



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

(UTN)

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, MODALIDAD
DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“El Juego Dramático como Estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal en niños de inicial 2
en la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor: Ghina Magaly Rea Anangón

Director: Msc. César Ernesto Guzmán Toro

Ibarra - 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|----------------------|--|-----------------|------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD: | 1004095798 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES: | Rea Anangonó Ghina Magalty | | |
| DIRECCIÓN: | Vía Yachay, Urcuquí | | |
| EMAIL: | gmreaa@utn.edu.ec | | |
| TELÉFONO FIJO: | 062939-429 | TELÉFONO MÓVIL: | 0997989463 |

| DATOS DE LA OBRA | |
|-----------------------------|---|
| TÍTULO: | “El Juego Dramático como Estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal en niños de inicial 2 en la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores” |
| AUTOR (ES): | Rea Anangonó Ghina Magaly |
| FECHA: DD/MM/AAAA | 06/06/2023 |
| SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO | |
| PROGRAMA: | <input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO |
| TÍTULO POR EL QUE OPTA: | Licenciada en Pedagogía de las Artes |
| ASESOR /DIRECTOR: | Msc. Santiago López/ Msc. César Guzmán |

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 06 días del mes de Junio de 2023

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Rea Anangonó Ghina Magaly

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 14 de febrero de 2023

Msc. César Guzmán

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

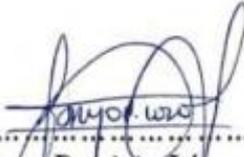

①
Msc. César Ernesto Guzmán Tóro
C.C.: 1002065801

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular "El Juego Dramático como Estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal en niños de inicial 2 en la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores" elaborado por Ghina Magaly Rea Anangonó, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:


①:
Msc. Santiago Patricio López Chamorro
C.C.: 1002103750


①:
Msc. César Ernesto Guzmán Toro
C.C.: 1002065801


①:
Msc. Santiago Patricio López Chamorro
C.C.: 1002103750

Dedicatoria

Perseverar para alcanzar; sacrificar para triunfar...

El presente trabajo, ha requerido de esfuerzo y dedicación, sin embargo, no hubiese sido posible lograrlo sin la ayuda de todas y cada una de aquellas personas que me acompañaron a lo largo de este camino; al igual que aquellas personas que han sido mi soporte y fuerza en los momentos que creía que no lo lograría, momentos de desesperación y angustia.

Por ello, quiero dedicar este trabajo a Dios y a la virgen María, por escuchar mis oraciones y permitirme culminar con mis objetivos; por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente; por poner en mi camino a personas maravillosas que han sido de vital importancia en este caminar.

A mi pedazo de vida, mi abuelita; quien sé que desde el cielo me ha dado la fuerza necesaria para avanzar, y ha caminado junto a mi durante este tiempo.

A mis queridos padres Edgar y Jaque quienes con su amor y esfuerzo me han acompañado a lo largo de todo este camino, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y perseverancia, por el amor, trabajo, apoyo y paciencia, porque gracias a ello he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Que feliz y orgullosa me siento de ser su hija.

A mi hermano Augusto por ser ejemplo de sacrificio y perseverancia; por enseñarme con su ejemplo a no rendirse, a continuar pese a las adversidades y obstáculos; hasta cumplir con los objetivos.

A mis tías maternas por su cariño y apoyo incondicional, a lo largo de mi vida y durante todo este proceso, por estar conmigo siempre.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento me llenaron de impulso para cumplir con esta meta.

Dedico también este trabajo aquellas personas que no creen en sí mismas, y solo me queda decirles “Si lo sueñas y crees en ti, todo será posible; ¡yo lo logré, tú también puedes!”.

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

A mis padres por ser mi pilar fundamental y haberme apoyado incondicionalmente, pese a las adversidades e inconvenientes que se presentaron.

A mi director de tesis Msc. César Guzmán quien con su experiencia, conocimiento y motivación me oriento y ayudo en la elaboración del presente trabajo. A mi docente Msc. Santiago López por sus consejos, enseñanzas, apoyo y sobre todo por la paciencia, dedicación y entregada durante este proceso.

Mi profundo agradecimiento a la Hna. Amanda Zuluaga directora de la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

A todos los docentes que con su sabiduría, conocimiento y apoyo, me motivaron a desarrollarme como persona y profesional en la prestigiosa Universidad Técnica del Norte.

Y como no agradecer a mis amigos por haber sido un apoyo constante durante todo este tiempo; gracias mil gracias a todos por confiar en mí, por no dejarme tirar la toalla y ser un soporte e impulso para cumplir con mi meta.

RESUMEN EJECUTIVO

El juego dramático dentro de la educación inicial contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales, en la educación inicial los niños en esta edad son curiosos y les gusta explorar su entorno, por lo cual dentro de las instituciones educativas se debe brindar la oportunidad de explorar y experimentar con diferentes tipos de actividades, juegos y situaciones, permitiéndoles así desarrollar de mejor manera sus habilidades. El objetivo general del presente proyecto de investigación estuvo encaminada a fortalecer la inteligencia interpersonal mediante el juego dramático de niños de inicial II. El tipo de investigación fue descriptiva con un enfoque cualitativo, aplicándose también un diseño no experimental. Para la obtención de datos se aplicaron encuestas a docentes de la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores; adquiriendo resultados que evidenciaron que existe la necesidad de la socialización a docentes acerca de los juegos dramáticos en el aula; además considerando que los aspectos de la inteligencia interpersonal son necesarios que se desarrolle desde edades tempranas. Dentro de la comunidad educativa es importante que se conozca que el teatro es una herramienta flexible, amigable y adaptable a cualquier nivel, público y/o ámbito que contribuye al desarrollo integral del individuo a partir de procesos teatrales.

Palabras clave: Teatro, juego dramático, relaciones sociales, desarrollo integral

ABSTRACT

Dramatic play in early childhood education contributes to the development of social and emotional skills, in early childhood children at this age are curious and like to explore their environment, which is why educational institutions should provide the opportunity to explore. and experiment with diverse types of activities, games, and situations, thus allowing them to better develop their skills. The general objective of this research project was aimed at strengthening interpersonal intelligence through the dramatic game of children of initial II. The type of research was descriptive with a qualitative approach, also applying a non-experimental design. To obtain data, surveys were applied to teachers of the Jijón Caamaño y Flores Private Educational Unit; acquiring results that showed that there is a need to socialize teachers about dramatic games in the classroom; also considering that aspects of interpersonal intelligence are necessary to develop from an early age. Within the educational community it is important to know that theater is a flexible, friendly, and adaptable tool at any level, public and/or environment that contributes to the integral development of the individual from theatrical processes.

Keywords: Theatre, Dramatic play, social relations, Integral Development

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|----|
| Introducción | 11 |
| Objetivo general..... | 14 |
| Objetivos específicos..... | 14 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO..... | 15 |
| 1.1 Inteligencia interpersonal en el aula | 17 |
| 1.2 El teatro en la educación | 20 |
| 1.3 Pedagogía teatral | 22 |
| 1.3.1 Beneficios del teatro en la pedagogía..... | 23 |
| 1.4 Juegos dramáticos como estrategia educativa | 23 |
| 1.4.1 Etapas del desarrollo del juego..... | 26 |
| 1.4.2 Estrategias de aprendizaje teatral | 28 |
| CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS..... | 30 |
| 2. Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación | 30 |
| 2.1 Tipo de investigación..... | 30 |
| 2.2 Nivel de la investigación | 30 |
| 2.3 Diseño de la investigación | 31 |
| 2.4 Enfoque de la investigación | 31 |
| 2.5 Población de estudio | 31 |
| CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 32 |
| 3.1. Encuesta a docentes..... | 32 |
| CAPÍTULO IV: PROPUESTA | 43 |
| Introducción | 43 |
| Guía de actividades | 44 |
| Conclusiones | 51 |
| Recomendaciones | 51 |
| Referencias..... | 52 |
| Anexos..... | 57 |
| Matriz de operacionalización | 57 |
| Matriz de consistencia..... | 58 |
| Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores | 60 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. <i>Espacios de comunicación dentro del aula</i> | 33 |
| Figura 2. <i>Espacios de inclusión guiados a la aceptación propia y de otros</i> | 33 |
| Figura 3. <i>Actividades de integración</i> | 34 |
| Figura 4. <i>Dificultad de integración</i> | 35 |
| Figura 5. <i>Responsabilidad dentro del aula</i> | 36 |
| Figura 6. <i>Destrezas auditivas</i> | 36 |
| Figura 7. <i>Actividades colaborativas e innovadoras</i> | 37 |
| Figura 8. <i>Actividades integradoras</i> | 38 |
| Figura 9. <i>Actividades Artísticas</i> | 38 |
| Figura 10. <i>Juego dramático para fomentar diálogos</i> | 39 |
| Figura 11. <i>Narración de historias mediante la expresión dramática</i> | 40 |
| Figura 12. <i>El montaje y la comunicación en el aula</i> | 41 |
| Figura 13. <i>Expresión dramática y el estudiante</i> | 41 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. <i>Referentes del teatro en la educación</i> | 22 |
| Tabla 2. <i>Aportes destacados dentro del juego dramático</i> | 28 |
| Tabla 3 <i>Operacionalización de la variable 1</i> | 57 |
| Tabla 4 <i>Operacionalización de la variable 2</i> | 57 |
| Tabla 5. <i>Matriz de consistencia</i> | 58 |
| Tabla 6. <i>Encuesta docentes</i> | 60 |

Introducción

La inteligencia interpersonal planteada por Gardner define al individuo como un ser idóneo para el desarrollo de las relaciones sociales, es así como varios autores destacan ciertas características y aptitudes que le permite al individuo comunicarse, comprender e interactuar con otros, lo cual es vital en el marco de escolarización. González (2014), en su artículo “La inteligencia interpersonal: tendiendo puentes hacia los demás”, publicado en la revista de investigación aplicada y experiencias educativas. Cuyo objeto de investigación fue presentar conceptos, características y componentes de la inteligencia interpersonal para su tratamiento; en el cual se utilizó un diseño metodológico con técnicas un diseño metodológico con técnicas como C y R (Consecuencias y Resultados) y rastreador de problemas, que permitió concluir que gracias a esta inteligencia se puede ayudar al desarrollo de una personalidad más equilibrada, con conciencia social.

Por otro lado, el juego dramático es una estrategia que permite tratar tanto la inclusión, la parte afectiva, habilidades sociales y otros dominios humanos; considerando que los procesos utilizados en este ámbito favorecen al desarrollo de múltiples capacidades y habilidades del niño. Kiessling (2015), en su investigación “el juego dramático en educación infantil” se llevó a cabo para desarrollar y fundamentar una propuesta de intervención en la que el juego dramático es un medio para potenciar habilidades sociales, lúdicas y reflexivas. Utilizando una metodología activa y participativa para crear un taller teatral según las propuestas de autores especializados en el tema; la ECA va más allá de cualquier expresión artística ya que tiene efectos positivos en aspectos sociales y académicos.

Esta investigación tiene el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el desarrollo integral, teorías relacionadas al avance de la inteligencia interpersonal cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta para ser aplicada a la rama de educación artística de la Unidad Educativa Particular “Jijón Caamaño y Flores” ya que se estaría demostrando que utilizando metodologías didácticas basadas en el ambiente teatral se amplían las capacidades creativas, comunicacionales, sociales y personales de los niños. Además, busca enriquecer las capacidades cognoscitivas, sociales y académicas mediante la aplicación de la teoría y los conceptos básicos de teatro, permitiéndoles encontrar explicaciones a situaciones cotidianas en lo que respecta a su entorno social. Todo ello le permitirá obtener habilidades donde se necesita contrastar diferentes conceptos de tipo pedagógico con su desarrollo integral.

El estudio de nuevas metodologías pedagógicas se justifica por la aproximación y socialización de herramientas y estrategias teatrales que permitan aumentar la participación, despertar el lado curioso y reforzar los valores del niño; lo cual brindará una perspectiva amplia del juego en todas las etapas del ser humano; aportando teorías aplicables referentes al desarrollo de la inteligencia interpersonal para la realización de juegos dramáticos y servirá

para fomentar el área de educación artística de tal manera que se pueda mejorar las capacidades empáticas, relaciones sociales y comunicacionales de los estudiantes.

Se ha establecido la investigación al evidenciar que existe falencias en las relaciones sociales dentro de las aulas de clase, lo cual dificulta en niveles posteriores y/o superiores el desarrollar o crear procesos de aprendizajes innovadores que permita ampliar las experiencias y obtener aprendizajes significativos en donde se pueda evidenciar a estudiantes capaces de asumir responsabilidades colectivas, que le permita demostrar capacidades de solidaridad, compañerismo y empatía hacia los demás. Para lo cual se planteó al juego dramático como una herramienta que permita un mejor despliegue de las relaciones interpersonales a partir del nivel de educación inicial II, considerando los valores antes mencionados.

Desde el punto de vista de López, (2011) la actividad principal de los niños de educación inicial es el juego. A través de él los niños se desarrollan de forma global y armónica porque les permite aproximarse al mundo del adulto a través del ensayo de comportamientos, habilidades y roles que reconocen en padres y maestros (p. 43). Por ende, los juegos ya sea que se den de forma directa e indirecta permite que los niños puedan conocerse a sí mismos y a otros, explorar su entorno e ir obteniendo sentido de identidad, de tal manera que mediante formas de recreación y convivencia con otros fortalece la inteligencia interpersonal, la cual le permite comunicarse, relacionarse, interactuar y adaptarse en los diferentes ámbitos que se encuentre teniendo de esta manera la capacidad de ser un líder, empático y capaz de solucionar problemas de forma creativa y eficaz.

La Unidad Educativa Particular “Jijón Caamaño y Flores” está situada en el cantón San Miguel de Urcuquí en la provincia de Imbabura y labora según los requerimientos generales de cualquier institución de educación y busca el desarrollo integral y académico de sus estudiantes. En el año 2020 hasta la actualidad se ha evidenciado que dentro de las aulas no se desarrollan actividades de expresión dramática, juegos de roles e improvisaciones; dando lugar a clases tradicionales que tiene como resultado a estudiantes con aprendizajes casi nulos lo cual a corto, mediano o largo plazo obtendrá consecuencias dentro del aspecto del desarrollo social; es decir, estudiantes con dificultades para integrarse e interactuar con otros. Sin embargo Gómez, (2018) da a conocer que “los factores de riesgo y sobreprotección que vienen de la familia, la no satisfacción de la necesidad de independencia, el incumplimiento de horarios y el nivel de juego, son factores que inciden en el proceso de adaptación”. Por lo tanto se puede mencionar que son distintos factores que pueden afectar al correcto desarrollo de la inteligencia interpersonal, por lo que se establece el presente proyecto como una contribución a la educación.

Por ende, el proyecto se plantea como un proyecto pedagógico en el cual se planteen actividades que permitan el movimiento, trabajo colaborativo y creatividad; tales como talleres, actividades y ejercicios en donde los estudiantes puedan participar activamente, experimentar diferentes situaciones o realidades diferentes a las que están acostumbrados. Con la finalidad que puedan desplegarse en el entorno social al mismo tiempo que mejoran las condiciones académicas. El teatro juntamente con el juego funciona como una estrategia o herramienta que permite al individuo aprender de manera creativa e innovadora, al mismo tiempo que mejora la comunicación e interrelación de los individuos de la institución educativa.

El proyecto se encuentra dividido en capítulos, el primer capítulo se concentra en la epistemología la misma que será fundamental para direccionar y establecer el origen del problema, así como también se definirán todos los fundamentos y referentes necesarios para la comprensión del tema a estudiar. En el segundo capítulo se definirán el tipo, el nivel, diseño y enfoque a utilizarse, así como los métodos para la recolección de datos necesarios para el desarrollo de la investigación. El siguiente capítulo corresponde al análisis de datos obtenidos mediante la herramienta investigativa lo cual se fundamenta mediante con otros trabajos y/o autores, y por último se definirá la propuesta la cual busca resolver la problemática planteada; seguido se recopilarán las conclusiones y recomendaciones necesarios para posteriores relacionados con el tema de investigación.

Objetivo general

Elaborar un proyecto pedagógico como estrategia para fortalecer la inteligencia interpersonal mediante el juego en niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Jijón Caamaño y Flores.

Objetivos específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de educación inicial II de la UEPJCF.
- Diagnosticar la situación relacionada con el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de educación inicial II de la UEPJCF.
- Diseñar una guía de actividades didácticas como estrategia pedagógica que permita reconocer al teatro como herramienta de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

La educación ha ido evolucionando y sigue innovándose constantemente, por lo que existe una fuerte evidencia que no todos aprenden de la misma forma, por esto se busca implementar métodos pedagógicos alternativos acordes a las capacidades de los discentes que se adecuen a la forma de impartirse las clases, y que se adapten a la actualidad y a las necesidades a futuro.

Las pedagogías alternativas movilizan sistemáticamente medios, modos de proceder y herramientas técnicas comunes o específicas y las utilizan de forma pragmática dentro de esa orientación. Estas prácticas aplican ampliamente a la ingeniería pedagógica y adoptan una postura centrada en el alumno. Encontramos entre las herramientas, las técnicas de comunicación y cognición puestas al servicio del desarrollo de una inteligencia colectiva (Jaume et.al. , 2020, p. 47).

Durante los últimos años ha comenzado a predominar el uso de aparatos tecnológicos en cada aspecto incluido el pedagógico, ya no existe lugar en el cual no se haga uso de celulares, tablets, computadores, entre otros; la facilidad con la que se accede a todo tipo de información le permite insertarse como herramienta de apoyo a la educación. Por lo que González, (2019) menciona que en la actualidad las Tics son parte del día a día de los individuos, las cuales cuentan con distintos beneficios, sin embargo generan nuevas necesidades al desarrollar nuevos hábitos como lo es de comportamiento, actitudes que van a formar parte de los cambios sociales y generacionales. Mientas que Días et al., (2021) da a conocer que las nuevas tecnologías dentro del ámbito educativo es una oportunidad para integrar un sinnúmero de recursos como estrategias didácticas, que permitan mejorar y optimizar el quehacer educativo.

Sin embargo, el uso excesivo, o mal manejo de la tecnología a largo plazo no puede ser tan beneficioso como se indica, una vista generalizada fácilmente detecta que los medios tecnológicos sólo son transmisores de información, por lo cual esta es inservible si es direccionada de manera incorrecta; el rol del docente en la actualidad tiene como misión gestionar estos saberes por medio de tácticas pedagógicas incentivando a los estudiantes a que aprendan y busquen contenidos de calidad. Desde esta perspectiva Días et al., (2021) da a conocer que en la actualidad existe una serie de cuestionamientos que tienen algunos padres y educadores, sobre si el uso de ordenadores es apropiado para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Pues, existen opiniones extremas que han llevado al debate, algunos señalan que el uso de estos puede contribuir al desarrollo intelectual y social en los niños.

A pesar de conocer sus pros y sus contras no se puede dejar de lado el hecho de que los niños que empiezan su escolaridad deben seguir ciertos procesos para adquirir habilidades y destrezas para cimentar su desarrollo académico, las capacidades necesarias para comprender un concepto para resolver un problema lógico-matemático e inclusive para proyectar la creatividad e imaginación en un dibujo no están desarrolladas, es por eso que los contenidos adaptados a sus facultades inician al involucrar a los niños en el ambiente escolar con actividades lúdicas o de recreación.

Es necesario recordar que las actividades de recreación además de permitir la relajación y la distracción, también permite que se desplieguen y se descubran habilidades y destrezas; en los niños estas actividades serán de mayor importancia ya que permitirán el buen desarrollo psicológico, cognitivo, físico y social. En función de esto:

Antes, durante y después de la clase, los docentes recurren a las técnicas del juego para motivar, fortalecer determinados conocimientos y aprendizajes. De acuerdo con la actividad que se requiere realizar y al objeto alcanzar se proponen los siguientes tipos de juegos: sensoriales, motores, manipuladores, imitación, simbólicos, verbales, razonamiento, lógico, relaciones espaciales, memoria y fantasía (Hidalgo Gutiérrez & Rivas Redrovan, 2018).

El juego es una actividad que sirve como medio de aprendizaje, generalmente los niños inician su vida explorando el mundo por medio de la experiencia y experimentando con los objetos que componen su entorno, de esta manera comprenden la función de las cosas. Cuando un infante interactúa con diversos objetos esto sirve como canal de conocimiento; por ejemplo: los niños que juegan con bloques de madera aprenden a pillar, clasificar y a contar; todas estas habilidades son necesarias durante la etapa escolar.

Por lo cual las actividades de recreación, además de permitir la relajación y la distracción, permite que se desplieguen y se descubran habilidades y destrezas; en los niños, estas actividades serán de mayor importancia ya que permitirán el buen desarrollo psicológico, cognitivo, físico y social. En investigaciones de Salazar, (2011) se destacan diversas actividades que se pueden emplear para la recreación, entre estas clasificación se mencionan los juegos de deportes, juegos y actividades físicas; así como las actividades artísticas, de recreación social; actividades al aire libre que permite relacionarse con la naturaleza; actividades cognoscitivas, entre otras (p.2).

Por estas razones en la actualidad se hace énfasis en una educación para la vida como en donde se busque el fortalecimiento de emociones y destrezas, así el individuo a futuro será capaz de socializar, resolver problemas, proponer soluciones, y todas las actividades que realice tendrán un enfoque transdisciplinario para una mejor comprensión de estas. La educación artística es una asignatura la cual tiene como enfoque principal promover el arte y

la cultura basados en el disfrute y el respeto por la diversidad; uno de los enfoques más importantes que se debe dar en la interacción social.

Por lo tanto, Maza, (2022), menciona que:

Las fortalezas que presenta la asignatura de Educación Cultural y Artística permiten reafirmar su autonomía personal superando el miedo escénico y expresar sus ideas y emociones. Potencializar las relaciones interpersonales entre estudiantes [...] mediante la representación del teatro, favorece la formación integral del niño y niña como seres sociales capaces de interactuar respetando libremente sus ideales y formas de convivencia en su contexto (p. 69).

Es así como se puede mencionar a la asignatura de educación artística y todos sus componentes como un puente que permite conectar el ser humano consigo mismo y con otros. dada la importancia que se le da actualmente a las características y desarrollo de los infantes, es preciso estudiar cómo influye cada aspecto, objeto, persona o entorno; de esta manera se puede implementar metodologías innovadoras centradas en el crecimiento y desarrollo integral. Es decir dicha asignatura y sus componentes son esenciales para el desarrollo integral del individuo ya que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, y ayuda a desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico

1.1 Inteligencia interpersonal en el aula

La inteligencia interpersonal es una forma de inteligencia emocional que se refiere a la capacidad de comprender y manejar las emociones de uno mismo y de los demás. Fue propuesto por el psicólogo Howard Gardner en su libro “Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences” en 1983. Gardner sostiene que, además de la inteligencia tradicionalmente entendida, existen otras formas de inteligencia, como la interpersonal, intrapersonal, que son igual de importantes para el desarrollo y el éxito en la vida. Es así como Mesa, (2015) denomina a esa inteligencia como la capacidad de discernir y reconocer con más facilidad los estados de ánimo, los temperamentos, las motivaciones que se desarrollan a partir de los actos y deseos de otros.

La inteligencia interpersonal en el aula surge a partir de la necesidad de comprender y trabajar con las diferencias individuales de los estudiantes. La idea es que cada estudiante tiene una forma única de aprender y procesar la información, y es importante reconocer y respetar estas diferencias para poder adaptar la forma de enseñar según las necesidades de cada uno. En este sentido, Lima, (2021) menciona que la inteligencia interpersonal posee dos

tipos de capacidades; la empatía y la capacidad de relacionarse con otros, lo que le permitirá comprender y comunicarse dentro de todos los ámbitos sociales.

El desarrollo de la inteligencia interpersonal en el aula se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, y que el docente y los estudiantes deben trabajar juntos para alcanzar los objetivos educativos. Es importante mencionar que dicha inteligencia toma en cuenta la capacidad que tiene el individuo para establecer y mantener relaciones sociales asumiendo diversos roles dentro de los grupos, ya sea como miembro o líder. Para Castelló & Cano, (2010) la información interpersonal se adquiere mediante el contexto en el que el individuo se encuentre, resaltando los aspectos que son evidentes, tales como, las emociones o estados de ánimo. Lo cual se logra a través de la comunicación abierta y la colaboración, así como a través de la creación de un ambiente de aprendizaje positivo y seguro.

Desde esta perspectiva Macías, (2002) define a esta inteligencia como una habilidad que permite al individuo reconocer emociones y sentimientos que se dan entre las personas y sus grupos (p. 35). Por otra parte, Gamandé, (2014) menciona que es la capacidad de entender a los demás, es decir conocer los deseos, emociones, sentimientos y comportamientos de las personas que les rodea, por lo que esta debe ser estimulada dentro del entorno familia (p. 16). Dicho esto se analiza a esta la inteligencia como una de las importantes, por lo cual, dentro del ámbito psicológico se menciona que una buena relación interpersonal es un factor necesario para el ser humano y cuenta con el poder de disminuir los riesgos de suicidio.

Por otro lado, Blanes, (2016) menciona que las características de los individuos que poseen una inteligencia interpersonal tienen gusto por entablar conversaciones, aprender en grupos o en parejas, y trabajar o hacer actividades con otras personas. Por ende, es una de las inteligencias más importantes, y de gran utilidad para las personas que trabajan con grupos numerosos (p. 4-5). Mientras que Vásquez Campos et. al, (2022) en su análisis sobre el desarrollo de la inteligencia interpersonal menciona que:

Son numerosos los estudios que demuestran la relación entre una alta inteligencia intrapersonal y el éxito profesional; es inteligencia es una gran herramienta para que las personas, quienes decidan poner en marcha cualquier tipo de proyecto empresarial. Permite conocerse a sí mismo, a su negocio como cuyas perspectivas constituyen la base de cualquier plan (Vásquez Campos et. al., 2022).

Como se menciona anteriormente es necesario que los niños al inicio de su escolaridad aprendan a relacionarse con otros; por lo que las instituciones educativas deben proveer un espacio lúdico donde se enseñe a comunicarse de forma más efectiva; últimamente se ha dado

mucha importancia a este tema ya que es el primer paso para desarrollar y potenciar otras inteligencias o habilidades. Por lo cual, algunos pedagogos, psicólogos y/o psicopedagogos, definen que la adaptación de los niños se determinará mediante la condición de vida y educación que este tenga; es así como Gómez, (2018) da a conocer que “los factores de riesgo y sobreprotección que vienen de la familia, la no satisfacción de la necesidad de independencia, el incumplimiento de horarios y el nivel de juego, son factores que inciden en el proceso de adaptación” (párr. 3).

A pesar de no estar aún confirmado por los expertos, existen algunos estudios que aseguran que un nuevo factor que puede incidir en el desarrollo interpersonal es el uso de aparatos tecnológicos desde edades muy tempranas; lo cual ha aumentado en los últimos dos años durante la pandemia por Covid19, no se puede ignorar que éstos pasaron a cumplir un papel fundamental dentro de los aspectos comunicativos y como medio de entretenimiento en tiempo de confinamiento, al ser actualmente una herramienta esencial en el día a día, el uso y el abuso de estos expone a riesgos sobre el desarrollo cognitivo de niños menores de tres a cinco años:

En 2019 se publicó en Canadá el último estudio donde se manifiesta el impacto de los dispositivos móviles en niños menores de tres años. Los Datos de la investigación demostraba que cuanto más utilizaban los niños de dos y tres años las pantallas, peor era su desarrollo entre tres y cinco años en áreas relacionadas con la comunicación, resolución de problemas o integración social (Moreno, 2022).

Tomando en consideración los puntos anteriores, se puede dar una visión de los retos que los docentes tendrán durante los primeros días y quizás en días posteriores. Pizzo, (s.f) menciona que el ingreso al sistema escolar confronta a los niños con las exigencias y expectativas del entorno social y con la propia vivencia de su ajuste o desajuste a ellas (p.8). Es así como Álvarez et. al., (2020) indica que el estilo asertivo mantiene una relación nula con los factores vinculados al uso de la tecnología, lo cual no permitirá al individuo desarrollar de forma apropiada las habilidades sociales acorde a su edad, debido al mal uso o mala administración del tiempo para las actividades de recreación (p.265).

En este sentido Pozo & Rivera, (2022) destacan que la inteligencia interpersonal permite al individuo captar y advertir cosas de las otra personas más allá de lo que los sentidos son capaces de percibir; es decir, tienen la capacidad de interpretar palabras, gestos, u objetivos y metas de un parlamento presentado. Sin duda esta capacidad es propia de aquellas personas que se relacionan con otras sin dificultad alguna; siendo capaces de adaptarse a los cambios con facilidad, actitudes y deseos de otras personas, saben cómo reaccionar, medir e identificar temperamentos al compartir con grupos de personas, pues se considera que aprenden de mejor manera (pp. 24-25).

Quinche, (2017) plantea como fundamento didáctico de la inteligencia interpersonal que el ser humano es capaz de estar al tanto del mundo de siete modos diferentes; por lo que dentro de una aula de clase se busca que las diferencias tanto de docentes como de estudiantes sean aprovechadas con la finalidad de sacar provecho y crear un ambiente armónico en el que se trabaje la cooperación y la objetividad; de tal modo las personas aprenden, representan y hacen uso del saber de los otros. Potenciando de esta manera dicha inteligencia basada en el estado anímico, situación social en la que se desenvuelva, entre otras (pp. 17-18).

En resumen, la inteligencia interpersonal en el aula nació a partir de la necesidad de comprender y trabajar con las diferencias individuales de los estudiantes, y se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso social y colaborativo, y que el profesor y los estudiantes deben trabajar juntos para alcanzar los objetivos educativos. En la actualidad se busca fortalecerla con la finalidad de mejorar la comunicación y el trabajo en equipo, que el estudiante aprenda a escuchar y atender las perspectivas de los demás y así pueda resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. Por otro lado mejorar la relación docente y estudiante, creando de esta manera un ambiente positivo y seguro; entre otros fines más.

1.2 El teatro en la educación

El teatro en la educación tiene sus raíces en la antigua Grecia, donde se utilizaba como medio para enseñar a los jóvenes sobre la mitología, la historia y la moralidad. Los antiguos griegos creían que el teatro podía ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como a comprender mejor los problemas y las preocupaciones de la sociedad. Navarro Amorós, (2020) señala que el teatro es un movimiento y al mismo tiempo un todo que tiene sus orígenes dentro de proyectos de trabajo que se encontraba asociado entre actores y profesores de Reino Unido en el año de 1965. Por lo cual el teatro dentro de la educación hace uso de técnicas teatrales con el fin de educar.

Pues, el teatro en la educación es considerada como una herramienta valiosa para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, emocionales y académicas de manera creativa y entretenida, Al incluir el teatro en el currículo educativo, los estudiantes pueden aprender de manera más activa y participativa, lo que puede mejorar su motivación y rendimiento académico; desde esta perspectiva Motos & Navarro, (2021) mencionan que los sistemas educativos actuales necesitan plantearse estrategias innovadoras para la enseñanza-aprendizaje lo cual implica al estudiante experimentar mediante acciones dramáticas, ya que está proviene de la etimología drama que es drao (del griego) lo cual significa hacer; y se le atribuye al significado de acción presentada.

Además este también puede ayudar a los estudiantes a mejorar su confianza y autoestima, a desarrollar habilidades de comunicación efectiva y a comprender mejor los problemas y las preocupaciones de la sociedad. El trabajar con niños en el ámbito teatral puede tener un impacto significativo en su desarrollo y aprendizaje; por lo que Domínguez, (2010) define al público infantil como EspectActor, el cual a partir de obras teatrales se encuentra motivado y fascinado por esta actividad lúdica y educativa dando paso al teatro, además del juego, por lo cual se convierte en una de las herramientas más magníficas dentro de los procesos educativos.

Es preciso tener presente que el Ministerio de Educación, (2014) en su guía para la implementación del currículo en educación inicial destaca que no hay que subestimar las capacidades de los niños y el docente debe explorar todo tipo de sistema pedagógico que pueda acercar a los niños hacia las diferentes manifestaciones artísticas; por eso menciona que los niños poseen un alto grado de pensamiento intuitivo lo cual le permite desarrollarse como personas sensibles, perceptivas, afectuosas y creativas; por ende, la visión de los maestros o educadores se basa en potenciar estas cualidades, mejorar la forma de hacerlo a través del contacto con el arte en sus diferentes manifestaciones así como lo es la música, la pintura, la danza, el teatro, entre otras ramas artísticas. Además éste debe tener amplias oportunidades para percibir el arte de su cultura y de otras ya sean nacionales o internacionales permitiéndoles de tal modo que puedan expresar ideas, sentimientos, vivencias, e inquietudes a través de los diferentes lenguajes artísticos.

Incluir actividades teatrales como metodología educativa permite que se fortalezcan algunas capacidades de los estudiantes; la expresión artística según Loaiza & Quiroga, (2015) puede ser utilizada como estrategia para fortalecer competencias y habilidades sociales, como son las relaciones interpersonales, por medio de la aplicación de estrategias innovadoras basadas en el arte, en especial las que usan la expresión, comunicación, interacción y cooperación.

La comunicación es un acto natural que con el tiempo se vuelve rutinario, pero en el preescolar los niños están en un constante aprendizaje. Imaginando, creando y explorando por lo que es preciso que aprendan a utilizar los recursos artísticos que tienen a su alcance para expresar emociones, sentimientos y pensamientos, puesto que de esta manera los aprendizajes se convierten en significativos (Loaiza & Quiroga, 2015).

Así mismo Fernández & Lino, (2015) manifiestan que el teatro dentro del ámbito educacional tiene tendencias a ser usado por docentes para desarrollar capacidades de expresión, corporales y comunicacionales; es por ello que ha sido considerado como un recurso desde épocas pasadas; pues el realizar estas actividades permitirá generar interés por parte de todos los miembros que conforman el funcionamiento escolar (padres de familia, docentes, estudiantes) creando en ellos una utilidad hacia lo artístico y educativo que busca el disfrute,

la experiencia y aprendizaje del mundo que les rodea, mas no la obtención de un producto artístico o crear actores (p. 44).

A continuación se presentan algunos referentes importantes en el campo del teatro en la educación:

Tabla 1. *Referentes del teatro en la educación*

| Autor | Aporte |
|--------------------------|---|
| Augusto Boal | Desarrolló el Teatro del oprimido, un método pedagógico que utiliza el teatro para mejorar la comunicación, la resolución de problemas y la toma de decisiones. |
| Paulo Freire | Plantea la necesidad de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de la reflexión y la acción. |
| Jerzy Grotowski | Conocido por su enfoque en la exploración del actor y la relación entre el actor y el espectador. Su trabajo en el teatro experimental ha sido influyente en el campo del teatro en la educación. |
| Augusto Fernández | Desarrolló una metodología de trabajo para el teatro educativo llamada "Teatro en Acción". |
| Peter Brook | Desarrolló un método de trabajo para el teatro educativo llamado "El espacio vacío" |

Nota: *En la presente tabla se muestra autores que han aportado con diferentes teorías al teatro dentro de la educación para beneficio de los individuos, con diferentes métodos y un objetivo en común.*

1.3 Pedagogía teatral

La pedagogía teatral se refiere a la teoría y a la práctica de utilizar el teatro como una herramienta pedagógica para enseñar conceptos académicos y habilidades práctica a los estudiantes; lo cual incluye la representación de obras de teatro, el uso de técnicas teatrales en el aula y a la creación de programas educativos basados en el teatro. De tal manera que García et.al., (2021) definen que es una metodología de optimización del proceso de aprendizaje. Surge en Europa como una necesidad ante el panorama de renovación pedagógica que se desencadeno como consecuencia de transformación social, cultural, política, religiosa, ética y económica [...] (pp. 39-40).

Para Amaya & Fernández, (2020) La pedagogía teatral busca ser una herramienta educativa que mejore el aprendizaje cognitivo de los estudiantes, por lo que es esencial incluirla en las clases regulares en lugar de considerarla como una asignatura opcional o extracurricular (p.9). Lo cual conlleva a entenderse que dicha pedagogía se la puede utilizar en una variedad de campos, incluyendo la educación formal, especial, de lengua, extranjeras, en valores, terapéutica, entre otros. Además puede usarse dentro de los diferentes niveles educativos que abarca desde la inicial hasta la superior; permitiendo mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

También se puede añadir que la pedagogía teatral es un enfoque educativo que utiliza el teatro y el juego como herramientas para mejorar el aprendizaje en el aula; Pues se basa en la idea de que el teatro puede ser una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades sociales y creativas. Por lo tanto, López (2022), indica que la Pedagogía Teatral usa el juego para mejorar aprendizaje y capacidad lúdica de estudiantes. Por lo tanto, el juego dramático es recurso motivador para enseñar, mejorar la expresión, fomentar la diversidad y desarrollar habilidades sociales y creatividad (párr. 4).

1.3.1 Beneficios del teatro en la pedagogía

Como antes se menciona el teatro cuenta con un sinnúmero de aportes tanto de forma personal, social y académica para el ser humano; por lo que en la portal educativo de Educa y Aprende, (2021) se da a conocer algunos beneficios que este presenta dentro y fuera de las instituciones educativas; se han seleccionado los más relevantes para el desarrollo del presente proyecto:

- Ayuda a mejorar el rendimiento académico y calificaciones.
- Mejora la dicción del niño y le permite abrirse paso a nuevos conocimientos.
- Ayuda a la relajación y a que los niños se muestren más participativos.
- Estimula la creatividad del niño a temprana edad (Educa y aprende, 2021).

Por otra parte, Blanco, (2001) en su proyecto “el teatro de aula como estrategia pedagógica” llega a la conclusión que gracias al teatro se podrá ver evolucionar a los estudiantes de una manera magnífica, creando en ellos la curiosidad e interés por temas que antes ignoraban o no les interesaba; dejando a un lado aquellas personas antagonistas que desde un pupitre solo se mantenían al margen de observar situaciones sin importarles la experiencia. Por lo cual, se debe intentar convencer que las clases no deben ser impartidas de manera egoísta y más aún en la primaria y secundaria, sino tomar en cuenta la estética, la música y la dramática como un todo dentro de la educación.

1.4 Juegos dramáticos como estrategia educativa

Los juegos dramáticos como estrategia educativa tienen sus raíces en la pedagogía teatral, una corriente educativa que busca utilizar el teatro y el juego como herramientas para mejorar el aprendizaje. Como se había mencionado en el apartado anterior, la Pedagogía Teatral se basa en la idea de que el teatro puede ser una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que se desarrolla habilidades sociales y creativas.

El uso de juegos dramáticos en la educación se remonta a la década de 1920 y 1930, cuando el teórico alemán Kurt Lewin y el educador francés Jacques Lecoq comenzaron a utilizar técnicas de juego dramático en sus enseñanzas. Desde entonces, esta estrategia se ha utilizado y desarrollado por educadores y pedagogos en todo el mundo.

Por otra parte, el juego dramático se utiliza para mejorar el desarrollo de las capacidades comunicativas y expresivas de los estudiante. Según Morón, (2021) en este pueden hallarse dos aspectos: expresión dramática y expresión corporal, ambas formas de expresión tienen como finalidad el desarrollo de la comunicación gestual; a partir de la expresión dramática los niños empiezan a representar personajes, situaciones o cosas; mientras que en la expresión corporal representan a través de acción, movimientos, actitudes y estados de ánimo. De tal manera que esto contribuirá al desarrollo de la creatividad, imaginación y confianza en sí mismos, lo cual a largo plazo les permitirá expresarse con mayor libertad y fluidez.

Kiessling, (2015) considera que la falta de conocimiento sobre el juego dramático y el teatro en la educación puede ser un obstáculo para desarrollar actividades lúdicas importantes para el crecimiento, como la pérdida de timidez, la interacción y la empatía con los demás. Si no se promueve o dirige estas actividades, los estudiantes pueden ver a las instituciones educativas como un lugar donde no se aprende a convivir, lo que tiene un impacto negativo en el desarrollo de relaciones interpersonales. Además, también puede afectar la expresividad en la edad adulta.

Esta situación ha llevado a una autoevaluación y a la reflexión sobre el trabajo que se realiza dentro de las aulas de clase, llevando a la conclusión que las estrategias de enseñanza son insuficientes porque no contemplan el desarrollo de manifestaciones artísticas como los juegos dramáticos. Sin embargo, es necesario recalcar que los beneficios de conocer y saber aplicar el juego dramático como estrategias didácticas puede dar la obtención de grandes resultados; tales como reducción de estrés, resolución de conflictos, desarrollo de inteligencias, desarrollo cognitivo, entre otros. Por lo que Kiessling, (2015) defiende la idea que los juegos dramáticos son una forma simple y rentable de lograr una amplia variedad de objetivos educativos, no solo en la clase de teatro.

Para implementar juegos dramáticos en el aula de clase deben emplearse métodos y técnicas de enseñanza. Estos tienen su base en los principios didácticos, estas normas generales toman muy en cuenta la capacidad pedagógica adquirida por los docentes y los estudiantes. No existe una regla fija para emplear un método óptimo que asegure una participación total del estudiantado. Es así como, Guachi, (2018) sostiene que el realizar actividades apegadas a la dramatización y el juego permite en los niños desarrollar la creatividad, por lo cual es necesario que se realice clases más interactivas, como un espacio para que el estudiante pueda participar activamente, dando opiniones con libertad, confianza y seguridad; además

que estas actividades permitirán fomentar el compañerismo con la finalidad de contribuir a sus valores, siendo posible que sean niños de bien (p.84).

Es por eso por lo que Medina, (2017) da a conocer aspectos importantes que aporta el juego dramático dentro del desarrollo integral de la personalidad del niño, por ello ha especificado los siguientes puntos positivos:

- Al desarrollo de la creatividad y la libre expresión.
- Libera tensiones y resuelve conflictos personales.
- Influye en el desarrollo individual y social del niño (Medina Cueva, 2017, p. 13).

Sin duda son miles de aportes positivos que se le atribuye al juego dramático; desde la perspectiva de Casquetes & Sánchez, (2022) aportan que mediante dicha herramienta pedagógica se ha contribuido a la mejora de las habilidades cooperativas dentro del mismo entorno; así como también se logró obtener resultados que aportaron a la inclusión de los niños, por lo cual recomiendan desarrollar este tipo de actividades artísticas educativas (pp. 50-51).

En síntesis, el juego dramático es una actividad que implica interpretar roles y participar en situaciones similares a la vida real. Puede ser utilizado como una estrategia educativa en una variedad de ámbitos y contextos, incluyendo la educación infantil, la escuela secundaria y la educación superior. Algunas ventajas del juego dramático como estrategia educativa son:

- Desarrollo de habilidades sociales y emocionales: permite a los estudiantes experimentar y practicar habilidades sociales y emocionales de manera lúdica. Estas habilidades incluyen la comunicación, la resolución de conflictos y la empatía.
- Mejora de la comprensión y la memoria: Al interpretar y representar diferentes roles y situaciones, los estudiantes pueden mejorar su comprensión y su memoria de conceptos y habilidades.
- Fomento de la creatividad y la imaginación: permite a los estudiantes utilizar su creatividad y su imaginación al inventar y representar diferentes roles y situaciones.
- Fortalecimiento del aprendizaje a través de la experiencia: permite a los estudiantes experimentar y practicar lo que han aprendido de manera más concreta y significativa.
- Mejora de la confianza y la autoestima: puede ayudar a los estudiantes a mejorar su confianza y su autoestima al brindarles la oportunidad de participar en actividades nuevas y desafiantes.

Al utilizar el juego dramático como estrategia educativa, es importante establecer un propósito claro y adaptar la actividad a la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes. También es importante establecer límites y normas claras y proporcionar retroalimentación y orientación durante y después de la actividad.

1.4.1 Etapas del desarrollo del juego

El desarrollo del juego se divide en cuatro importantes etapas las cuales tienen dos subdivisiones y son de vital importancia que el individuo experimente o haya experimentado en cada una de ellas.

- **Primera etapa**

En la primera etapa se distinguen desde los 0 a 5 años; los que a su vez se dividirán en la *primera subetapa* de 0 a 3 años caracterizada por el juego personal; el cual es una forma de juego en la cual el niño no necesita de la participación de otros, este se encuentra totalmente concentrado en lo que está haciendo; empiezan a desarrollar su destreza corporal, vocal y/o emocional, tienen capacidad de concentración.

En la *segunda subetapa* comprendida de los 3 a 5 años, se establece el juego proyectado, en donde el niño empieza a experimentar la necesidad de comunicarse y compartir con otro para poder jugar. Inicia la concientización social mediante el juego, descubre el sentido de las obligaciones sociales y comienza a ejercitar sus habilidades para la vida en sociedad. Por otra parte se movilizan con bastante destreza; sin embargo, aún no logran coordinar en su totalidad los movimientos de sus cuerpos.

- **Segunda etapa**

La segunda etapa comprende a partir de los 5 a 9 años, en la *primera subetapa* que inicia en los 5 a 7 años se toma parte el juego dirigido en la cual el niño permite la interacción de un tercero que da sentido al juego. Tiene capacidad de percibir, escuchar, comunicar e imitar lo que ve a su alrededor; cuenta con una mayor capacidad para distinguir entre lo real y fantasioso, pero disfrutan los juegos que involucre el disfrazarse o simular; pueden vestirse y desvestirse solos, sin embargo aún necesitan de otro que les ayude a atarse los cordones de los zapatos.

De los 7 a los 9 años se sitúa en la *segunda subetapa*, caracterizada por el juego dramático, en donde el niño toma conciencia y practica el concepto de personificación o rol; son gestores de sus propias historias y argumentos; tienen más conciencia de la fantasía y la realidad; son capaces de jugar en grupos numerosos, sin embargo necesitan tiempo para ellos; son parlanchines cuando se encuentran en situaciones donde están cómodos.

- **Tercera etapa**

Para la tercera etapa se toma en consideración a partir de los 9 a 15 años. *Primera subetapa*, considerada desde los 9 a 12 años con el juego dramático en donde toma más fuerza, ya que comienzan a tomar conciencia acerca de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro; inician con el proceso de cambios psíquicos y físicos (pubertad), comienzan a establecer amistades y relaciones entre amigos y/o pares; enfrentan mayores retos académicos, buscan ser más independientes de la familia, aumentan su capacidad de atención; son extremistas, para ellos no existe un punto medio.

En la *segunda subetapa* de los 12 a 15 años, inicia la improvisación, la cual está definida por Patrice Pavis, que es la creación espontánea de escenas a partir de una serie de estímulos previamente establecidos; dentro de esta edad inicia la preocupación por la imagen física, cambios de humor; inician hacer razonamientos más complejos, expresan mejor sus sentimientos y desarrollan una noción más clara de lo correcto e incorrecto.

- **Cuarta etapa**

Se considera como cuarta etapa a las edades comprendidas desde los 15 a los 25 años en adelante. Dentro de la *primera subetapa* se establece de los 15 a los 18, iniciándose con la dramatización que ya conlleva a la escenificación de un texto; en este rango de edades los individuos buscan representar su inconformidad con el sistema que lo rodea, por lo cual el teatro se convierte en un espacio legal en donde ellos pueden expresarse con libertad y donde puede plasmar su punto de vista; son existencialistas e inquietos por naturaleza.

Dentro de la *segunda subetapa* comienza el teatro el cual se deslinda de lo escolar; pues a partir de los 18 a 25 años en adelante ya poseen una mejor destreza manual y una mayor agudeza visual, buscan vivir con plenitud; cuentan con un completo desarrollo de su coordinación, agilidad, fuerza y resistencia; son capaces de elegir lo mejor para ellos.

Existen algunos referentes importantes que han desarrollado estudios acerca del juego dramático, a continuación se mencionan a los más destacados dentro de este proyecto de investigación:

Tabla 2. *Aportes destacados dentro del juego dramático*

| Autor | Definición |
|------------------------|---|
| Augusto Boal | Dramaturgo, director y pedagogo brasileño conocido por su desarrollo de la "Teatrología de la opresión" y el "Teatro del Oprimido", una forma de teatro que se enfoca en la promoción de la comunicación, la empatía y la transformación social a través del juego dramático. |
| Paul Sills | Director, profesor y actor estadounidense que fundó el teatro de improvisación en Chicago en la década de 1950 y es conocido por su trabajo en el desarrollo de técnicas de improvisación. |
| Viola Spolin | Actriz, profesora y escritora estadounidense que desarrolló el juego dramático como una técnica pedagógica y es conocida por sus libros sobre el tema, incluyendo "Improvisation for the Theater" |
| Peter Slade | Profesor y director teatral británico que desarrolló el "Sistema Slade" de enseñanza del juego dramático, que se basa en la improvisación y la exploración de roles y escenarios a través de la creatividad y la espontaneidad. |
| Jerzy Grotowski | Director y teórico polaco que desarrolló el Teatro Laboratorio, una técnica teatral que utiliza el juego dramático para explorar la relación entre el actor y el espectador. |

Nota: Dentro de la tabla se mencionan autores que han contribuido con aportes acerca del juego dramático.

Es importante tener en cuenta que estos son solo algunos de los referentes más conocidos en el campo, hay muchos otros teóricos y prácticos que han contribuido a desarrollar y promover el juego dramático como una herramienta pedagógica teatral.

1.4.2 Estrategias de aprendizaje teatral

Existen varias estrategias de aprendizaje teatral que aportan al desarrollo y proceso del individuo, algunas de las cuales incluyen:

- a) **Improvisación:** los actores practican improvisando escenas y situaciones, lo que les permite desarrollar habilidades para pensar rápidamente y reaccionar de manera espontánea en el escenario.
- b) **Estudio de personajes:** los actores estudian a fondo a sus personajes para entender sus motivaciones y comportamientos, lo que les ayuda a interpretarlos de manera más auténtica.
- c) **Entrenamiento físico:** el entrenamiento físico, como la danza y la gimnasia, puede ayudar a los actores a desarrollar la flexibilidad, la resistencia y la coordinación necesarias para moverse y expresarse con su cuerpo en el escenario.
- d) **Juegos de rol:** los actores pueden practicar interpretando diferentes personajes y situaciones mediante juegos de rol, lo que les ayuda a desarrollar su capacidad para ponerse en el lugar de otras personas.

- e) **Lectura en voz alta:** los actores practican leyendo en voz alta el texto del guion para mejorar su dicción, pronunciación y capacidad para comunicar emociones a través del tono de su voz (González Parrera, 2012).

Sin embargo se debe considerar el proceso a partir de los primeros años del ser humano, por lo que a continuación se plantean algunas estrategias de aprendizaje teatral para niños:

- a) **Juegos de rol:** Permite que los niños puedan aprender a interpretar diferentes personajes a través de juegos de rol. Esto les ayudará a desarrollar su creatividad y expresión.
- b) **Improvisación:** Los niños pueden aprender a improvisar escenas y diálogos en función de un tema o situación dada. Esto les ayudará a desarrollar su capacidad para pensar de manera rápida y espontánea.
- c) **Representaciones:** Aprenden a representar diferentes escenas y diálogos a través de representaciones teatrales. Esto les ayudará a desarrollar su confianza y habilidades de actuación.
- d) **Mímica:** Se desarrollan la parte expresiva a través de la mímica, utilizando solo su cuerpo y gestos para comunicar una historia. Esto les ayudará a desarrollar su expresión corporal y comprensión del lenguaje no verbal.
- e) **Narración de cuentos:** Los niños pueden aprender a contar historias a través de la narración de cuentos, utilizando diferentes voces y expresiones para dar vida a los personajes. Esto les ayudará a desarrollar su habilidad para contar historias y comunicarse de manera efectiva.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2. Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación

2.1 Tipo de investigación

El estudio desarrollado busca implementar estrategias teatrales que se adapten a las necesidades del grupo seleccionado, tratándose esencialmente de todas aquellas herramientas necesarias para el desarrollo del educando al mismo tiempo que facilite la labor docente. También, se trabajó con fuentes de investigación que permitió contrastar algunas definiciones relevantes, las cuales fueron analizadas, permitiendo describir los fenómenos que permitieron indicar que a la investigación aplicada se le denomina activa o dinámica, y se encuentra íntimamente ligada a la exploración de diversos instrumentos con el propósito de recolectar información real.

Al respecto de la investigación se ha considerado de tipo descriptiva ya que “se encargará de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra su estudio. Procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, relativo al problema de investigación, sin darle prioridad a responder el “por qué” corre dicho problema” (Mejía Jervis, 2020). Según lo comentado, se puede concluir que el tipo de investigación fue aplicada con la finalidad de recoger datos a partir de la base teórica planteada, para luego exponer los resultados para así extraer conclusiones y recomendaciones que sirvan para investigaciones futuras.

2.2 Nivel de la investigación

La investigación fue de nivel o alcance descriptivo, este tipo de estudio se constituyó mediante un análisis guiado en implementar estrategias que respondan a las necesidades de los estudiantes y docentes. Adicional a ello, se hace uso del método de observación cualitativa, el cual se utilizará como una forma de percibir la experiencia de la aplicabilidad de las herramientas utilizadas. Aunado a esto, la encuesta de investigación, en donde se recogerán datos que servirán para el desarrollo de la propuesta.

Además, es considerado un estudio relacional, dado que se busca presentar singularidades dentro de lo teoría ya existente y la nueva (Taller de investigación I, 2016). Finalmente, por el periodo en el que se realizó la investigación es considerado transversal, se entiende que fue desarrollado a base de la teoría y la práctica presentada en cada una de las sesiones.

2.3 *Diseño de la investigación*

La investigación fue de diseño no experimental, este diseño se basa en la no manipulación de las variables con el fin de obtener diferentes perspectivas del objeto de estudio sin alterarlo, solamente mediante la observación (Dzul, 2010). Por ello, en este diseño lo que se buscó es observar los fenómenos y/o acontecimientos que forman parte del contexto natural y que son analizados completamente.

Dentro de este marco, esta investigación se enfoca en las necesidades que desarrolla el desconocimiento de la aplicación de juegos dramáticos dentro del aula; por lo que la investigación no experimental se basara en observar este fenómeno como tal y como se da, para luego ser analizada en la institución educativa Jijón Caamaño y Flores; con la finalidad de presentar una solución a la problemática.

2.4 *Enfoque de la investigación*

El enfoque que se aplicó fue cualitativo, dado que se estudia la realidad en su contexto natural y como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas (Blasco & Pérez, 2007, párr. 1) y se basa en la observación y el uso de diarios docentes, para determinar con precisión patrones de comportamiento de una población y la eficacia que tiene este en el desarrollo de las relaciones interpersonales.

2.5 *Población de estudio*

Por decisión del autor se definió que la población a utilizarse corresponderá a once (11) docentes de la Unidad Educativa Jijón Caamaño y flores a quienes se aplicará la encuesta. La institución educativa mencionada se encuentra ubicada en la Provincia de Imbabura, cantón Urcuquí, cuenta con un único ambiente situado en las calles Julio María Matovelle.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de aplicar la encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores, los resultados obtenidos a nivel social, institucional y personal fueron satisfactorios, cumpliendo de esta manera con las expectativas encaminadas al desarrollo del proyecto.

A nivel social se logró evidenciar que los docentes de la institución educativa se encuentran comprometidos con el desarrollo de las relaciones interpersonales dentro del aula. A nivel institucional, se conjetura que la implementación de un proyecto pedagógico facilitará el trabajo docente y mejorará los niveles de participación de los estudiantes dentro de las diferentes actividades escolares. A nivel personal, la participación dentro del proceso educativo en los distintos niveles académicos ha permitido que mediante la observación, se de paso a la búsqueda e implementación de ideas innovadoras a partir de la expresión teatral lo cual ha permitido estrechar lazos sociales dentro del aula.

3.1. Encuesta a docentes

Por consiguiente, luego de aplicar las encuestas a los docentes de la institución educativa, se procede hacer un análisis para posteriormente realizar un análisis en base a los resultados. De acuerdo con el proyecto “El juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de educación inicial II en la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores”, se seleccionaron los resultados más relevantes que aportaron hacia el proceso teatral como una estrategia de aula para el desarrollo social del estudiante, a continuación se presentan los siguientes resultados:

Figura 1. *Espacios de comunicación dentro del aula*

3. ¿Usted como docente desarrolla espacios de comunicación dentro del aula?

11 respuestas

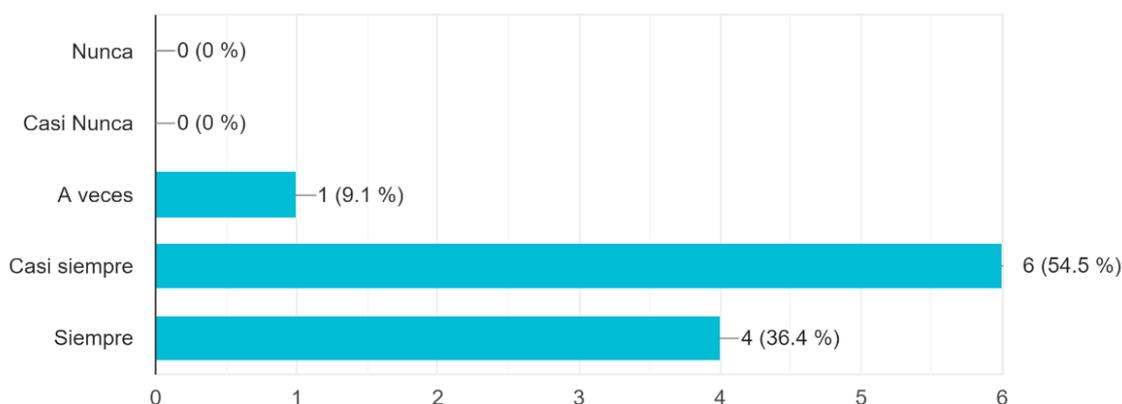
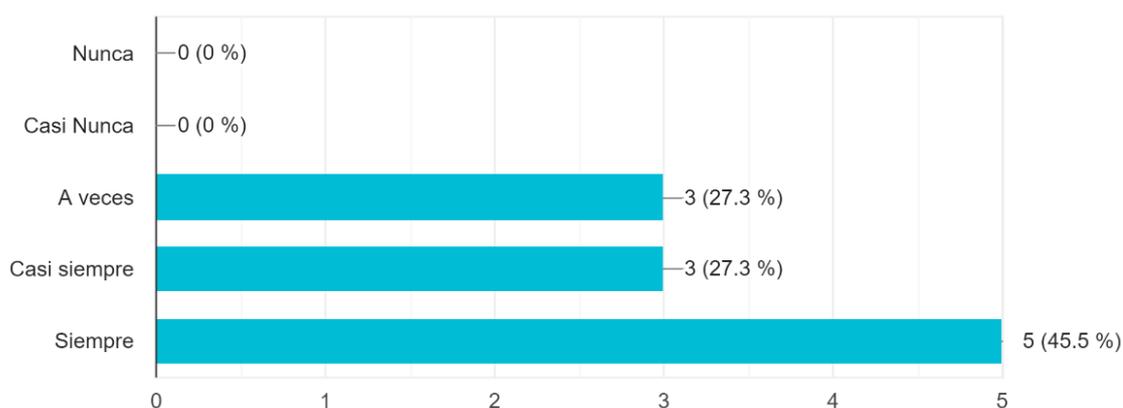


Figura 2. *Espacios de inclusión guiados a la aceptación propia y de otros*

1. ¿Usted como docente genera espacios de inclusión guiados a la aceptación propia y de otros?

11 respuestas



Análisis

Según la encuesta aplicada a docentes se demuestra que en la pregunta 1 el 27.3% selecciona el indicador a veces mencionando generan espacios de inclusión y aceptación propia y de otros, mientras que en la pregunta 2 se demuestra que el 9.1% de encuestados desarrollan espacios de comunicación dentro del aula. Dentro de la pregunta 1 se obtiene por el indicador casi siempre un 27.3% y en la pregunta 2 un 54.5%; por el indicador siempre se obtiene en la pregunta 1 el 45.5% y en la pregunta 2 un 36.4%.

Para Tortosa, (2018) “El desarrollo integral del alumnado, se encuentra primordial que dentro del marco de la escuela se tenga en cuenta el desarrollo de las habilidades que favorecen la participación del alumnado en la sociedad, mediante su inclusión en el

currículo” (p. 162). Mientras que para Arenas, (2016) “La integración se basa en la normalización de las personas con necesidades educativas especiales, la inclusión plantea el reconocimiento y valoración de la diversidad como una realidad y como un derecho humano” (p.246). Cantos et. al., (2020) añaden que “El proceso de aprendizaje está obligado a encontrar la esencia interpelante entre los miembros de una comunidad educativa, esto a su vez establece que para ser buenos comunicadores se debe considerar varios aspectos innegables [...]”.

Mediante los datos estadísticos obtenidos, los encuestados en su mayoría indican que desarrollan espacios dentro del aula en donde orientan a los estudiantes a la aceptación de otros y de ellos mismos, sin embargo esta variante tiende a presentar falencias al momento en el que un 9,1% no genera espacios de comunicación dentro del aula. Según los autores se da una idea que los espacios de comunicación se deben dar dentro del aula en todo momento, debido a que es un potenciador para la contribución del desarrollo de los estudiantes, apoyando de esta manera la inclusión de estos que permitirá que el individuo se desplace de manera adecuada en los diferentes entornos, mediante la aceptación de diferencias. En este sentido, a partir de lo observado dentro de la institución durante las prácticas preprofesionales se ha evidenciado que existe una falta de uso de herramientas dinámicas e innovadoras para que estos espacios sean efectivos.

Figura 3. *Actividades de integración*

2. ¿Cómo docente considera necesario que se deben desarrollar dentro del aula actividades de integración?

11 respuestas

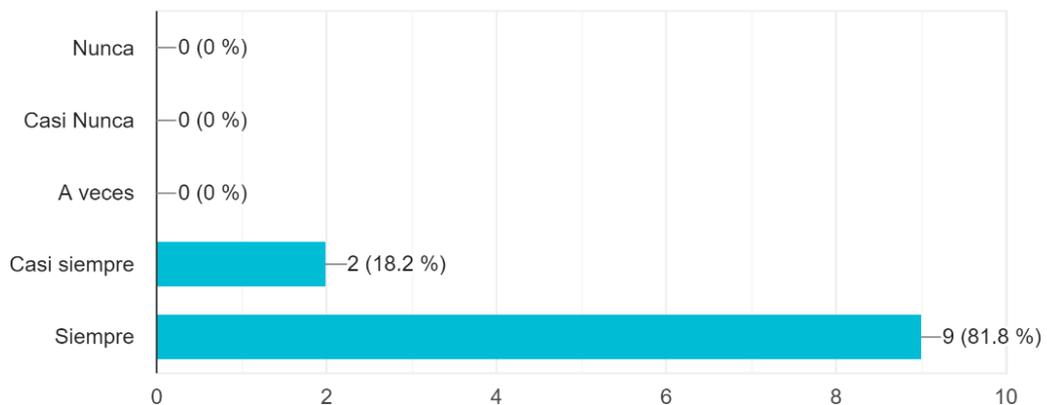
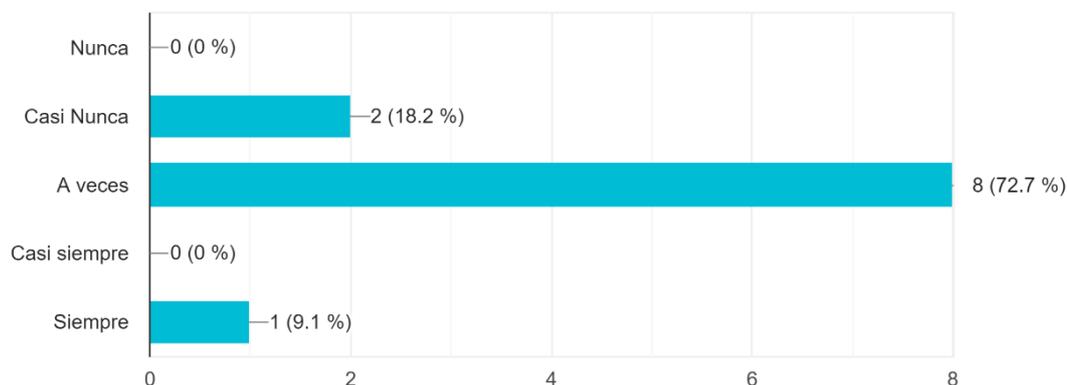


Figura 4. Dificultad de integración

5. ¿Considera que los estudiantes que no se integran con facilidad a las actividades académicas dificultan el progreso y no permiten cumplir en su totalidad los objetivos de clase?

11 respuestas



Análisis

Dentro de la encuesta en la pregunta 2 se demuestra que el 81,8 % considera que es necesario que se desarrollen actividades de integración, mientras que el 18.2% no cree necesario que se deban desarrollar estas actividades con regularidad dentro del aula. En cambio en la interrogante 5, el 9.1% de encuestados considera que los estudiantes que no se integran con facilidad a las actividades académicas dificultan al progreso e impide cumplir con los objetivos en clases, para lo cual en su mayoría con un 72.2 % está de acuerdo que no en todos los casos la falta de integración no permite el progreso; y con un 18.2 % consideran que son casos particulares.

Desde el punto de vista de Cava & Musitu, (2015) “Las relaciones sociales que niños y adolescentes establecen con profesores y compañeros dentro del contexto social es un aspecto esencial tanto del proceso mismo de enseñanza como del propio desarrollo social, afectivo y cognitivo de los estudiantes” (p. 60). Ossa, (2008), menciona que “La integración escolar de parte de los actores educativos que desarrollan tal proyecto, está influida por características de la cultura escolar, referidas a estilos de gestión y patrones de comunicación” (p.36). Por lo tanto, Ossa, (2014) “Se postula que el elemento clave para generar la diferencia entre el éxito o el fracaso en un proceso de integración e inclusión, es la calidad y el nivel de impacto de los cambios que puede producir” (p. 162).

Rescatando los estudios de los autores y contrastando los datos obtenidos de la encuesta, se puede dar una idea de lo importante que es desarrollar actividades integradoras dentro del aula que permita la transformación no solo de un individuo, si no de una colectividad; se puede evidenciar dentro de los datos obtenidos que los encuestados en su mayoría

consideran que son necesarias dichas actividades, sin embargo consideran que los estudiantes que no cuentan con un desenvolvimiento en su totalidad no siempre van hacer un obstáculo para cumplir los objetivos de clase; lo que da una mirada de que el docente no considera el trabajo y resultado como algo colectivo.

Figura 5. Responsabilidad dentro del aula

4. ¿Usted como docente considera que la responsabilidad es un factor importante para el buen control de los niños en el aula?

10 respuestas

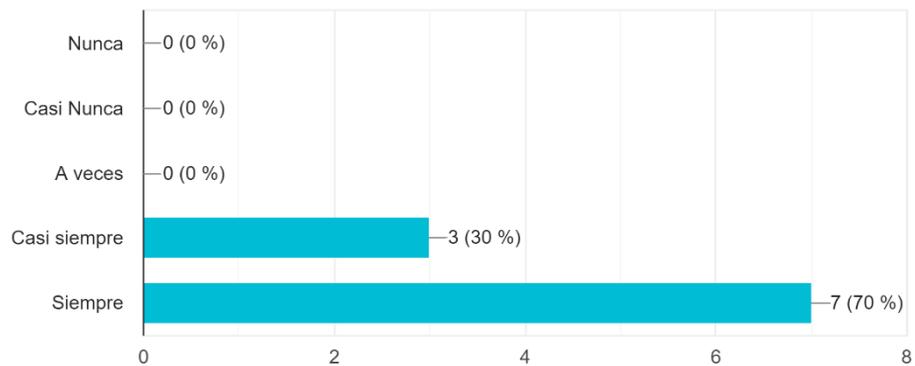
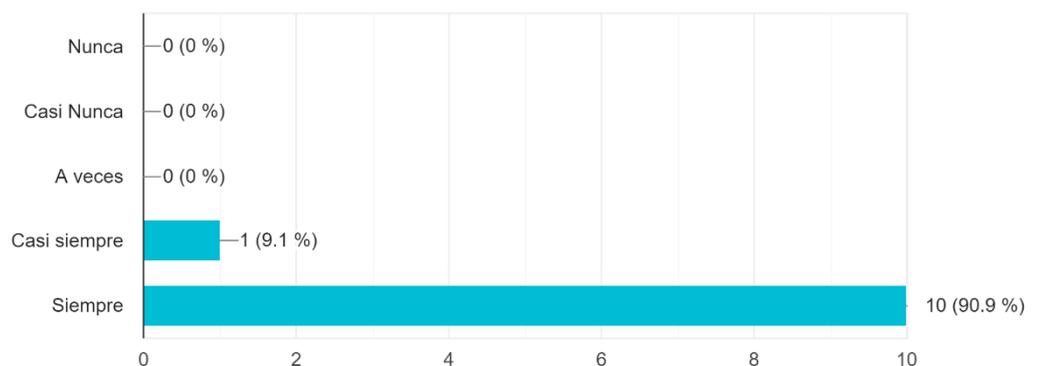


Figura 6. Destrezas auditivas

12. ¿Usted como docente considera que es necesario que los estudiantes aprendan destrezas auditivas?

11 respuestas



Un 70% de encuestados manifiestan que la responsabilidad es un factor necesario para el correcto control de los niños dentro del aula, mientras que el 30% considera que solo en algunos casos. Por otro lado, contrastando con los resultados de la interrogante 12, con el 90.9% aseguran que es necesario que los estudiantes aprendan destrezas auditivas.

La responsabilidad para Ruiz (2013), “Lógicamente, este no es el único factor que favorece la calidad educativa de un centro educativo, pero resulta un elemento esencial en una tarea compleja y necesariamente compartida” (p.95). Por otro lado “La responsabilidad de los docentes está en reflexionar en su práctica cotidiana, porque en nosotros está fomentar en los niños la responsabilidad y no creer que porque están pequeños no son capaces ser responsables es mejor enseñarles lo más antes posible” (Responsabilidad en el aula de clase, 2013). Con relación a las destrezas auditivas, Córdoba et. al., (2005) menciona que “Si los estudiantes conocen por adelantado que tienen que producir cierto tipo de respuesta, inmediatamente tendrán un propósito cuando escuchen, y sabrán que tipo de información deben esperar y cómo reaccionar a la misma” (p. 14).

Desde estas perspectivas se contrasta la información de responsabilidad dentro del aula y las destrezas auditivas como dos objetos que funcionan a la par; el que el estudiante, docentes o padre de familia sepa escuchar permitirá que se generen espacios educativos sanos en donde los valores prevalezcan y se pueda trabajar en conjunto para un bien común, así mismo la solución de problemas escolares se dará dentro del marco del respeto y serán tomados con la responsabilidad y seriedad necesaria; pues como se obtuvo en las dos variantes de la encuesta y las posturas de los autores, en su mayoría consideraban necesario dichos aspectos.

Figura 7. *Actividades colaborativas e innovadoras*

6. ¿Usted como docente implementa actividades colaborativas e innovadoras para reforzar los contenidos desarrollados en el aula?

11 respuestas

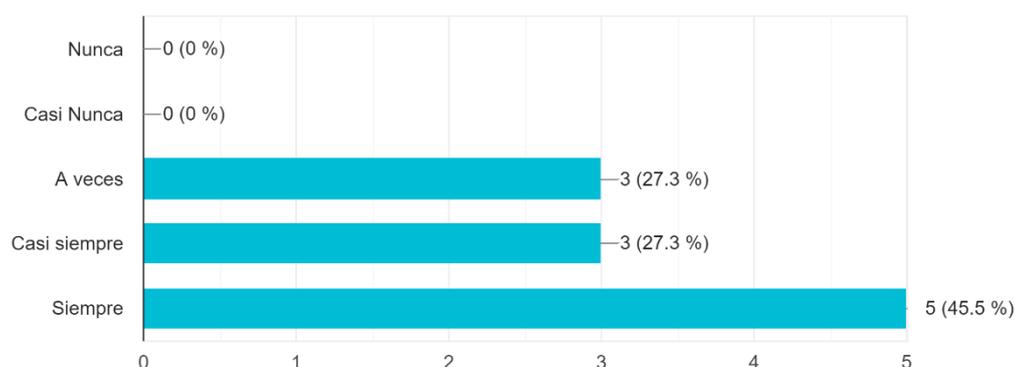


Figura 8. Actividades integradoras

7. ¿Usted desarrolla actividades integradoras en el aula que permitan fortalecer las habilidades blandas?

11 respuestas

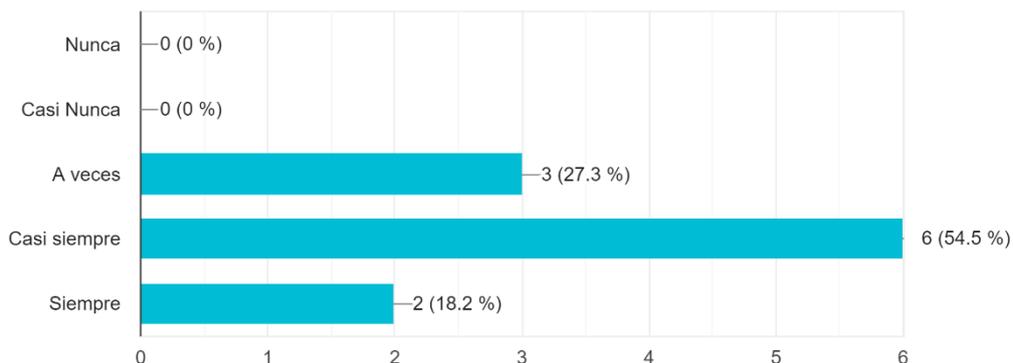
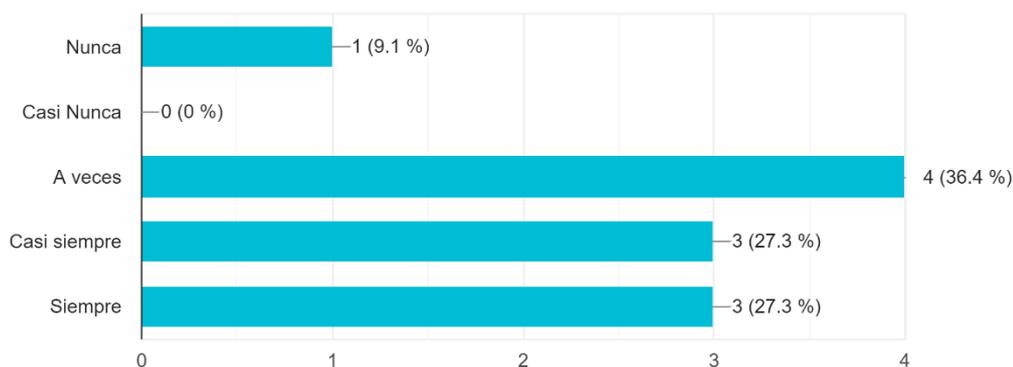


Figura 9. Actividades Artísticas

8. ¿Usted como docente implementa en sus clases actividades artísticas, como, por ejemplo: dramatizaciones, danza, música, ¿entre otras?

11 respuestas



Se percibe que el 45.5% desarrolla actividades colaborativas e innovadoras como métodos para fortalecer los conocimientos impartidos en clase; mientras que se obtiene un empate con el 27.3% en donde algunos de los encuestados manifiestan que solo en determinadas ocasiones hace uso de dichas actividades. En la interrogante 7, la mayoría de encuestados menciona que desarrollan actividades integradoras buscando fortalecer las habilidades blandas de sus estudiantes, y con un porcentaje de 27.3% dan a conocer que de vez en

cuando usan este tipo de actividades; y con tan solo el 18.2% las utilizan siempre. Mientras que dentro de las actividades artísticas existe una variedad de resultados, en donde con el mayor porcentaje de 36.4%, solo implementa actividades artísticas rara vez, y entre el casi siempre y siempre se encuentran con el mismo resultado de 27.3%, y con un 9.1% el cual nunca ha implementado dichas actividades.

Collazos et. al., (2001) “Los métodos de aprendizaje colaborativo comparten la idea que los estudiantes trabajan juntos para aprender y son responsables del aprendizaje de sus compañeros tanto como del suyo propio” (p.2). Desde la perspectiva de Caballero, (2021) “Los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes superiores, por lo que los docentes deben renovar y aplicar estrategias como estas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes” (p. 875). Según Santana, (2021) “Las habilidades Blandas, como parte de la formación de los estudiantes o individuos, donde el medio juega un papel importante, como parte del proceso de interacción social, definiendo estrategias para lograr competencias en los individuos de comunicarse y relacionarse” (p.6).

Desde estas perspectivas se puede mencionar la importancia y la necesidad de incluir dentro de la planificación docente actividades llamativas e innovadoras para reforzar y potenciar capacidades de los estudiantes, se ha observado dentro de la práctica preprofesional que las clases en donde se implementan actividades diferentes a las tradicionales se mantienen con un ambiente mucho más agradable sin importar el contenido que se está dictando en determinado momento; mientras que en las aulas en donde se trabaja de forma tradicional, se ha observado parcialmente estudiantes poco concentrados; sin embargo se debe tomar en cuenta las distintas formas de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 10. *Juego dramático para fomentar diálogos*

9. ¿Considera usted que la representación a través del juego dramático ayuda a fomentar diálogos interactivos en el aula?

11 respuestas

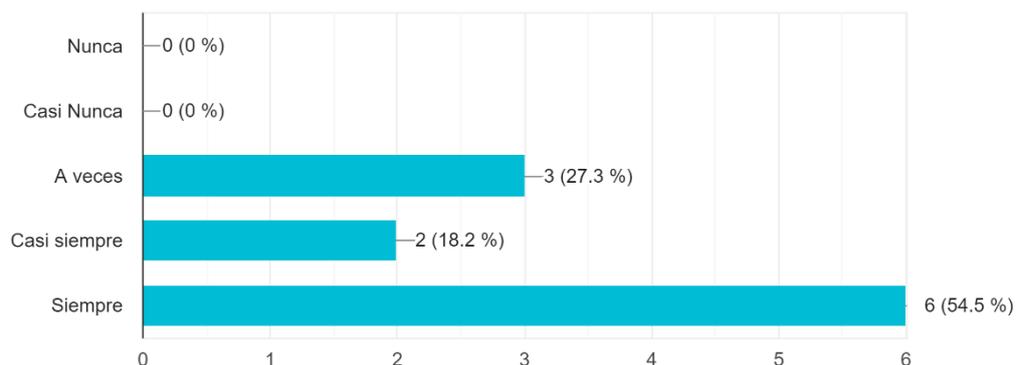
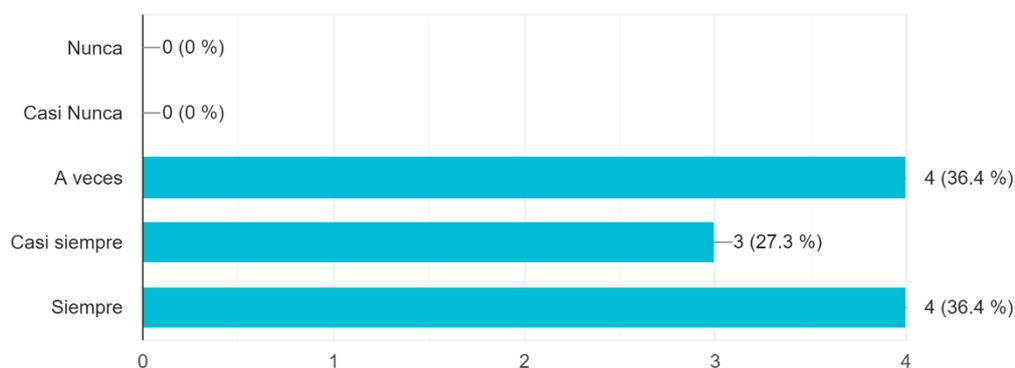


Figura 11. *Narración de historias mediante la expresión dramática*

11. ¿Usted como docente desarrolla actividades de expresión dramática en el aula que permita al estudiante narrar historias a partir del conocimiento obtenido?

11 respuestas



Con la encuesta se verifica que el 54.5% considera que el juego dramático puede contribuir a fomentar diálogos interactivos dentro del aula y el 18.2% casi siempre; mientras que con el 27.3% se mantiene entre un siempre y un nunca. Acerca de las actividades de expresión dramática como un medio para narrar historias mediante el conocimiento obtenido en el aula, el 36.4% manifiesta que esto es posible, el 27.3% cree que solo en ocasiones, y con el 36.4% mantiene su respuesta en duda.

Soler et. al., (2018) “Se considera pertinente que las actividades encaminadas a estimular la destreza y afinamiento de las habilidades comunicativas orales estén orientadas de la práctica a la teoría [...] en otras palabras se aprende hablando” (p. 63). Prieto, (2007) añade que “La expresión dramática, como el juego, nos permite aprender a explorar la realidad sin riesgos y desdeñar la frustración al ensayar formas diferentes de enfrentarnos a situaciones conflictivas o sociales codificadas [...]” (p. 927). El juego dramático como una intervención pedagógica en la cual el individuo desarrolla la creatividad, las habilidades comunicativas, las cuales tienen peso dentro de lo social (Morón Macías C. , 2011, p.5).

En relación con los datos estadísticos obtenidos, y las diferentes posturas de los autores se comprende a las actividades de expresión dramática y juegos dramáticos como herramientas para fomentar el diálogo, fortalecer las relaciones sociales, reforzar contenidos académicos, entre otros aspectos más importantes; sin embargo dentro de la institución se observa que este tipo de métodos artísticos no son usados regularmente dentro de las diferentes asignaturas; en una pequeña síntesis el 36.4% equivalente a la mitad del 72.8% da a conocer que rara vez usa la expresión dramática como una validación del conocimiento impartido en sus aulas, ahora bien el 54.5% de encuestados consideran

que el juego dramático puede generar una aula con un ambiente de diálogo y compañerismo; estos resultados se contrastan con las opiniones de los autores seleccionados.

Figura 12. *El montaje y la comunicación en el aula*

10. ¿Cómo docente considera que los elementos del montaje en la representación son necesarios para fomentar la comunicación en el aula?

11 respuestas

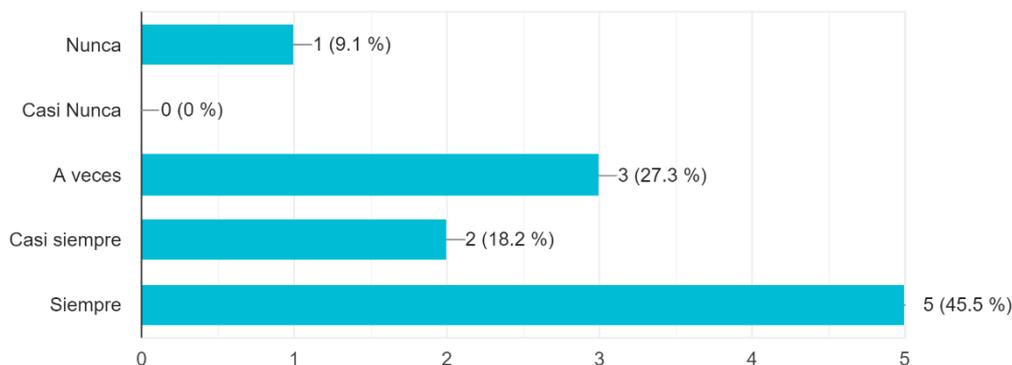
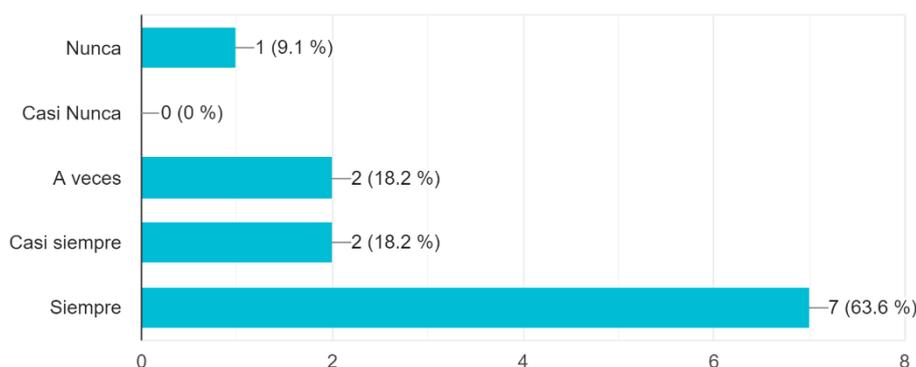


Figura 13. *Expresión dramática y el estudiante*

13. ¿Usted como docente considera que las actividades de expresión dramática permiten que el estudiante se abra camino al pensar?

11 respuestas



Se presenta un porcentaje superior al 45% con la variante siempre, con el 18.2% del casi siempre y el 27.3% del a veces que manifiesta que los elementos del montaje en la representación son necesarios para fomentar la comunicación en el aula y con el porcentaje de 9.1% de quienes consideran que dichos elementos no son necesarios, o no pueden contribuir a la comunicación en el aula. En la interrogante 13, se obtiene como resultado más satisfactorio que en su mayoría de encuestados con el 63.6%, consideran que la expresión dramática puede contribuir al desarrollo del pensamiento del estudiante.

Desde la perspectiva de Prieto, (2006) “La expresión dramática desarrolla estas estrategias y ofrece un marco lúdico en que practicarlas en esos contextos específicos en los que los estudiantes hablantes pueden producir sus mensajes de manera apropiada y estudiar las consecuencias de sus actos y palabras” (p.926). Así mismo Delgado & Márquez, (2013) sostienen la idea acerca de que la expresión dramática ha contribuido dentro del área de inglés como “Una estrategia didáctica que contribuye a fomentar la interacción de los estudiantes, incrementar la participación de los mismos en las actividades de clase y hacer que tengan una mayor seguridad de sí mismos al expresar sus ideas, sentimientos y opiniones” (p.74).

Mediante los datos obtenidos dentro de las encuestas se puede observar en las dos variantes que existe el 9.1% que menciona que ninguna de estas estrategias puede ser útiles, cabe resaltar que esta respuesta se obtiene de x docente el cual se encuentra en el área de matemáticas, y su método de enseñar está basado en lo procedimental dentro del campo numérico, por lo tanto no toma como necesaria la implementación de herramientas artísticas dentro de su área. Por otra parte los datos obtenidos son satisfactorios ya que existe variedad de respuestas que dan una perspectiva diferente. Mientras que con los datos obtenidos por autores; se evidencia que la expresión artística puede contribuir de manera positiva hacia el aprendizaje- enseñanza.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

Introducción

Los juegos dramáticos son actividades que implican el uso del lenguaje y el juego de roles para fomentar el desarrollo personal y social de las personas. Estos juegos han sido utilizados durante siglos para mejorar la comunicación, la confianza y la empatía en grupos de personas de todas las edades. Estos se originaron en el teatro y la educación teatral, y se han utilizado en diversos contextos, como el entretenimiento, la terapia y la formación. Uno de los pioneros en el uso de los juegos dramáticos como herramienta de enseñanza fue el psicólogo y educador austriaco Kurt Koffka, quien los utilizó en la década de 1920 para enseñar habilidades sociales y mejorar la confianza y la autoconciencia en los estudiantes.

Por otra parte, en el siglo XX, el psicólogo norteamericano Carl Rogers y el psicólogo y sociólogo alemán Erving Goffman fueron dos de los primeros en utilizar los juegos dramáticos como herramientas para el desarrollo interpersonal y la terapia. Rogers utilizó los juegos dramáticos como parte de su terapia centrada en el cliente, mientras que Goffman los utilizó para examinar la forma en que las personas interactúan en diferentes contextos sociales. En la actualidad, estos se utilizan ampliamente en una variedad de contextos, como en la educación, la terapia, el trabajo en equipo y la formación de líderes. Se ha demostrado que estos juegos pueden ayudar a las personas a desarrollar habilidades de comunicación, resolución de problemas y liderazgo, así como a aumentar la confianza y la empatía en sí mismas y en los demás.

Con lo antes mencionado se plantea al juego dramático como una herramienta valiosa para el desarrollo de la inteligencia interpersonal debido a que promueven el aprendizaje de habilidades sociales y emocionales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la empatía. Además, estos juegos permitirán a los estudiantes experimentar distintos roles y perspectivas, lo que les permite desarrollar una mayor comprensión y aceptación de los demás. También pueden ayudar a aumentar la confianza y la seguridad en sí mismos, de tal modo que se mejore la capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otro.

El proyecto de investigación basado en los juegos dramáticos para el desarrollo de la inteligencia interpersonal busca el proponer una guía de actividades teatrales que permitan contribuir a la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Mediante la interpretación de roles y la resolución de problemas en un contexto lúdico y seguro, los participantes pueden aprender a colaborar, escuchar activamente a sus compañeros y entender diferentes perspectivas; lo cual le permitirá desarrollar habilidades sociales y emocionales esenciales para la interpretación efectiva con otras personas.

La guía contiene información relevante sobre juegos dramáticos, diez actividades descritas las cuales están ideadas para estudiantes de inicial II, sin embargo el docente las puede adaptar para la edad/nivel que se requiera trabajar. Cada actividad dentro de la guía cuenta con información importante que facilitara a la implementación de cada una de ellas, así como los recursos y materiales necesarios para su desarrollo; además se ha incluido fichas de evaluación para el seguimiento del proceso del niño.

Guía de actividades



Para acceder el material completo escanee mi código

Ghina Magaly Rea Anangón



JUEGOS DRAMÁTICOS

Guía para docentes



"Los niños necesitan la libertad
y el tiempo para jugar. Jugar no
es un lujo, es una necesidad"
-Kay Redfield Jamison

Para la implementación efectiva de juegos dramáticos



Para utilizar la guía para el docente sobre juegos dramáticos para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de inicial II en el aula, es recomendable seguir los siguientes pasos:

1. **Leer la guía:** Lo primero que debes hacer es leer detenidamente la guía para familiarizarte con los juegos dramáticos propuestos y entender los objetivos de la guía.
2. **Planificar las sesiones:** Es importante que planifiques las sesiones de juegos dramáticos con anticipación. Define cuánto tiempo dedicarás a cada actividad, qué materiales necesitarás y cómo organizarás a los niños.
3. **Adaptar los juegos a las necesidades de los niños:** Cada grupo de niños es diferente, por lo que es importante adaptar los juegos a las necesidades y habilidades de tus alumnos. Ten en cuenta su nivel de desarrollo y sus intereses para hacer que los juegos sean más atractivos y motivadores para ellos.
4. **Explicar las reglas:** Antes de comenzar cada juego, asegúrate de explicar claramente las reglas y asegurarte de que los niños las entiendan. Esto evitará confusiones y malentendidos durante el juego.
5. **Fomentar la cooperación y la comunicación:** Los juegos dramáticos son una oportunidad para fomentar la cooperación y la comunicación entre los niños. Anima a los niños a trabajar juntos y a compartir sus ideas y sentimientos durante el juego.
6. **Reflexionar sobre el juego:** Al final de cada sesión, es recomendable dedicar unos minutos a reflexionar sobre el juego. Pregúntales a los niños qué les ha gustado más, qué han aprendido y cómo se han sentido durante el juego.
7. **Evaluar el progreso:** Observa el progreso de los niños en las habilidades de inteligencia interpersonal a lo largo de las sesiones de juegos dramáticos. Realiza evaluaciones periódicas para saber qué habilidades han mejorado y en qué áreas necesitan más trabajo.

Siguiendo estos pasos, podrás utilizar la guía para el docente sobre juegos dramáticos en el aula de manera efectiva y obtener los mejores resultados para tus estudiantes.



LIBERANDO MI CUERPO

Actividad

Se solicita a los niños que se coloquen en una circunferencia; el docente/facilitador, deberá colocarse en el centro de esta.

Mientras gira con una pandereta en la mano, pedirá que los estudiantes lo acompañen a;

- Extender su cuerpo
- Saltar con los dos pies
- Saltar en un pie
- Gatear
- Caminar hacia adelante
- Sentarse
- Caminar hacia atrás
- Pararse
- Acostarse boca arriba
- Dar una vuelta
- Bailar
- Sacudirse

- Por ejemplo: "Hoy mi cuerpo quiere aprender, a moverse de la cabeza a los pies, shhhh... Es momento de Girar en un pie, ey que divertido es..." (Y todos deberán realizar dicha acción)

¿Qué conseguimos con esta actividad?

Mediante esta actividad se obtiene un mejor desarrollo motor del niño, así como la reducción de los niveles de estrés y tensiones; se consigue además que los niños interactúen y se relacionen con de una manera más recreativa.

Recursos y materiales

- Pandereta
- Parlante
- Música variada



Mímica emocional

Actividad

Antes de iniciar con la dinámica, se debe establecer un dialogo con los estudiantes acerca de las diferentes emociones que poseen y preguntar en que situaciones se siente: Feliz, triste, enojado, etc.

Una vez que se haya introducido al tema de emociones se pedirá a los niños que seleccionen un compañero; luego se explicará el juego de la mímica en el cual:

- En la primera parte se presentarán tarjetas en la cual habrá un gráfico de X emoción, uno de los dos participantes deberá tomar una y canalizar la emoción seleccionada para luego con mímica presentarla a su compañero, el cual deberá adivinar que emoción se está representando.
- En la segunda parte se incluyen tarjetas con situaciones cotidianas, uno de los participantes seleccionará una y deberá compartirla con su compañero entre los dos deberán interpretarla con mímica y la clase deberá adivinarla.

Sabías que...

Mediante la mímica emocional se busca que los niños se involucren y conozcan las diferentes emociones que genera el cuerpo, familiarizándose con las acciones positivas y negativas que tiene cada una de ellas, además es necesario que comprendan que es normal en el ser humano vivir cada una de estas emociones, por lo cual es necesario aprender a manejarlas, para afrontarlas de forma efectiva



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Con esta actividad se contribuye al niño a comprender y a gestionar sus propias emociones de manera saludable. Así como el ayudar a comprender el cómo las emociones afectan a los demás y como pueden interactuar de manera apropiada con las emociones de otras personas.

Recursos y materiales

- Tarjetas con ilustraciones (emociones y situaciones)
- Proyector, computador (En caso de necesitarse para el espacio del dialogo)
- Marcador de tiza líquida e ilustraciones
- Caja o ánfora



Qué hay en mi bolsa

Actividad

Para llevar a cabo este juego, necesitarás una bolsa y varios objetos pequeños que puedan caber dentro de ella. Antes de comenzar el juego, coloca los objetos dentro de la bolsa sin que los niños puedan verlos.

Luego, invita a un niño a que se acerque a la bolsa y coloque la mano adentro para sentir uno de los objetos. Sin sacar el objeto de la bolsa, el niño debe adivinar qué objeto es. Puedes darle pistas o permitirle hacer preguntas, como "¿Es suave o duro?", "¿Es redondo o cuadrado?".

Si el niño adivina correctamente, se le puede permitir sacar el objeto de la bolsa y mostrárselo al resto del grupo. Si no adivina correctamente, otro niño puede tener la oportunidad de intentar adivinar.

Sabías que...

La confianza en sí mismo y en otros aporta al despliegue del individuo a nivel social, personal y académico; por lo cual es necesario que se fomente en todas las etapas del individuo. Vale mencionar que esta cualidad permite que el individuo tenga control sobre su vida y crean que son capaces de cumplir con sus objetivos y metas.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Por medio de esta actividad se busca fortalecer en los niños la confianza en otros y en sí mismo; así como favorece a la estimulación de los sentidos. Por otra parte, permite que los niños aprendan a escuchar con atención y a relacionar ideas para identificar objetos y/o elementos.

Recursos y materiales

- Pañuelos
- Bolsa o caja
- Diversos objetos
 - Juguetes
 - Pinzas
 - entre otros

En busca del tesoro



Actividad

Para realizar esta actividad, necesitarás preparar una serie de pistas o acertijos que los niños tendrán que resolver para encontrar el tesoro final. Puedes esconder las pistas en diferentes lugares de la sala de clases o del patio de la institución.

Antes de comenzar el juego, divide a los niños en equipos y explícales las reglas del juego. Cada equipo recibirá la primera pista y deberá trabajar juntos para resolverla y encontrar la siguiente pista. A medida que los equipos resuelvan cada pista, se acercarán cada vez más al tesoro final.

Al final del juego, el equipo que encuentre el tesoro primero puede recibir un premio o una recompensa especial. Esta actividad de búsqueda del tesoro no solo es divertida para los niños, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y pensamiento crítico.

Sabías que...

La búsqueda del tesoro ofrece una variedad de beneficios en el desarrollo integral del niño; ya que es un juego completo y variado en el que se pueden mezclar pruebas físicas, con retos para pensar. Este puede ser adaptado a cualquier tema que se requiera reforzar dentro de clase.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

A partir de la búsqueda del tesoro se busca estimular la curiosidad, la capacidad de resolver problemas y enigmas; mediante el ingenio, la capacidad de reflexión y de observación; así como también el liderazgo y trabajo grupal.

Recursos y materiales

- Ropa o disfraz de pirata
- Mapas del tesoro (ejemplo adjunto)
- Tesoro (Dulces, juguetes, etc)





Representando mi entorno

Actividad

En esta actividad, los alumnos tienen que representar libremente por el espacio la variedad de animales que se les ocurran.

- Luego de realizar la expresión con libertad, Los niños deberán seguir una serie de representaciones que el moderador/docente solicite (oficios, profesiones, personas cercanas, etc).

Se puede organizar acciones de expresión grupales en donde se corrijan errores de forma interna y externa.

Se recomienda que el docente tenga seleccionada las representaciones con anterioridad.

¿Qué conseguimos con esta actividad?

Esta actividad permite el descubrimiento y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo y movimiento. Así como la exteriorización de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

Recursos y materiales

- Para esta actividad se puede hacer uso de música que permita la relajación y concentración.
 - Parlante



Sabías que...

Este tipo de sesión permitirá al docente que exprese sensaciones de las diferentes situaciones establecidas; durante el transcurso de la actividad se debe corregir errores que se evidencien a lo largo de la actividad.



El gato y el ratón



Actividad

- Para esta dinámica una persona es el gato y otra es el ratón.
- El resto de los jugadores se colocan en una circunferencia.
- El ratón trata de escapar del gato mientras que el gato trata de atrapar al ratón. El ratón puede esconderse y moverse libremente por el área de juego, mientras que el gato solo puede moverse por fuera de la circunferencia.
- Si el ratón es atrapado por el gato, se convierte en un gato y se puede seleccionar otro ratón. El juego continúa hasta que el moderador/docente lo decida.

Sabías que...

Con esta actividad se busca que los niños asimilen roles y sean capaces de trabajar en equipo, desarrollando capacidades de liderazgo y compañerismo

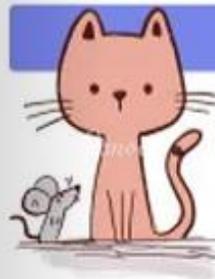


¿Qué conseguimos con esta actividad?

Por medio de esta actividad se busca mejorar la agilidad y la coordinación de los niños. Así como también se busca el disfrute y la distracción de la clase.

Recursos y materiales

- Orejas de ratones y gatos. (opcional)
- Parlante (opcional)



Esculturas de plastilina



Actividad

Para esta actividad se le entregara a cada niño un solo color de plastilina, para que puedan moldearlo y construir una mini escultura; pero surgirá la necesidad de utilizar otros colores diferentes al suyo, de tal manera que se trasladen hacia su compañero para solicitar un color diferente.

- Se reparte un color de plastilina al niño
- Se le da a que escoja una tarjeta en donde se encontrará un modelo que debe replicarlo.
- Al final, cada niño deberá darle un nombre a su trabajo y los otros deberán calificarlas con un like o dislike.

Sabías que...

A partir del trabajo con plastilina además de que se desarrolla la capacidad motriz; se contribuye a fomentar los valores de la solidaridad y la empatía.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Esta actividad contribuye a mejorar la coordinación y para mejorar la fuerza de las manos. Así como la implementación del trueque o cambio; la solidaridad y el compartir con otros,

Recursos y materiales

- Plastilina
- Moldeadores
- Tarjetas con figuras (adjunto)
- Tarjetas de like y dislike (adjunto)



Cuentacuentos en acción

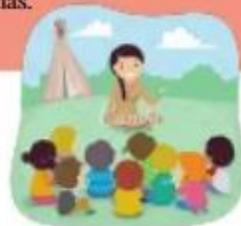


Actividad

- Seleccione un cuento adecuado para la edad y el nivel de los niños. Puede ser un cuento clásico, un cuento popular o uno de su elección.
- Lea el cuento en voz alta a los niños, prestando atención a la entonación y la expresión facial para captar su atención y mantener su interés.
- Divida a los niños en grupos pequeños y pídale que decidan quién representará a cada personaje en el cuento.
- Ayúdeles a crear un pequeño escenario con los materiales que tenga disponibles. Puede ser una mesa, una caja, sillas, telas, etc.
- Anime a los niños a que practiquen la narración del cuento y la representación de los personajes en sus grupos. Si es necesario, proporcione orientación sobre cómo deben moverse, hablar y actuar para crear una escena más realista.
- Después de que los grupos hayan ensayado, invítelos a presentar sus representaciones ante los demás. Anímalos a ser creativos e imaginativos en su actuación.
- Después de que todos los grupos hayan actuado, hable con los niños sobre lo que han aprendido del cuento. Haga preguntas para estimular la reflexión, como: ¿Qué lecciones se pueden extraer del cuento? ¿Qué personajes te gustaron más? ¿Por qué?

Sabías que...

La actividad de relato de cuentos es una oportunidad para que los niños trabajen en equipo y desarrollen habilidades sociales. Al trabajar juntos en la creación de una representación, los niños pueden aprender a colaborar, compartir ideas y respetar las opiniones de los demás.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Mediante esta actividad se desarrolla la imaginación y la creatividad al representar los personajes del cuento, los niños pueden utilizar su imaginación para dar vida a cada uno de ellos, creando un ambiente y situaciones variadas. Además Promueve la socialización y el trabajo en equipo.

Recursos y materiales

- Cuentos
- Escenario (Mesas, sillas, cajas, telas, etc.)
- Disfraces/ ropa
- Accesorios variados
- Música
- Hojas de papel (opcional)



Perlitas de colores

Actividad

- Para esta actividad se inicia narrando y/o presentando el material audiovisual del microcuento del Cangrejo y las perlitas de colores, o se puede ir mostrando diferentes elementos o imágenes relacionados a la historia, los cuales el estudiante observa y explora.
- Luego se conformarán grupos de trabajo para resolver la actividad solicitada dentro del microcuento.
 - Los estudiantes deberán separar las bolitas de agua por colores empleando la técnica del agarre de pinza.
 - Una vez que termine de clasificar las bolitas, deberán intercambiar con sus compañeros los colores que deseen.

Sabías que...

- En esta actividad se hace énfasis en el trabajo sensoriomotor del niño y el valor del compañerismo y solidaridad.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Esta actividad permite despertar la curiosidad e interés del niño por explorar y descubrir objetos nuevos, así como el fortalecimiento del valor de la solidaridad.

Recursos y materiales

- Microcuento: Perlitas de colores
- Perlas de alginato o bolitas de agua
- Recipientes o tarinas, vasos
- Materiales con diferentes texturas
- Parlante (opcional)



EL HADA

Actividad

- Los integrantes se mueven libremente por el espacio tratando de seguir el tiempo y ritmo de la música.
- Cuando la música se detiene, todos paran y el Hada (Facilitador/docente), toca al integrante diciéndole una instrucción al oído.
 - Estas instrucciones tendrán relación con experiencias y/o vivencias adaptadas a la edad. Ejemplo: Estas lleno de aire; estas mojado, eres Micky mouse; eres una rana; entre otras. El integrante traduce sus gestos y sus desplazamientos a la instrucción dada por el hada.
- Al volver a sonar la música los integrantes continúan respetando la instrucción dada, mientras que los que no han sido tocados se mueven libremente.
- El juego continúa hasta que todos hayan sido tocados por el hada.

Sabías que...

Esta actividad pertenece a la sesión de expresión corporal dramática; en donde el niño deberá usar su cuerpo como medio de comunicación, tomando en cuenta como se debe mover su cuerpo en cada situación, además aprende a registrar posturas y actitudes corporales y gestuales que antes desconocía.



¿Qué conseguimos con esta actividad?

Mediante esta actividad se logra desarrollar la habilidad expresiva con el cuerpo: pues al desarrollarla el niño deberá tomar conciencia de su propio cuerpo, del espacio y los objetos que lo rodean.

Recursos y materiales

- Varita hada
- Música variada
- parlante



Conclusiones

1. El juego dramático ha mostrado en diferentes estudios de investigación que es una herramienta efectiva que permite potenciar las diferentes inteligencias del ser humano, aportando en su mayoría a la comunicación y desenvolvimiento en el campo social y personal del individuo; sin embargo los resultados son progresivos y se dan mediante el proceso teatral.
2. Se analizo la situación relacionada con el juego dramático como una estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de inicial II; en la cual se obtiene como respuesta positiva ya que es necesario implementar herramientas que permitan potenciar la inteligencia interpersonal al mismo tiempo que permite que se fortalezcan otras de manera inconsciente, recordando que los resultados se dan paulatinamente y de manera diferente en cada uno de los niños.
3. El proyecto de aula como estrategia pedagógica tiene como principal objetivo dar una idea a los docentes, futuros docentes y padres de familia que el teatro no simplemente es un arte que busca generar producciones artísticas, si no es un instrumento que con una buena aplicación se puede favorecer al desarrollo integral de los niños, jóvenes y adolescentes a manera de un juego.

Recomendaciones

1. Se debe dar más importancia a la investigación del proceso teatral desde los primeros años de vida del individuo, para así potenciar y fortalecer las capacidades de cada uno de estos en todos los aspectos humanos.
2. Los docentes deben establecer propósitos claros al utilizar el juego dramático, para trabajar habilidades de comunicación y resolución de conflictos; que les permita guiar en las diferentes actividades para la obtención de resultados más efectivos.
3. Las diferentes actividades dentro del proceso teatral deben ser adaptables a la edad, al nivel e inclusive a las diferentes necesidades educativas específicas; ya que es importante que estén diseñadas para desafiar y estimular a los participantes de manera apropiada de manera que pueda contribuir al desarrollo social del individuo.

Referencias

- Álvarez Cadena, K., Pilamunga Asacata, D., Mora Alvarado, K., & Naranjo Kean Chong, M. (julio de 2020). Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 265. Recuperado el 30 de junio de 2022, de Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000300008&lng=es&tlng=es.
- Amaya Trelles, L., & Fernández Olivo, D. (2020). La pedagogía teatral como herramienta de aprendizaje. *Revista de investigación y pedagogía del arte*, 9.
- Arenas, A. K. (2016). De la integración a la inclusión: Una escuela para todos. *Revista ARJÉ*, 246.
- Blanco Rubio, P. J. (2001). *El teatro de aula como estrategia pedagógica*. Obtenido de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogica--0/html/0023cd44-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- Blanes Villatoro, A. (2016). *LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES*. Obtenido de http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf
- Blasco, & Pérez. (2007). *ENFOQUES CUANTITATIVO, CUALITATIVO Y MIXTO*. Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html#:~:text=Los%20autores%20Bl
- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 875. doi:<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>
- Canto Fariña, L. D., Verónica, G., Sedano Solís, A., & Compañía La Balanza: Teatro & Educación. (2021). *Teatro aplicado en Educación*. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Cantos López, G. G., Mero Quiroz, F. D., & Vines Mielles, V. A. (2020). La comunicación educativa en el aula: una experiencia desde la práctica docente en el bachillerato. *Revista Luz Editorial Conciencia ediciones*.
- Casquete Figueroa, Y. M., & Sánchez Macías, E. M. (2022). *El juego dramático como medio de inclusión educativa en niños de 4 a 5 años*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022.
- Castelló, A., & Cano Autet, M. (2010). Inteligencia interpersonal: conceptos clave. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2011/158688/reveleint_a2011v14n3p23.pdf
- Cava, M. J., & Musitu, G. (2015). Dificultades de integración social en el aula: relación con la autoestima y propuestas de intervención. *Revista cuatrimestral del col.legi oficial de psicologs de la comunitat Valenciana*, 60. Obtenido de <https://www.informaciopsicologica.info/revista/article/view/368>

- Collazos, C. A., Guerrero, L., & Vergara, A. (2001). *Aprendizaje Colaborativo: Un cambio en el rol del profesor*. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43797416/CESC-01-libre.pdf?1458178574=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCESC.pdf&Expires=1670818560&Signature=Y80-elxd86UmPU1Od9Y8PAa1MnWQ55CksK9Vr1maWGP7~x8DzHgMwSwBYFSv4NJRff7IQDZJ-6xNhZTuro2hhMAWOT>
- Córdoba Cubillo, P., Coto Keith, R., & Ramírez Salas, M. (2005). La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750107.pdf>
- Delgado García, J. A., & Márquez Andrade, E. E. (2013). *La expresión dramática como estrategia para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés*. Trabajo de grado, Bogotá.
- Días Calderón, T. D., Melchor Orta, G., & Machado Lauzardo, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las. *Revista Ciencia Universitaria*, 8. Obtenido de <https://rcta.unah.edu.cu/index.php/ACUNAH/article/view/1416/2594>
- Domínguez Martínez, S. (marzo de 2010). *El teatro en Educación Infantil*. Obtenido de Temas para la educación: <http://aplicaciones.bibliolatino.com/bitstream/bibliolatino/178/1/p5sd6972%20TEATRO.pdf>
- Dzul Escamilla, M. (2010). *Aplicación básica de los métodos científicos*. Obtenido de Diseño no-experimental: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia_fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf
- Educa y aprende. (agosto de 19 de 2021). *La Importancia del Teatro en la Educación*. Obtenido de Portal educativo: Educa y aprende: <https://educayaprende.com/importancia-del-teatro-en-la-educacion/>
- Fernández Reyes, G. A., & Lino Rodríguez, C. S. (2015). *El teatro como estrategia pedagógica para impulsar la creatividad en los estudiantes del sexto año de la "Escuela de Educación Básica Fiscal Mixta N°408 Prof. Washinton Yáñez Alomoto"*. Obtenido de Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/13778>
- Gamandé Villanueva, N. (2014). *LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowe>
- Gómez Florez, A. (29 de enero de 2018). *Primeros Pasos BID*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/como-se-adaptan-los-ninos-al-cambio/>
- González Parrera, M. (2012). *El teatro como estrategia didáctica*.
- González Rodríguez, M. J. (2014). La inteligencia interpersonal y su significado. *Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 221-222. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11162/154663>

- Guanchi Aucapiña, M. (enero de 2018). *La dramatización en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de 4 a 5 años en la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" del cantón Pillaro, provincia de Tungurahua*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27099>
- Hidalgo Gutiérrez, N., & Rivas Redrovan, N. (2018). Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades y destrezas del nivel preparatoria. *Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35500/1/BFILO-PD-LP1-17-388.pdf>
- Jaume, Dravet, F., Pasquier, F., Collado, J., & Castro, G. (2020). *Transdisciplinariedad y Educación del Futuro*. Brasília, DF: Cátedra Unesco de Juventude, Educação e Sociedade. Obtenido de <https://toaz.info/doc-view>
- Juárez Pulido, M., Rasskin Gutman, I., & Mendo Lázaro, S. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: Una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26.
- Kiessling Ribeiro, C. B. (18 de septiembre de 2015). *El juego dramático en educación infantil*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO%2c%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lazo Álvarez, A. (05 de octubre de 2021). *El teatro como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo de habilidades sociales de niños de Educación Inicial y Preparatoria*. Obtenido de Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36889/1/Trabajo%20de%20Titulaci%20c3%b3n.pdf>
- Lima. (18 de agosto de 2021). *Qué es la inteligencia interpersonal y cuáles son sus características*. Obtenido de GESTIÓN: <https://gestion.pe/peru/que-es-la-inteligencia-interpersonal-y-que-son-sus-caracteristicas-psicologia-inteligencias-multiples-howard-gardner-nnda-nnlt-noticia/>
- Loaiza, G. L., & Quiroga, A. P. (2015). *El teatro como estrategia pedagógica para fomentar las relaciones interpersonales en los niños y niñas de la institución educativa Rufino José Cuervo sur sede Madre Marcelina*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1655/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Andrea%20Quiroga.pdf>
- López Jiménez, M. A. (2011). El juego dramático y sus posibilidades. *Publicaciones didácticas*, 43.
- López Peña, D. (14 de marzo de 2022). *Escuela de Teatro*. Obtenido de Diplomado en Pedagogía Teatral: <https://escueladeteatro.uc.cl/noticias/que-es-la-pedagogia-teatral-que-es-el-teatro-aplicado/>
- Macías, M. A. (10 de diciembre de 2002). Redalyc.org. *Psicología desde el Caribe*, 35. Obtenido de Las Múltiples inteligencias: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301003>
- Maza Guanga, G. (10 de enero de 2022). *El teatro como estrategia pedagógica para fomentar las relaciones interpersonales en los niños, de sexto y séptimo año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, en el año lectivo 2020-2021*. Obtenido de Repositorio UTN:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11941/2/05%20FECYT%203889%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

- Medina Cueva, M. M. (2017). *Terapia de juego: aprendizaje de habilidades sociales por medio del juego dramático con niños de cinco a nueve años*. (Q. Universidad de las Américas, Ed.)
Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/8129>
- Mejia Jervis, T. (27 de agosto de 2020). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de lifeder: <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Mesa Jacobo, J. (2015). *Universidad de Murcia*. Obtenido de Inteligencia emocional, rasgos de personalidad e inteligencia:
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/310420/TJRMJ.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf>
- Moreno, A. (18 de mayo de 2022). *Más de 60 entidades piden prohibir el acceso de móviles y tabletas a niños menores de tres años*. Obtenido de El cierre digital:
<https://elcierredigital.com/salud-y-bienestar/915930473/sesenta-entidades-piden-prohibir-acceso-moviles-tabletas-ninos-menores-tres-anos.html>
- Morón Macías, C. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5.
- Morón Macías, M. (enero de 2021). *EL JUEGO DRAMÁTICO EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Obtenido de Temas para la Educación: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Motos Teruel, T., & Navarro Amorós, A. (julio de 2021). *¿Hacia dónde puede ir el Teatro en la Educación?* Obtenido de Trayectoria. Práctica Docente en Educación Artística:
<http://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/article/view/931/685>
- Navarro Amorós, A. (2020). *Teatro en la educación (España, 1970-2018)*. Obtenido de <https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/14369/12411>
- Ossa Cornejo, C. (2008). Influencia de la cultura escolar en la percepción de docentes de escuelas municipalizadas acerca de la integración escolar. *Horizontes Educativos*, 36. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/979/97912401002.pdf>
- Ossa Cornejo, C. (2014). Integración escolar: ¿Cambio para el alumno o cambio para la escuela? *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 162. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243131249010.pdf>
- Pizzo, M. E. (s.f). *El Desarrollo de los niños en edad escolar*. Obtenido de https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/053_ninez1/material/descargas/el_desarrollo_de_los_ninos_en_edad_escolar.pdf
- Pozo Villacreces, D. V., & Rivera Villamar, G. Y. (2022). *Desarrollo afectivo en la inteligencia interpersonal en niños de 5 a 6 años*. Obtenido de Universidad de Guayaquil :
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63891>

- Prieto Grande, M. (2006). De la expresión dramática a la expresión oral. *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE)*, 2, 926.
- Prieto Grande, M. (2007). De la expresión dramática a la expresión oral. *XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE)*, 927.
- Quinche Bermeo, V. (2017). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015*. Obtenido de Universidad Nacional de Loja:
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/17800/1/Ver%c3%b3nica%20Quinche.pdf>
- Responsabilidad en el aula*. (4 de marzo de 2013). Obtenido de <http://pollitom.blogspot.com/>
- Ruiz Corbella, M. (2013). Liderazgo y responsabilidad Educativa: El necesario Liderazgo de directores y profesores en la educación. *Revista Fuentes*, 95. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/112564/Ruiz%204.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salazar Salas, C. G. (2011). Actividades recreativas y sus beneficios para personas Nicaragüenses residentes en Costa Rica. *Actualidades Investigativas en Educación*, 2. doi:<https://doi.org/10.15517/aie.v10i1.10100>
- Santana, J. (2021). Estrategia lúdica para mejorar el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de secundaria. *Revista de postgrado*, 9(3), 6.
- Soler Guerrero, G. I., López Vargas, L. Y., & Duarte Acero, J. E. (2018). El Juego Dramático. Una Estrategia para Mejorar La Expresión Oral. *Educación y Ciencia*, 63.
- Taller de investigación I*. (13 de septiembre de 2016). Obtenido de Niveles de investigación: <http://tallerdeinvestigaci1.blogspot.com/2016/09/niveles-de-investigacion.html>
- Tejerina Lobo, I. (s.f). *El juego dramático en la educación primaria*. Obtenido de Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura: <https://biblioteca.org.ar/libros/132558.pdf>
- Tortosa Jiménez, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 162.
- Vásquez Campos, S., Calsin Mamani, L., Capia Quispe, R., Vásquez Villanueva, L., Cayo Sucapuca, C. B., & Cosi Pacoricona, L. M. (2022). Inteligencia intrapersonal: sus estrategias de desarrollo. *Paidagogo.Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 39.

Anexos

Matriz de operacionalización

Tabla 3

Operacionalización de la variable 1

| Variable | Dimensión | Indicadores | Ítems | Niveles y rangos |
|----------------------------|-----------|-----------------|-------|------------------|
| Inteligencia Interpersonal | Inclusión | Aceptación | 1 | |
| | | Integración | 2 | |
| | | Comunicación | 3 | |
| | Control | Responsabilidad | 4 | |
| | | Progresos | 5 | |
| | | Objetivos | | |

Tabla 4

Operacionalización de la variable 2

| Variable | Dimensión | Indicadores | Ítems | Niveles y rangos |
|-----------------|----------------|---------------|-------|------------------|
| Juego dramático | Organización | Colaborativas | 6 | |
| | | Integradoras | 7 | |
| | | Artísticas | 8 | |
| | Representación | Dialogo | 9 | |
| | | Montaje | 10 | |
| | Expresión | Narrar | 11 | |
| | | Escuchar | 12 | |
| | | Pensar | 13 | |

Matriz de consistencia

Matriz de consistencia

Tabla 5. *Matriz de consistencia*

| Problemas | Objetivos | Hipótesis | Variable y dimensiones | Metodología |
|---|---|------------------|---|---|
| <p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera se dará la propuesta el juego dramático para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de inicial?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuáles son los fundamentos teóricos del juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de</p> | <p>Objetivo general:</p> <p>Elaborar un proyecto pedagógico como estrategia para fortalecer la inteligencia interpersonal mediante el juego en niños de educación inicial II de la Unidad Educativa Jijón Caamaño y Flores.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Fundamentar teórica y metodológicamente el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal</p> | <p>No aplica</p> | <p>Inteligencia interpersonal Inclusión Control</p> | <p>Diseño: No experimental Nivel: Descriptivo Método: Deductivo Enfoque: Cualitativo Población: 11 docentes Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> |

| Problemas | Objetivos | Hipótesis | Variable y dimensiones | Metodología |
|---|--|-----------|--|-------------|
| educación inicial II. | en niños de educación inicial II. | | | |
| ¿De qué manera se da el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de educación inicial II? | Diagnosticar la situación relacionada con el juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de educación inicial II. | No aplica | Juego dramático Organización Representación Expresión | |
| ¿De qué manera se dará se reconocerá al teatro como herramienta de enseñanza-aprendizaje? | Diseñar un proyecto de aula como estrategia pedagógica que permita reconocer al teatro como herramienta de enseñanza-aprendizaje. | | | |

Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Particular Jijón Caamaño y Flores

Estimado(a) docente: Su punto de vista sobre la participación y desenvolvimiento de los estudiantes en las diferentes actividades desarrolladas a modo de trabajos colaborativos y/o actividades sociales dentro de la Institución Educativa en la que labora es de suma importancia.

La presente encuesta es de carácter anónimo y su aplicación será de gran utilidad para la investigación que se está desarrollando.

A continuación, se presenta una serie de preguntas con la finalidad de que se valoren con honestidad marcando una equis (x) la respuesta que concuerde con su punto de vista, según las siguientes alternativas.

| | | | | |
|-------|------------|---------|--------------|---------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Nunca | Casi nunca | A veces | Casi Siempre | Siempre |

Tabla 6. *Encuesta docentes*

| Ítems | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ¿Usted como docente genera espacios de inclusión guiados a la aceptación propia y de otros? | | | | | |
| 2 | ¿Cómo docente considera necesario que se deben desarrollar dentro del aula actividades de integración? | | | | | |
| 3 | ¿Usted como docente desarrolla espacios de comunicación dentro del aula? | | | | | |
| 4 | ¿Usted como docente considera que la responsabilidad es un factor importante para el buen control de los niños en el aula? | | | | | |
| 5 | ¿Considera que los estudiantes que no se integran con facilidad a las actividades académicas dificultan el progreso y no permiten cumplir en su totalidad los objetivos de clase? | | | | | |
| 6 | ¿Usted como docente implementa actividades colaborativas e innovadoras para reforzar los contenidos desarrollados en el aula? | | | | | |
| 7 | ¿Usted desarrolla actividades integradoras en el aula que permitan fortalecer las habilidades blandas? | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 8 | ¿Usted como docente implementa en sus clases actividades artísticas, como, por ejemplo: dramatizaciones, danza, música, ¿entre otras? | | | | | |
| 9 | ¿Considera usted que la representación a través del juego dramático ayuda a fomentar diálogos interactivos en el aula? | | | | | |
| 10 | ¿Cómo docente considera que los elementos del montaje en la representación son necesarios para fomentar la comunicación en el aula? | | | | | |
| 11 | ¿Usted como docente desarrolla actividades de expresión dramática en el aula que permita al estudiante narrar historias a partir del conocimiento obtenido? | | | | | |
| 12 | ¿Usted como docente considera que es necesario que los estudiantes aprendan destrezas auditivas? | | | | | |
| 13 | ¿Usted como docente considera que las actividades de expresión dramática permiten que el estudiante se abra camino al pensar? | | | | | |



CERTIFICADO DE COINCIDENCIA TÚRNITIN

Una vez analizado el tema de Trabajo de integración curricular titulado: **"EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DE INICIAL 2 EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR JIJÓN CAAMAÑO Y FLORES"** de autoría de el/la Sr./Srta. Rea Anangonó Ghina Magaly estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades, se determino que existe un 7% de similitudes en sus contenidos; por lo que, está dentro del porcentaje aceptable reglamentario.

CERTIFICO: que es procedente y aceptable para continuar con el proceso de titulación.

Atentamente,

MSc. César Guzmán

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 09 de febrero 2023.

NOMBRE DEL TRABAJO

Rea_Ghina_Trabajo de integración curricular.pdf

AUTOR

Ghina Rea

RECUENTO DE PALABRAS

15901 Words

RECUENTO DE CARACTERES

91017 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

62 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.0MB

FECHA DE ENTREGA

Feb 9, 2023 11:49 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 9, 2023 11:50 AM GMT-5**● 7% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente