil, quizá el género teatral sea el menos cuidado. La complejidad que encierra por la multitud de elementos, lenguajes y personas que lo llevan de la letra impresa a la viva voz, no suele atraer ni a autores ni a críticos, lo cual provoca una insuficiencia de material didáctico en las aulas, o que los docentes no sepan

hacer un buen uso de éste por falta de conocimiento de sus dimensiones (ÁLVAREZ, 1991).

Si la Lengua y la Literatura son necesarias para el desarrollo del niño de 10 a 12 años y de igual modo es necesario que se den procesos de enseñanza-aprendizaje en la praxis, es decir, aunando teoría y práctica, y aceptamos la literatura infantil como guía para la consecución de competencias en el alumnado, que nos resulta esencial para la formación de las personas (CERRILLO Y GARCÍA PADRINO, 1997; LÓPEZ Y ENCABO, 2004; LÓPEZ, COYLE Y ENCABO, 2005).

En educación Primaria, este se basa en un enfoque comunicativo y funcional de la enseñanza de la Lengua y la Literatura, otorgando el protagonismo al alumnado y haciendo que cada clase sea una re-creación que servirá de motivación y aprendizaje. Se profundiza sobre aspectos del uso lingüístico en pos de la consecución de una competencia necesaria para la comunicación y el intercambio, pero existen otros lenguajes que acompañan a todo acto comunicativo y que se trabajan de igual modo en la dramatización en sus vertientes no verbales, y en su proceso estructurado en donde se utiliza y explora el movimiento y la música o la valoración estética de elementos necesarios para la realización de nuestro proceso experimental y experiencial. ((Agüera, 2002; Molina y Rico, 2004).)Por tanto, diremos que la dramatización asocia las distintas manifestaciones del lenguaje fomentando en gran medida la formación integral del alumnado.

2.2.6 EL JUEGO DRAMÁTICO

Su significado es acción, la dramatización se inserta plenamente en el marco del juego dramático, también calificados como juegos de fantasía. Estos juegos provienen de las representaciones que los niños realizan de la vida cotidiana y de creaciones de su imaginación. Esta separación y convencionalidad es la que le confiere el carácter de juego y en consecuencia, le permiten al niño experimentar y realizar acciones que la realidad le impide.

Se llama juego dramático a aquellas actividades que con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. (ANÓNIMO, 2006)

En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de

nuevas experiencias. Si el niño ya vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difusos. En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

a) ¿Cómo aprenden los niños a través del juego dramático?

El juego dramático en el niño, es una forma de enfrentarse al medio ambiente; es una manera de recordar experiencias, explorar cosas nuevas y ampliar ideas sobre la gente, los lugares y las relaciones sociales. Para el docente este juego es una manera excelente de descubrir las inquietudes y las falsas ideas que tienen los niños. También es un medio de proporcionarle al niño actividades que amplíen el concepto que tienen del mundo que los rodea. (www.educacioninicial.com, 2014)

b) ¿Qué nos quieren expresar los niños a través del Juego Dramático?

Al observar el juego dramático, los adultos obtienen pistas sobre las ideas y los sentimientos más íntimos de los niños. Los niños usan el juego dramático como una forma de probar los diferentes papeles de la gente que los rodea. Muchas veces el Juego Dramático es un reflejo de lo que experimentan en casa. En el juego dramático, los papeles más familiares son los que primero se interpretan; y las actividades que elijan serán probablemente las mismas que ven en casa.

Por lo general, el área del manejo de la casa es el centro de estas actividades. Según los intereses de los niños, el área del manejo de la casa puede transformarse en otros lugares que les son familiares. Con frecuencia la imaginación de los niños puede transformar un material sin estructura, como una caja de cartón, en muchas cosas diferentes.

A través del juego dramático podemos detectar los sentimientos e inquietudes de los niños. Por medio del juego dramático los niños pueden aprender a dramatizar, imaginar y sobre todo caracterizar diferentes roles cotidianos de la vida diaria de cada uno de ellos. (BANDURA, 2010)

2.2.7. IMPORTANCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO

La importancia educativa de la Dramatización reside en que agrupa todos los recursos expresivos del ser humano. Es completa en cuanto que coordina las cuatro herramientas que tradicionalmente consideramos básicas para tal fin: lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical, ofrece un lenguaje globalizador.

Podemos programar actividades para el desarrollo de cada aspecto por separado, aunque habitualmente busquemos la convergencia y la integración de lenguajes. Enumeramos algunos ejemplos de actividades enmarcadas en cada uno de los cuatro tipos de lenguajes que trabajamos con la dramatización:

- La expresión lingüística: el lenguaje tiene protagonismo en los juegos orales de creatividad y expresión, en las improvisaciones, en la elaboración de los diálogos y guiones teatrales, sin excluir el lenguaje escrito, sobre todo cuando se trata de cursos superiores. Asimismo se puede trabajar la comprensión y la expresión en una segunda lengua a través de juegos y actividades similares a las practicadas en lenguaje materno.
- La expresión corporal: los juegos tradicionales, de calentamiento, de desinhibición y expresión, las dramatizaciones, etc., nos ayudan a tomar conciencia de nuestro cuerpo y sus posibilidades, aprendiendo a utilizarlo, tanto desde el punto de vista motriz como de su capacidad expresiva y creadora.
- La expresión plástica: aporta la base técnica de disfraces, maquillajes, máscaras, muñecos (títeres, marionetas, siluetas para teatro de sombras y elementos para luz negra), efectos plásticos escenográficos (la luz y el color), espacios escénicos y utilería (objetos, mobiliario, telones), etc. Se potencia el uso imaginativo en la caracterización de personajes y la recreación escénica de situaciones partiendo de la transformación de los elementos del entorno y el empleo de los materiales escolares disponibles, así como objetos de desecho.

2.2.8 EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Para poder tratar este tema debemos primero conocer a nuestros objetos de estudio que son los niños de sexto año de la Unidad Educativa del Milenio Penipe, que comprenden en una edad entre 10 a 12 años de edad.

- **Características físicas:** Los niños de 10,11 y 12 años atraviesan una etapa de transición entre la infancia y la pubertad donde los cambios físicos aparecen con las características sexuales secundarias. Los caracteres sexuales secundarios de las niñas, por lo general, suelen aparecer antes que en los niños. En concreto, las niñas empiezan a desarrollar las glándulas mamarias con un abultamiento muy ligero, lo que se llama el botón mamario. Aparece el vello púbico, se empieza a acumular grasa en torno a glúteos y muslos. Las caderas se ensanchan. El cuerpo se prepara para la llegada de la menstruación, hecho que sucede entre los 9 y los 16 años.

En los niños implican una musculatura más desarrollada, ensanche de tórax y hombros, mayor cantidad de vello corporal, salida del vello facial, voz más grave y depósito de grasa en torno al abdomen.

- **Características psicológicas:** Las niñas de 10,11 y 12 años empiezan a relacionarse más entre ellas. Les gusta más pasar las horas hablando o jugar juegos tranquilos donde haya mucha interacción oral.

Los chicos de esta edad también hacen grupos y suelen escoger juegos muy activos con mucho contacto físico. A nivel emocional, tanto los niños como las niñas inician una separación cada vez mayor de sus padres. A demás empiezan a tener más conciencia del contexto social y les empiezan a preocupar temas como la muerte de alguno de sus padres, las guerras, la política, etc.

El grupo de amigos cobra mayor importancia y es el momento en que ellos mismos piden quedarse a dormir o pasar la tarde en casa de algún compañero.

Es un momento propicio para que aparezcan las mentiras, el engaño, y el cuestionamiento de las normas como parte de esa independencia, que se está forjando y que alcanzará la cima en la adolescencia.

El propósito de utilizar el Juego Dramático en los niños del sexto año de la unidad educativa del milenio Penipe, a través de los ejercicios, las experiencias y las expectativas es desarrollar la posibilidad de representar roles en donde puedan comprometer sus miedos, sus emociones, sus sueños, en fin, caminar la experiencia para el logro de la empatía, (ponerse en el lugar del otro). Es por ello que en estos juegos el docente lo que está haciendo es crear su propia receta.

El Juego dramático en la educación de los niños tiene la finalidad de conocer y desarrollar la imaginación, la expresión y la creatividad de los niños de una forma lúdica, buscando el placer en el proceso creativo y en la posibilidad de expresarse libremente. A través del juego y la expresión artística en todas sus facetas. Fomentar la imaginación, la desinhibición y la sociabilidad a través del juego, la creación, la música y las artes plásticas es nuestro objetivo principal.

Teniendo como eje central el juego dramático, ya que el teatro como juego supone un trabajo integral de la persona, a nivel cognitivo, corporal, emocional y sensible. Ofreciéndoles un espacio donde sentirse libres para explorarse a ellos mismos y a los demás compañeros, para soñar, para jugar, para crear.

Con el Juego Dramático la maestra trabaja aspectos esenciales en el crecimiento saludable del niño a través de juegos, dinámicas y herramientas del ámbito artístico.

Aspectos psicofísicos: Coordinación motora, concentración, ritmo, destreza y precisión psicomotriz, atención selectiva.

Aspectos psicosociales: Relaciones grupales saludables, actitudes positivas hacia sí mismo y los otros, habilidades sociales.

Aspectos emocionales: Desinhibición, miedos, expresión de emociones, bloqueo.

Se trabajarán en forma integrada y progresiva aspectos específicos de la expresión dramática: El cuerpo (conocimiento y desarrollo del cuerpo como herramienta expresiva. Exploración a partir de los sentidos. Movimiento. Acción.); la voz (investigación de sus posibilidades y potencial); la creación de personajes; el espacio teatral. Estimular la capacidad expresiva y creativa a través del juego. Desarrollar el aprendizaje de expresiones lingüísticas, corporales, plásticas y rítmicas musicales.

Utilizar la expresión teatral como vehículo de crecimiento grupal e individual.

Más específicamente:

- Desarrollar e instrumentar el imaginario de los niños.
- Desarrollar la capacidad comunicativa y el compromiso.
- Hacer consciente al niño del valor de su propia creatividad.
- Fomentar la necesidad de expresión personal y de la comunicación de las ideas propias, superando posibles miedos o la vergüenza.
- Tomar conciencia del propio cuerpo y del compañero.
- Tomar conciencia de la propia voz y de sus posibilidades expresivas, así como del espacio de trabajo.
- Favorecer el desarrollo de la autonomía del niño y el trabajo en grupo.
- Fomentar el respeto por el propio trabajo y por el del compañero.
- Fomentar la capacidad de escuchar a través de la participación como espectadores.
- Las clases en donde se usa el juego dramático infantil son educativas y socializadoras.

De una forma inmediata y amena, esta técnica conecta al niño con el mundo del arte y le abre las puertas de la sensibilidad estética, de la reflexión, de la capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo.

Así mismo, las experiencias del sentido, de la atención, visión, y auditivas, aportan una riqueza artística y cultural a los niños.

El Juego Dramático puede, además:

- Reforzar las tareas académicas como la lectura y la literatura.
- Actualizar al niño en materias como lenguaje, arte, historia.
- Mejorar la puntualidad y la atención de los niños.
- Desarrollar su capacidad de concentración, memoria práctica y comprensión.
- Transmitir e inculcar valores.
- Permitir que los niños usen todos sus sentidos.
- Motivar el ejercicio del pensamiento.
- Hacer que los niños se sientan más seguros

Todas estas posibilidades van a contribuir al desarrollo integral del niño, que es uno de los objetivos fundamentales de la EDUCACIÓN INFANTIL, 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.

Es uno de los tipos primarios de juego consiste en encarnar papeles o modelos. Ese tipo de juego no solo requiere imitar patrones íntegros de comportamiento, sino además mucha fantasía y formas nuevas de interacción.

Ejemplo: Imitar a un padre que se va al trabajo.

Pese a lo genérico de la expresión, empleamos aquí el juego dramático para designar la actividad lúdica a que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego.

Lo hacen con total espontaneidad sin contar para nada con el adulto. Los niños en estos casos admiten sin saberlo las convenciones dramáticas. Su mismo lenguaje delata la aceptación de la convención dramática.

Se reparten los papeles diciendo sencillamente: Vamos a jugar a los toros.

El juego dramático, conscientemente preparado con vistas a su representación ante el público, pasa a convertirse ya en teatro y es identificable con el juego escénico.

2.2.9 EL APRENDIZAJE

Define el aprendizaje como "un cambio más o menos permanente de la conducta que se produce como resultado de la práctica. (BELTRÁN, 2009)

Es decir el aprendizaje es un proceso mediante el cual los niños y niñas adquieren nuevas formas de comportamiento, habilidades y conocimientos de acuerdo a su experiencia o estudios.

2.2.10 TIPOS DE APRENDIZAJES

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje memorístico o repetitivo: Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

2.2.11 CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE

(ROSENBLATT, 2005), existe un sinnúmero de características pero estas son las más importantes:

- El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado, pues nadie puede aprender si no lo desea.
- Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno (que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos, por ejemplo).
- Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.

- El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender.
- Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.
- El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.
- Se puede enseñar todo lo que se puede aprender.
- Permite modificar lo que se ha aprendido antes.
- El aprendizaje tiene un carácter adaptativo.
- El aprendizaje por asociación es el aprendizaje más común.

2.2.12 BLOQUE

La etimología de la palabra bloque nos lleva al francés bloc y al neerlandés blok. El término permite hacer referencia a un segmento grande de material compacto.

2.2.13 CURRÍCULO

El término currículum (del latín sing. curriculum; pl. curricula) refiere el proyecto en donde se concretan las concepciones ideológicas, socio antropológicas, epistemológicas, pedagógicas y psicológicas, para determinar los objetivos de la educación escolar, es decir, los aspectos del desarrollo y de la incorporación de la cultura que la escuela trata de promover para lo cual propone un plan de acción adecuado para la consecución de estos objetivos.

También abarca la dinámica de su realización: ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? El currículum permite planificar las actividades

académicas de forma general, ya que lo específico se determina por los planes y programas de estudio (que no son lo mismo que el currículo). Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículo permite la previsión de las cosas que se harán para poder lograr el modelo de individuo que se pretende generar a través de la implementación del mismo.

El concepto currículo o currículum se refiere no solamente a la estructura formal de los planes y programas de estudio, sino a todos los aspectos que implican la elección de contenidos, disposición de los mismos, necesidades de la sociedad y tecnología disponible.

2.2.14 EL BLOQUE CURRICULAR

Un bloque curricular se define como un conjunto de asignaturas con unos objetivos formativos comunes que se evalúan de forma global en un procedimiento que se denomina evaluación curricular.

- **La estructura curricular: sistema de conceptos empleados**

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se realizó a partir de la evaluación del currículo de 1996, de la acumulación de experiencias de aula logradas en su aplicación, del estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, del criterio de especialistas y docentes ecuatorianos de la Educación General Básica en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

El diseño curricular de la Educación General Básica se encuentra estructurado con los siguientes aspectos: La importancia de enseñar y aprender. Presenta el enfoque de cada una de las áreas y su aporte a la formación integral del ser humano. Se hace constar el eje curricular integrador, los ejes del aprendizaje, el perfil de salida y los objetivos educativos del área.

Eje curricular integrador del área: Generaliza el contenido de estudio que articula todo el diseño curricular de cada área, con proyección interdisciplinaria. Es la guía principal del proceso educativo.

Para el área de Lengua y Literatura, el eje curricular integrador es: escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social. Ejes del aprendizaje: Es el hilo conductor que articula

las destrezas con criterios de desempeño de cada bloque curricular y se deriva del eje curricular integrador.

Los ejes del aprendizaje para el área de Lengua y Literatura son: escuchar, hablar, leer, escribir, texto y literatura.

Perfil de salida del área: Describe los desempeños de los estudiantes al concluir el décimo año de EGB. Objetivos educativos del área: Orientan el alcance del desempeño integral que deben alcanzar los estudiantes en cada área de estudio durante los diez años de EGB.

Responden a las siguientes interrogantes:

¿Qué acción o acciones de alta generalización deberán realizar los estudiantes?

¿Qué debe saber? Conocimientos asociados y logros de desempeño esperados.

¿Para qué? Contextualización con la vida social y personal.

Los objetivos educativos del año. Son las máximas aspiraciones a ser alcanzadas en el proceso educativo de cada año de estudio. La planificación por bloques curriculares. Organizan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño alrededor de un tema generador.

Destrezas con criterios de desempeño: Expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño.

Las destrezas se expresan respondiendo a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué debe saber hacer? Destreza
- ¿Qué debe saber? Conocimiento
- ¿Con qué grado de complejidad?

Precisiones de profundización. Las precisiones para la enseñanza y el aprendizaje. Son orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la información que expresan las destrezas con criterios de desempeño y, los conocimientos asociados a éstas; a la vez, se

ofrecen sugerencias para desarrollar métodos y técnicas para orientar el aprendizaje y la evaluación dentro y fuera del aula.

Los indicadores esenciales de evaluación. Son evidencias concretas de los resultados del aprendizaje, precisando el desempeño esencial que deben demostrar los estudiantes. Se estructuran a partir de las siguientes interrogantes:

- ¿Qué acción o acciones se evalúan?
- ¿Qué conocimientos son los esenciales en el año?
- ¿Qué resultados concretos evidencia el aprendizaje?
- **Proyección curricular**

La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura Con la Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010, el nombre de la asignatura de Lenguaje y Comunicación cambia por el de Lengua y Literatura, estableciendo una clara diferencia entre lengua como una importante herramienta para la interacción social utilizada para la comunicación cuya función y objetivos son más amplios como: solicitar, agradecer, persuadir y expresar.

Por el contrario, el lenguaje simplemente representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido. “El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación” y su punto de partida son las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en situaciones comunicativas reales, apoyadas por los elementos de la lengua.

Se recalca además que el texto es el punto de partida para desarrollar estas macro destrezas. En lo referente a la categorización de Literatura, que tiene carácter ficcional y función estética, se la ha considerado como “fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas” (FORTALECIMIENTO CURRICULAR, 2013)

De allí su denominación al área como un medio para mejorar las competencias comunicativas. El desarrollo progresivo, sistemático y recursivo de las micro habilidades, además de la necesidad que se tenga de comunicar algo conlleva al perfeccionamiento de

las macro destrezas lingüísticas que constituyen los primeros cuatro ejes de aprendizaje, además del texto y la literatura. Éstos se desprenden del Eje Curricular Integrador del área denominado “Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social”.

Con el nuevo diseño curricular, no se debe hablar de lectura de textos o lectura comprensiva, sino de comprensión de textos; en cuyo contenido los lectores ávidos de aprender encuentren un gran valor significativo. Igualmente la escritura, con objetivos comunicativos, toma otro rumbo al ser privilegiada con la planificación, redacción, revisión y publicación de un escrito, la estructuración de las ideas, el sentido de las oraciones, las propiedades textuales (coherencia, cohesión, adecuación, registro, trama, función, superestructura), además del uso de los elementos de la lengua como son: gramática, morfología, semántica, entre otros vistos como mediadores de interacción humana en función de alcanzar objetivos comunicativos específicos.

La oralidad es otro propósito a lograr con el Fortalecimiento curricular en las aulas escolares. Hablar se asocia con escribir, en tanto es producción oral de textos. A través de actividades periódicas implementadas en el aula, se persigue que el estudiante se convierta en “hablante pertinente, preciso, seguro de lo que dice y consciente de su propio discurso”. De otro lado, los textos se analizarán de acuerdo con su funcionalidad: “los textos literarios son textos literarios” y no serán usados para trabajar con los elementos de la lengua. La lectura, el análisis y la reflexión literaria son su prioridad. La creatividad debe incluirse en la enseñanza de la lengua, a través de consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros.

Con respecto a la evaluación, ésta debe ser permanente y variada, a través de instrumentos de evaluación preparados por el docente para evaluar el grado de dominio de la destreza con criterios de desempeño que han alcanzado los estudiantes para tomar decisiones y hacer correcciones en el proceso. Finalmente, el objetivo educativo fundamental de la Actualización y Fortalecimiento Curricular es que los estudiantes, además de aprender a escribir, a leer, a hablar y a escuchar, gocen de la literatura a través de textos adecuados para tal fin.

2.2.15 LITERATURA

La literatura es una actividad artística que aprovecha como manera de expresión al lenguaje. También se utiliza el término para definir a un grupo de producciones literarias surgidas en el seno de un mismo país, periodo de tiempo o de un mismo género. Importante es subrayar que dentro de la literatura existe un concepto fundamental que sirve para poder llevar a cabo una clasificación de las distintas obras. Nos estamos refiriendo al término de género literario que se utiliza para describir los diversos tipos de trabajos de este tipo que existen y que se caracterizan por aspectos semánticos, formales o fonológicos.

2.2.16 BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA

Desde siempre, la enseñanza del lenguaje ha sido el tema más importante de la escolarización del estudiantado del Ecuador. Esta situación no ha cambiado, lo que se modificó es el enfoque que se le da a la enseñanza de la lengua. Es imperativo, entonces, resignificar en la actualidad lo que se entiende por la enseñanza y aprendizaje de esta área específica. Asimismo es necesario, junto con la resignificación del enfoque del área, cambiar el nombre de la materia. Por esta razón en este fortalecimiento, se ha categorizado a la Literatura como un arte que posee sus propias características y una función particular diferente. La Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva.

“Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas” (CASSANY, 1997).

La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social. Utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y, por lo tanto, la función y los objetivos que persigue son más amplios: solicitar, agradecer, persuadir y expresar. Es decir, la lengua es comunicación; esa es su esencia y su fin último en contraposición con el Lenguaje que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido. Por estas razones, se considera que el área debe denominarse “Lengua y Literatura” porque representa las dos realidades diferentes que se analizarán y sobre las que se reflexionará, y de esta manera

conocer tanto las relaciones que se establecen entre los elementos que las integran como el uso que se hace de estos para convertirse en personas competentes comunicativas.

La lengua es el instrumento simbólico mediante el cual, como usuarios, modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo. Posibilita, además, la práctica lingüística, es decir, se aprende a usar la lengua para ser más efectivos en su manejo. Incluso, es una herramienta que permite la estructuración del pensamiento y la reflexión sobre sí misma para adquirirla de manera más efectiva. Por estos motivos, enseñar lengua debe aportar habilidades y conocimientos mínimos para desenvolverse en el mundo estructurado y dirigido por personas alfabetizadas. Además, posibilita la comunicación y, desde esta perspectiva, el desarrollo de la competencia comunicativa.

La lengua es comunicación y eso hace que posea una dimensión social imposible de ignorar. El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en situaciones comunicativas reales. Esto no quiere decir de ninguna manera que la enseñanza sistemática de los elementos de la lengua quede relegada, por el contrario, apoyará el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas necesarias para que el estudiantado se convierta en comunicador eficiente.

De este modo, aprender Lengua y Literatura posibilita que la alumna y el alumno desarrollen destrezas para interactuar entre sí y usen la lengua en beneficio de la interacción social. Esto explica, a su vez, la visión de la lengua como área transversal sobre la que se apoyarán otras áreas del aprendizaje escolar, porque es la escuela la que debe favorecer la participación de las niñas, los niños y los adolescentes en una variedad de experiencias que les permitan desempeñar los roles que tendrán que practicar fuera de ella.

Para desarrollar las macro destrezas lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir), el profesorado deberá trabajar con las micro habilidades que se involucran en estos procesos de manera progresiva, sistemática y recursiva durante toda la Educación General Básica comenzando con la alfabetización; pero también desde la necesidad de comunicar: solo si se tiene que escribir una solicitud real para pedir algo real, el que escribe se interesará en la

estructura de la solicitud, la forma de consignar el destinatario, qué lenguaje se usa, cómo se construyen los párrafos, cómo se usan los verbos, entre otros aspectos.

Por esta razón el Eje Curricular Integrador del área se denomina: “Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social”; del mismo que se desprenden seis Ejes del Aprendizaje que se encuentran presentes en todos los años de Educación General Básica; estos sirven de base para articular los Bloques Curriculares conformados por las diversas tipologías textuales. Las macro destrezas escuchar, hablar, leer y escribir, constituye los cuatro primeros ejes del aprendizaje, además se plantean el texto y la literatura como mediadores del desarrollo de personas competentes comunicativas. Es importante tener en cuenta en la enseñanza de la lengua que leer es comprender. (EDUCACIÓN, 2010). No se debe hablar de lectura de textos (menos aún de lectura comprensiva), sino de comprensión de textos mediante destrezas específicas que se deben desarrollar. Comprender un texto es releer, buscar entrelíneas, inferir, analizar paratextos⁹, saltarse partes, alterar el orden de lectura y otros. “Es un proceso que debe enseñarse de manera dinámica para convertir al estudiantado en lectores curiosos y autónomos. Será necesario recalcar que no existe tampoco un único camino de lectura. Cada lector, de acuerdo con sus intereses, presta atención a las partes del texto que considera más importantes, al objetivo de lectura planteado, al tipo de lectura que se llevará a cabo (no es lo mismo la lectura literaria de novelas que la lectura de una noticia) o a la transacción que se produce entre los conocimientos que se poseen y los que se están adquiriendo; por lo tanto, el profesorado no puede estar cerrado a una única interpretación, sino que el aula debe ser el ambiente propicio para que puedan encauzar todas las lecturas que se susciten” (EDUCACIÓN, 2010).

La escritura siempre ha sido el eje de nuestra materia, pero lo que se plantea es que el profesorado la desarrolle como un proceso comunicativo (quién escribe, a quién, en qué circunstancia, con qué propósito) con todas las estrategias que la conforman. Tradicionalmente la ortografía, la presentación y la forma son los elementos a los que se les ha dado mayor importancia dejando de lado la planificación, redacción, revisión y publicación de un escrito, la estructuración de las ideas, el sentido de las oraciones, las propiedades textuales (coherencia, cohesión, adecuación, registro, trama, tipología textual).

Una tipología textual es una forma de organizar la diversidad textual y de clasificar los distintos textos. Los textos, como producto de la actuación lingüística, se presentan en una

multiplicidad y diversidad prácticamente inabarcables; ello no obstante, son susceptibles de ser ordenados en tipologías que los clasifiquen y agrupen a tenor de conjuntos de rasgos que los identifiquen y los diferencien entre sí. (Centro virtual Cervantes).

Es esencial que se aprenda a escribir desde esta perspectiva porque viviendo un mundo manejado por la palabra escrita, es el deber del docente preparar al alumnado para ser escritores eficientes de todo tipo de textos en todos los roles sociales. La oralidad debe ocupar un lugar importante dentro del aula. Desarrollar el hablar como una macro destreza, implica que el profesorado sistematice actividades periódicas (nunca aisladas) que respondan a una cuidada preparación y posibiliten que durante el proceso de aprendizaje el estudiantado se convierta en hablante pertinente, preciso, seguro en lo que dice y consciente de su propio discurso.

Asimismo, debe quedar claro que se desarrollarán las estrategias que permitan al estudiante comprender el proceso del habla y la escucha, siendo consciente de las micro habilidades que se despliegan en cada uno de estos actos de la lengua. La lengua posee una dimensión eminentemente oral, y alcanzar la corrección y adecuación tanto en la producción como en la comprensión de mensajes orales permitirá construir un papel dentro del entramado social que los reconocerá como parte de la sociedad e interactuar en ella; puesto que es muy importante que se valoren las variedades lingüísticas, debido a que las características geográficas del Ecuador posibilitan un estudio de la riqueza de la lengua que tiene el país y, de este modo, es posible analizar y respetar todas las producciones de la lengua desde lo cultural, social, regional o generacional.

El medio que se utilizará para que las macro destrezas se desarrollen es el trabajo con las tipologías textuales que funcionarán como eje articulador para lograr la competencia comunicativa. Por tanto, no se espera que los alumnos se transformen en especialistas en la producción y comprensión de textos específicos, sino que los textos sean la base que propicie el desarrollo de las macro destrezas desde la aplicación y análisis de sus propiedades específicas. Es importante recalcar que el soporte en el que aparezcan estos tipos de texto debe ser variado. Es necesario aprovechar el acceso a las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en las que los textos tendrán ciertas especificidades técnicas propias de ellas, pero su trabajo de comprensión y producción debe seguir los mismos procesos completos.

Por ejemplo, una noticia del periódico o de una página web, deberá trabajarse de la misma manera. En cuanto a los elementos de la lengua: gramática, morfología, ortografía, entre otros aspectos, se verán desde la perspectiva de elementos mediadores de interacción humana que facilitan un correcto uso en función de situaciones comunicativas variadas.

Es ideal que se analicen, se trabajen, se les dé la importancia que requieren pero en función de la construcción y comprensión de textos para su aprendizaje en relación con el intercambio social. Es, pues, el esqueleto reconocible que caracteriza un género discursivo, por su forma habitual y por ello convencional de estructurar la información: organiza las secuencias de frases y les asigna una función específica en la comunicación. (Cervantes, 2014)

2.2.17 ACTIVIDADES DEL JUEGO DRAMÁTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA.

Actividad N°1

Tema: Utilizando la creatividad

Objetivo: Escribir poemas, partiendo de la lectura de varios poemas, para mejorar nuestra creatividad.

Método: Inductivo- Deductivo

Actividades:

- Juega con una variedad de libros de poesía de diferentes autores o imprime 10 o 12 poemas de Internet. Luego, elige una línea al azar de cada poema y trata de enfocarte solamente en la primera línea en lugar de escoger la "mejor". Escribe todas estas diferentes líneas en un pedazo de papel aparte, y trata de ordenarlas en un poema coherente. La yuxtaposición de dos líneas totalmente diferentes de poesía podría darte una idea para tu propio poema.
- Escribe todas las palabras y frases que vengan a tu mente cuando piensas sobre esa idea. Permítete a ti mismo poner "todas" tus ideas en palabras.

- Es posible que suene dificultoso, pero no tengas miedo de expresar tus sentimientos exactos. Las emociones son las que hacen los poemas y si mientes acerca de tus emociones, se puede sentir fácilmente en el poema. Escríbelas lo más rápido posible y luego ya estás listo. Mira la lista y busca conexiones o ciertos temas que hagan fluir tus instintos creativos.
- Trata de encajar en una escena particular que quieras escribir. Por ejemplo, si quieres escribir sobre la naturaleza, trata de visitar un parque o un pequeño bosque cercano. La escenografía natural puede inspirar unas líneas, aún si no son perfectas.

Tiempo: 45'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Al escribir poemas populares lo hace con creatividad?			

Actividad N°2

Tema: Director de cine

Objetivo: Escribir un trama de película, mediante la observación de una película, para desarrollar la imaginación y creatividad.

Método: Inductivo- Deductivo

Actividades:

- Sentados en un círculo. El animador del juego les explica que cada uno de ellos debe imaginarse que son un famoso director de cine.
- Individualmente, escriben como sería su película, el género cinematográfico, la síntesis, los actores principales, música, etc.
- Una vez que lo han escrito cada director o directora expone su proyecto a los demás.
- De todo lo expuesto el grupo toma una decisión y elige una película

Tiempo: 45'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Luego d leer un cuento, puede crear otro cuento similar?			

Actividad N°3

Tema: La pastora

Objetivo: Analizar y aplicar las diferentes técnicas en el proceso de la dramatización, mediante canciones dramatizables.

Método: La Dramatización.

Actividades:

- Observar cuentos relacionados al tema “La pastora”.
- Comentar acerca de los personajes que te motivaron, del cuento revisado anteriormente.
- Seleccionamos a los personajes para el desarrollo de nuestra actividad.
- Desarrollamos nuestra dramatización en el aula con los protagonistas seleccionados anteriormente.
- Extraemos un breve mensaje por parte de los estudiantes, de la dramatización expuesta en el aula de clases.

Tiempo: 45’

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Al dramatizar cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?			

Actividad N°4

Tema: ¿Qué cuento es?

Objetivo: Desarrollar la imaginación, recordando cuentos o personajes, para mejorar su creatividad, espontaneidad y su expresión dramática.

Método: La dramatización

Actividades:

- Un participante o un grupo, intentan representar un cuento o un personaje famoso (Tarzán, Batman, Superman, etc.).
- Los demás estudiantes tienen que adivinar qué cuento o personaje es.
- También se puede realizar imitaciones de animales o de algún objeto al que puedan imitar.

Tiempo: 30'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?			

Actividad N°5

Tema: A ti Madre

Objetivo: Motivar a los estudiantes a declamar poemas, mediante la lectura de los mismos para un mejor desenvolvimiento en la dramatización.

Método: La declamación

Actividades:

- Establecer el tema del texto a trabajar.
- Leer la lectura “A ti madre “
- Descubrir el mensaje de la lectura
- Presentar la parte memorizada con sujeción, vocalización, entonación y mímica adecuada.
- Corregir errores de vocalización, interpretación y mímica de la lectura “A ti madre”.

Tiempo: 45’

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?			

Actividad N°6

Tema: Cuentito

Objetivo: Escribir un cuento, utilizando el entorno, para manejarlas en la realidad inmediata.

Método: Observación directa

Actividades:

- Observa tu alrededor
- Escribe los nombres de los objetos que observas en tu entorno.
- Señala características de lo más relevante q has observado
- Crea tu propio cuento utilizando lo que observaste
- Deduce una breve moraleja de tu cuento

Tiempo: 45'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una forma correcta?			

Actividad N°7

Tema: Pequeños escritores.

Objetivo: Crear y motivar a los estudiantes a escribir sus propios cuentos, mediante el uso de su imaginación, para fortalecer su creatividad.

Método: Proceso de la composición

Actividades:

- Observar atentamente el grafico.
- Dialogar con los compañeros de clase y guía sobre los cuentos.
- Escribir cinco títulos de cuentos que se parezcan al grafico presentado.
- Escoger un título de los cuentos anterior mente escritos.
- Redactar tu propio cuento con relación al tema escogido.
- Identificar las partes del cuento.
- Exponer la lectura de tu cuento ante tus compañeros en el aula.

Tiempo: 45'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?			

Actividad N°8

Tema: ¿Cuáles son los personajes?

Objetivo: Desarrollar la memoria, mediante la lectura de un cuento, para mejorar su capacidad de retentiva.

Método: Inductivo- Deductivo

Actividades:

- Un participante o un grupo, lee un cuento.
- Los demás estudiantes tienen que poner atención al cuento.
- Al final del cuento los estudiantes deberán representar el cuento leído, para ello deberán reconocer cuáles son los personajes del cuento.

Tiempo: 30'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Identifica los personajes de un cuento con coherencia?			

Actividad N°9

Tema: La televisión

Objetivo: Estimular la imaginación, imitando programas de televisión educativa, para desarrollar la creatividad, actuación y dramatización.

Método: La dramatización

Actividades:

- Los jugadores se dividen en cinco grupos. Uno de ellos son los espectadores y los otros van a representar un programa educativa.
- Los grupos deben elegir su programa, sin que sepan los otros canales ni el público. Al lado de cada grupo colocan el número del canal que van a representar.
- Una vez que están listos los grupos, un jugador con voz alta va indicando el canal que quiere ver, en ese momento el grupo que represente a dicho canal comienza a representar el programa que tiene previsto.
- Al terminar el programa los espectadores deben reconocer con qué intención se realizó el programa: lúdico, estético, moral, educativo.

Tiempo: 30'

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?			

Actividad N°10

Tema: El mejor guerrero del mundo

Objetivo: Analizar y aplicar las diferentes técnicas en el proceso de la dramatización, mediante la observación directo de nuestro entorno.

Método: La Dramatización.

Actividades:

- Observar cuentos relacionados al tema “El mejor guerrero del mundo”.
- Comentar acerca de los personajes que te motivaron, del cuento revisado anteriormente.
- Seleccionamos a los personajes para el desarrollo de nuestra actividad.
- Desarrollamos nuestra dramatización en el aula con los protagonistas seleccionados anteriormente.
- Extraemos una reflexión por parte de los estudiantes, de la dramatización expuesta en el aula de clases.

Tiempo: 45’

Evaluación:

	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?			

2.3. VARIABLES

2.3.1 Variable Independiente

El juego Dramático

2.3.2 Variable Dependiente

Aprendizaje del bloque curricular de Literatura

2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Juego Dramático

Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento
<p>La dramatización se inserta plenamente en el marco del juego dramático hasta llegar a constituir el más genuino, también calificados como juegos de fantasía.</p>	Creatividad	Escribe de forma creativa poemas	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p>
	Juego	Juega con su imaginación al leer un cuento	
	Dramatización	Dramatiza cuentos	<p>INSTRUMENTO</p> <p>Ficha de Observación</p>
	Espontaneidad	Al contar cuentos utiliza el lenguaje lúdico	
	Actuación	Recita poemas populares	

Variable Dependiente: Aprendizaje del bloque curricular de Literatura

Concepto	Categoría	Indicador	Técnica e Instrumento
<p>Constituye un proceso de construcción de conocimiento emprendido por los estudiantes, con el propósito del disfrute a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje.</p>	Proceso	Identifica las partes de un cuento	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de Observación</p>
	Conocimiento	Identifica los personajes de un cuento	
	Propósito	Describe objetos de su entorno	
		Reconoce con qué intención se realizó el cuento	
		Al leer un cuento puede concluir con una reflexión	

2.5 DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.

Aprendizaje: “Es cualquier cambio de la conducta, relativamente permanente, que se presenta como consecuencia de una experiencia” (ROBBINS, 2004)

Aprendizaje significativo: “Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas” (Española, Diccionario, 2005)

Estimular: “Animar o incitar a hacer algo o a hacerlo más rápido o mejor. Impulsar la actividad de algo para mejorar su rendimiento o su calidad” (Española, Diccionario, 2005).

Meta cognición: “Manera de aprender a razonar sobre el propio razonamiento, aplicación del pensamiento al acto de pensar, aprender a aprender, es mejorar las actividades y las tareas intelectuales que uno lleva a cabo usando la reflexión para orientarlas y asegurarse una buena ejecución” (Yael Abramovicz, 2005)

Motivación. “Son factores internos que impulsan el comportamiento, dando la orientación que dirige el comportamiento activado la participación designa la relevancia o importancia que el consumidor percibe en determinada situación de compra” (Chiavenato, 2011)

Percepción: “Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos” (Española, Diccionario, 2005, pág. 125)

Receptor: “En lingüística, factor de la comunicación que recibe y descifra el mensaje, El que recibe o interpreta el mensaje“ (Española, Diccionario, 2005)

Creatividad: “Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos.” (es.wikipedia.org)

Juego: “Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.” (es.wikipedia.org)

Dramatización: “El término dramatización es aquel que se utiliza para designar a algún tipo de representación o performance actoral en la cual se realiza una actuación de situaciones determinadas y específicas.” (<http://www.definicionabc.com/>)

Espontaneidad: “La espontaneidad se define como el conjunto de acciones irrazonadas presentes en el comportamiento humano.” (es.wikipedia.org)

Actuación: “Es el trabajo realizado por un actor o actriz al representar a un personaje en una obra teatral, cinematográfica o de otro tipo.” (es.wikipedia.org)

Proceso: “Un proceso es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar juntas en los elementos de entrada los convierten en resultados.” (es.wikipedia.org)

Conocimiento: “Hechos o información adquiridos por una persona a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad.” (es.wikipedia.org)

Propósito: “Es la intención o el ánimo de hacer o dejar de hacer algo.” (<http://definicion.de/>)

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Inductivo – Deductivo.- Por cuanto se partió de lo conocido a lo desconocido para determinar el grado de influencia del problema en desarrollo de aprendizajes significativos.

Analítico- sintético.- Por cuanto se estudió cada caso para llegar a una generalización del problema de estudio.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación será:

Descriptiva: Porque comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones basadas en el estado que se encuentran los niños que son objeto de estudio, es decir trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentación correcta.

Explicativa: Porque se estableció la causalidad de los hechos ya que se tiene determinada una causa y un efecto concreto. Es decir es aquella que tiene relación causal; no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. En la investigación se utilizó como estrategia la investigación documental y de campo.

Correlacional: Tipo de investigación social que tiene como objetivo medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables, en un contexto en particular. En ocasiones solo se realiza la relación entre dos variables, pero frecuentemente se ubican en el estudio relaciones entre tres variables.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Documental: Es aquella que permitió la obtención de datos a través de la utilización de materiales impresos

Investigación de Campo: Que permitió la obtención de datos en relación directa: Investigador – realidad (INSITU), sin controlar o manipular variables algunas.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 POBLACIÓN

La población de la presente investigación correspondió a 20 niños y niñas, de la Unidad Educativa del Milenio Penipe, del cantón Penipe, provincia de Chimborazo

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS	11	55%
NIÑAS	9	45%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Unidad Educativa del Milenio Penipe

3.4.2 MUESTRA

El área de estudio que cubrió la presente investigación fue el sexto año de Educación Básica Paralelo “A”, del Unidad Educativa del Milenio Penipe, del cantón Penipe del Milenio Penipe, del cantón Penipe, con sus unidades de observación de 20 estudiantes.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Las técnicas e instrumentos que utilizamos para la obtención de datos e información fueron:

Técnica

- **Observación:** Esta técnica se manejó para detectar como la dramatización ayuda en el aprendizaje de literatura.

Instrumento

- **Ficha de observación:** Este instrumento se aplicó a los estudiantes del sexto año de básica

3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Para el procesamiento de la información se recopiló la información, se tabuló los datos obtenidos y se realizó las representaciones gráficas en los programas de Microsoft Word y Microsoft Excel. Para codificar las respuestas de las fichas de observación se utilizó un código para cada pregunta y para cada variable, para luego elaborar la matriz de datos codificados.

Luego se determinó el valor numérico de los respectivos porcentajes, tanto de datos parciales como totales.

CAPTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS OBTENIDOS

4.1 FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE

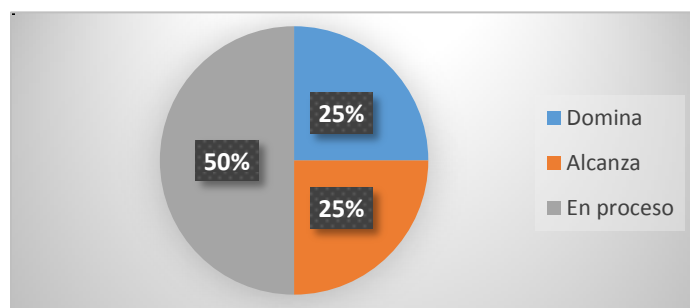
1. ¿Al escribir poemas populares, lo hace con creatividad?:

CUADRO N° 1

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	5	25%
Alcanza	5	25%
En proceso	10	50%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 1



ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 25% de los estudiantes domina la actividad, mientras que el otro 25% muestra que alcanza a realizar la actividad y el 50% del total revela que se encuentra en proceso de realizar la actividad.

Interpretación de datos:

Esto demuestra que una parte de los estudiantes si pueden realizar la actividad sin problema pero sin embargo a la mayoría les hace falta más motivación para poder superar y lograr escribir en forma creativa sus poemas.

2. ¿Luego de leer un cuento, puede crear otro cuento similar?:

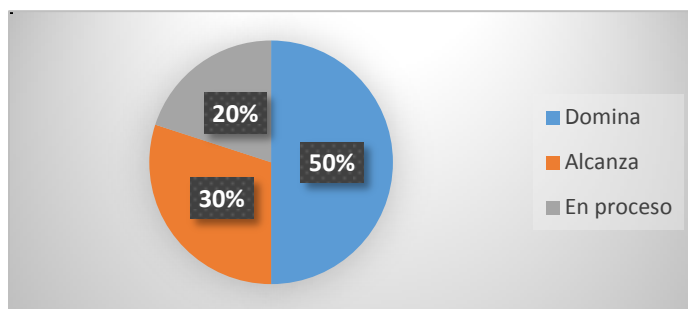
CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	10	50%
Alcanza	6	30%
En proceso	4	20%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 2



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 50% de los estudiantes domina la actividad, mientras que el 30% muestra que alcanza y el 20% del total revela que se encuentra en proceso de realizar la actividad.

Interpretación de datos:

Esto significa que la mayoría de los estudiantes dominan la actividad de leer un cuento y crear otro cuento similar, pero el resto de los estudiantes les hace falta un poco más de imaginación y creatividad para poder culminar con éxito la actividad.

3. ¿Al dramatizar cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?:

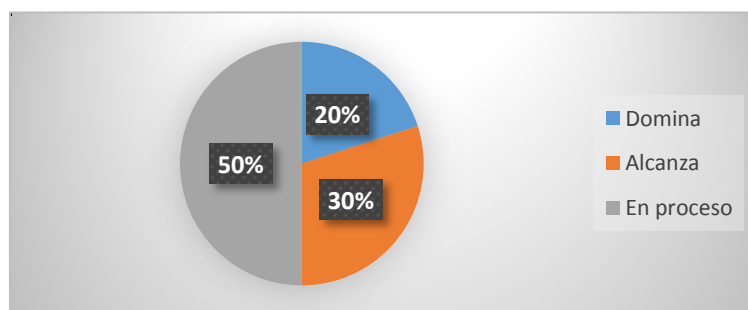
CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	4	20%
Alcanza	6	30%
En proceso	10	50%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 3



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 20% de los estudiantes dominan la actividad, mientras que el otro 30% alcanzan la dramatización correctamente y el 50% del total están en proceso de dramatizar cuentos con seguridad y autonomía.

Interpretación de datos:

Los datos demuestran que a la mayoría de los estudiantes se les debe emplear otra destreza para desarrollar más su seguridad y autonomía en esta actividad para que puedan dramatizar cuentos con un mejor desenvolvimiento, mientras que una pequeña parte de los estudiantes lograron superar la actividad sin problema.

4. ¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?:

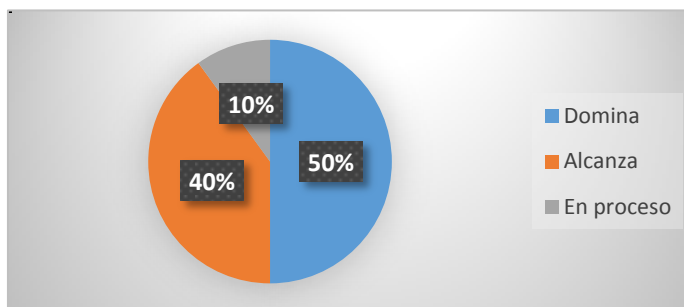
CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	10	50%
Alcanza	8	40%
En proceso	2	10%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 4



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 50% de la población muestra que domina la actividad, mientras que el otro 40% alcanza satisfactoriamente el lenguaje lúdico y el 10% del total están en proceso de realizar la actividad.

Interpretación de datos:

Los resultados revelan que la mayoría de los estudiantes dominan la actividad sin problema, mientras que al resto de los estudiantes se les debe emplear otra estrategia para motivarles a desarrollar el lenguaje lúdico dentro y fuera del aula.

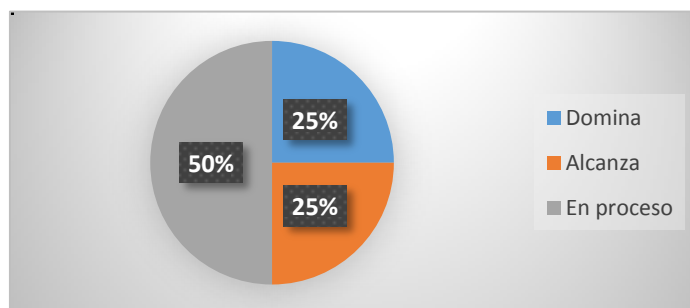
5. ¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?:

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	5	25%
Alcanza	5	25%
En proceso	10	50%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 5



ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 25% de los estudiantes dominan la actividad encomendada sin dificultad, mientras que el otro 25% alcanzan la actividad y el 50% están en proceso de recitar poemas populares con pericia.

Interpretación de datos:

Esto indica que la mayor parte de los estudiantes se les dificulta realizar la actividad de recitar poemas, por lo que deberíamos mejorar las estrategias implementadas para que los estudiantes logren la soltura y pericia necesaria para realizar la actividad y así poder obtener estudiantes declamadores para que mejoren su facilidad de palabra.

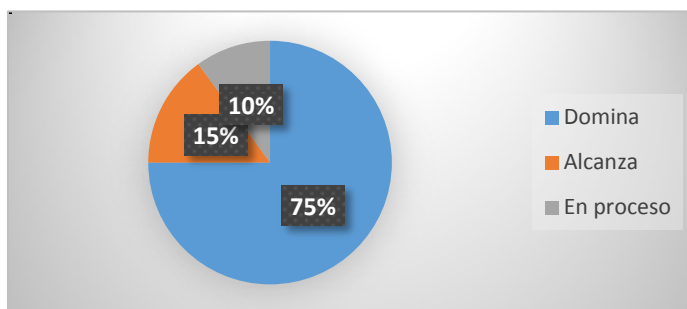
6. ¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una manera correcta?:

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	15	75%
Alcanza	3	15%
En proceso	2	10%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 6



ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 75% del total dominan la actividad al describir objetos de su entorno con normalidad, y el 15% de los estudiantes alcanzan la actividad, mientras que el 10% se encuentra en proceso de realizar la actividad.

Interpretación de datos:

Esto demuestra que más de la mitad de los estudiantes logran dominar la actividad y que si pueden describir con facilidad los objetos que se encuentran dentro y fuera de su entorno y resto de los estudiantes les falta un poco más de motivación para que puedan concluir con éxito la actividad encomendada.

7. ¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?:

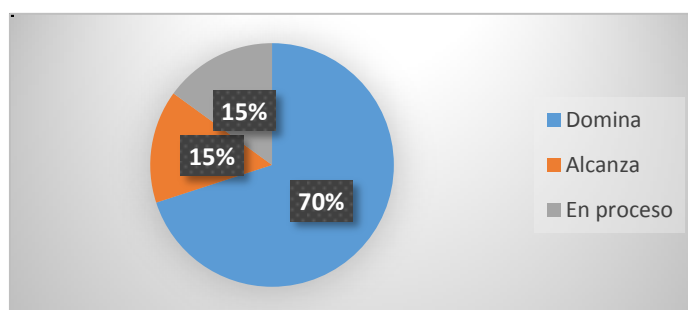
CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	14	70%
Alcanza	3	15%
En proceso	3	15%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 7



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 70% de estudiantes domina la actividad, el 15% alcanza a realizar la actividad, y el otro 15% se encuentra en proceso de lograr identificar las partes de un cuento con facilidad.

Interpretación de datos:

Los resultados han indicado que casi la totalidad de los estudiantes domina la actividad al identificar las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica, mostrando que no tienen ninguna dificultad al realizar la actividad, pero para que existan mejores resultados hay que implementar mejores estrategias.

8. ¿Puede identificar los personajes de un cuento con coherencia?:

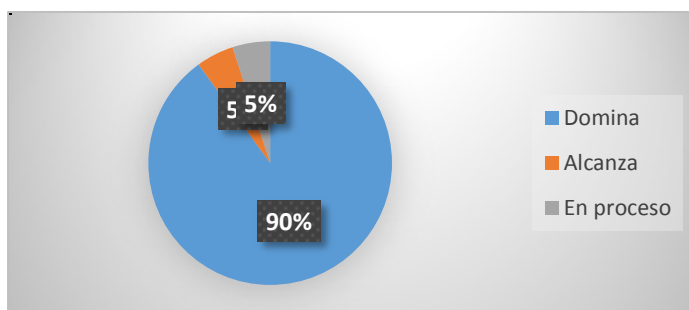
CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	18	90%
Alcanza	1	5%
En proceso	1	5%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 8



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 90% de los estudiantes dominan la actividad sin dificultad, el 5% alcanza y logra identificar los personajes de un cuento y el otro 5% está en proceso de identificar los personajes de un cuento.

Interpretación de datos:

De acuerdo con los resultados la mayoría de los estudiantes logran superar la actividad sin dificultad pudiendo identificar los personajes de un cuento, mientras que el resto de los estudiantes tienen un poco de dificultad al realizar la actividad, pero se puede mejorar implementando técnicas de lectura.

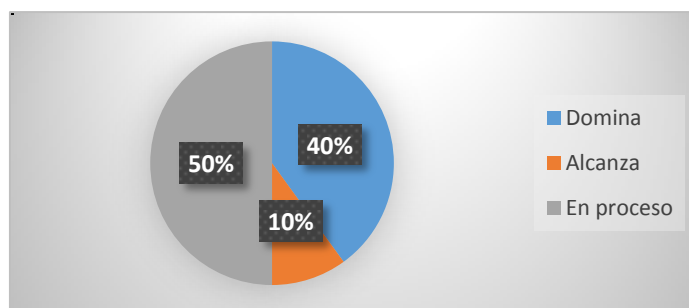
9. ¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?:

CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	8	40%
Alcanza	2	10%
En proceso	10	50%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 9



ELABORADO POR: Las Autoras
FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 40% domina la actividad, y el 10% del total revela que alcanza la actividad, mientras que el 50% de estudiantes se encuentran en proceso de realizar la actividad.

Interpretación de datos:

Esto significa que a la mayoría de los estudiantes se les debe incentivar más a la lectura, para así llegar a una mejor comprensión del mismo y también acrecentar la motivación dentro del aula, para que puedan mejorar la actividad y que reconozcan con qué intención se realizó un cuento.

10. ¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?:

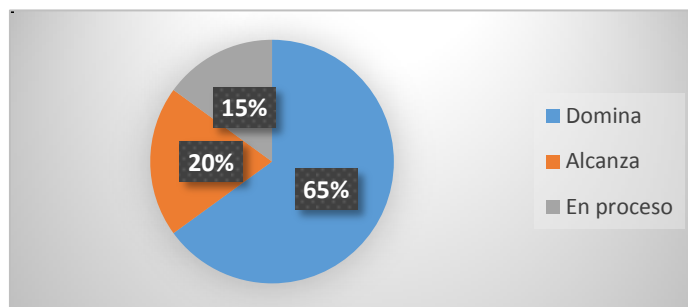
CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina	13	65%
Alcanza	4	20%
En proceso	3	15%
TOTAL	20	100%

ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

GRÁFICO N° 10



ELABORADO POR: Las Autoras

FUENTE: Fichas de observación

Análisis de datos:

El 65% domina y no tiene problemas al realizar la actividad, el 20% alcanza a realizar la actividad, mientras que el otro 15% se encuentra en proceso de realizar la actividad de leer un cuento y concluir con una reflexión.

Interpretación de datos:

Los datos demuestran que la mayoría de los estudiantes, luego de leer un cuento pueden concluir con una reflexión acorde a lo que han leído y a su edad, pero para que existan mejores resultados, debería existir mayor motivación para la lectura dentro y fuera del aula.

4.2. RESUMEN GENERAL DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE

N°	EVALUACIÓN	DOMINA	%	ALCANZA	%	EN PROCESO	%	TOTAL	%
1	¿Al escribir poemas populares lo hace con creatividad?	5	25%	5	25%	10	50%	20	100%
2	¿Luego de leer un cuento, puede crear otro cuento similar?	10	50%	6	30%	4	20%	20	100%
3	¿Al dramatiza cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?	4	20%	6	30%	10	50%	20	100%
4	¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?	10	50%	8	40%	2	10%	20	100%
5	¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?	5	25%	5	25%	10	50%	20	100%
6	¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una forma correcta?	15	75%	3	15%	2	10%	20	100%
7	¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?	14	70%	3	15%	3	15%	20	100%
8	¿Identifica los personajes de un cuento con coherencia?	18	90%	1	5%	1	5%	20	100%
9	¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?	8	40%	2	10%	10	50%	20	100%
10	¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?	13	65%	4	20%	3	15%	20	100%

4.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE

Los niños y niñas del sexto año de educación básica paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio Penipe mostraron mediante la indagación y tabulación de los datos obtenidos que el juego dramático ayuda mucho en diversos ámbitos, ya que la mayor parte de los estudiantes con la ayuda del mismo van desarrollando su imaginación, creatividad e incluso la socialización entre compañeros, el juego dramático también permite que los niños encuentren mayor motivación para el aprendizaje de la literatura.

Con estos resultados nos damos cuenta que el aprendizaje del bloque curricular de literatura es favorable mediante el uso del juego y se convierte en una herramienta indispensable para favorecer el desarrollo integral del niño. Porque penetran en su subconsciente y lo liberan de sus miedos y frustraciones, además van orientando al niño en el mundo, y ayuda favorablemente a tener una enseñanza aprendizaje de calidad y calidez.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones.

- Se identificó que el juego dramático en el aprendizaje del bloque curricular de literatura, es favorable e importante ya que ayuda al estudiante a expresar con facilidad, poemas, cuentos, drama, dentro y fuera del aula.
- Se determinó que el aprendizaje del bloque curricular de literatura es mejor recibido por los niños y niñas aplicando el juego dramático como un medio de motivación, y así poder llegar a un buen aprendizaje significativo en la materia de literatura.
- Al ver que las actividades ejercitaron su capacidad representativa y creatividad como resultado que favorece el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas, la agudización de sus sentidos, y de igual manera potenciaron la hora de representar diferentes situaciones y de realizar sus propias creaciones.

5.2 RECOMENDACIONES

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, podemos sugerir las siguientes recomendaciones.

- Se debe dar mayor importancia a las estrategias lúdicas como los recursos didácticos que se utilizan, ya que cumplen un rol fundamental en los aprendizajes de los niños y niñas, por sus bondades como son: captar la atención del educando, motivar la clase, despertar el interés por aprender y prepáralos para la vida.
- Los docentes deberán incorporar actividades como herramientas para el juego dramático en el área de literatura, así también como ejercicios los cuales sean entretenidos para utilizar las en juegos dramáticos para generar el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de la unidad educativa Milenio Peine.
- Es necesario que los docentes, trabajen con propuestas nuevas para así desarrollar la dramatización con los niños y niñas de sexto año de educación básica, que manejen adecuadamente la metodología que está dirigida a establecer actividades que promuevan un trabajo eficiente en el área de literatura, para así poder llegar a un aprendizaje significativo en los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

(Agüera, 2002; Molina y Rico, 2004). . (s.f.).

ANÓNIMO. (2006). redteatral. net. Obtenido de www.redteatral.net/juegosdramaticos.com

Baires Morales, S. G., & Iraheta Galicia, J. M. . (2008). BaireInfluencia del juego educativo y tradicional como recurso metodológico para la estimulación de la inteligencia linguistica en niños y niñas de la sección dos (cinco años) del nivel de educación parvularia.

Beltrán. (Miércoles de Diciembre de 2009). Fundamentos de Didáctica. Obtenido de <http://richardmasterelearning1b131725.blogspot.com/>

Bandura, A. (2010). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid.

Cárdenas, A., & Manuela, S. (2013). El juego como factor determinante para el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la escuela “leopoldo n. chávez” de la parroquia guangaje, del cantón pujilí, provincia de cotopaxi.

CASSANY, D. (1997). Enseñar lengua.

Cervantes, C. V. (2014). <http://cvc.cervantes.es/literatura/default.htm>. Obtenido de <http://cvc.cervantes.es/literatura/default.htm>

Chiavenato, A. (2011). Administración de recursos humanos.

EDUCACIÓN, M. (2010). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica en el área de Lenguaje y leteratura. Quito.

Ertmer, P., & Newby, T. . (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, 6(4), 50-72.

Española, R. a. (2005). Diccionario.

Española, R. a. (2005). Diccionario.

GUIL, A. y NAVARRO, M. R. . (2005). GUIL, A. y NAVARRO, M. R. (2005): Habilidades sociales en educación a través del juego dramático.

HUIZINGA, j. (1996). *Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura*.

JEREZ, I. y ENCABO, E. (2005). “Aspectos no verbales de la expresión oral: el lado oscuro de la lingüística”, en *Propuestas didácticas para su conocimiento y mejor desde la dramatización*.

LOMBERA, R. (2005.). *Educación Popular y democratización de las Estructuras Políticas y de los Espacios Públicos*. Caracas .

López Valero y Encabo . (2009). Técnicas teatrales .

MOTOS, T. y TEJEDO, F. (1999). Prácticas de dramatización. Madrid, La Avispa.

PAVIS, P. (1996.). Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología. Barcelona, : Barcelona,.

PEÑAFIEL, A. (1999). Estímulos para la integración .

PIAGET, J. (1946). Actividad Lúdica.

PIAGET. (1933). Desarrollo de las Nociones del Tiempo.

ROBBINS, S. (2004). Cultura Organizacional.

ROSENBLATT, Y. A. (2005). LA METACOGNICION.

SCHILLER, F. (2009). El juego infantil y su metodología (6ta ed.).

TEJERINA, 2. (2004). la dramatización.

VAYER, P. (1973). El Niño frente al Mundo.

WALLON, W. (2001). El quilibrio afectivo .

www.educacioninicial.com. (2014).

<http://www.educacioninicial.com/ei/servicios/buscador/index.asp?cx=partner-pub-2456545379317229%3Anc7zgi-ha8x&cof=FORID%3A11&ie=UTF-8&q=como+aprenden+los+ni%C3%B1os+a+traves+del+juego+dram%C3%A1tico&sa.x=0&sa.y=0&sa=Buscar&siteurl=www.educacioninicial.com>. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/ei/servicios/buscador/index.asp?cx=partner-pub-2456545379317229%3Anc7zgi-ha8x&cof=FORID%3A11&ie=UTF-8&q=como+aprenden+los+ni%C3%B1os+a+traves+del+juego+dram%C3%A1tico&sa.x=0&sa.y=0&sa=Buscar&siteurl=www.educacioninicial.com>.

Yael Abramovicz, R. (2005). La lectura como proceso interestructurante. <http://laludoteka.blogspot.com/2009/04/el-juego-dramatico-y-su-importancia.html>

ANEXOS

ANEXO N°1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE CURRICULAR DE LITERATURA, EN LOS NIÑOS DEL SEXTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PENIPE, CANTÓN PENIPE PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.

N°	EVALUACIÓN	DOMINA	ALCANZA	EN PROCESO
1	¿Al escribir poemas populares lo hace con creatividad?			
2	¿Luego de leer un cuento, puede crear otro cuento similar?			
3	¿Al dramatizar cuentos lo realiza con seguridad y autonomía?			
4	¿Al contar cuentos utiliza el lenguaje corporal en forma creativa?			
5	¿Recita poemas populares con pericia e iniciativa propia?			
6	¿Describe objetos de su entorno dentro y fuera de él, de una forma correcta?			
7	¿Identifica las partes de un cuento con facilidad y secuencia lógica?			
8	¿Identifica los personajes de un cuento con coherencia?			
9	¿Reconoce con qué intención se realizó el cuento después de leerlo: lúdico, estético, moral, educativo?			
10	¿Al leer un cuento puede concluir con una reflexión propia de su edad?			

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....

ANEXO N°2



