

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE**



Tesis para optar el título de Licenciado(a) En Educación Nivel Primaria

Especialidad: Educación Primaria Y Problemas De Aprendizaje

**LA RELACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA PRODUCCIÓN DE
TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA KUSU GRANDE DEL
DISTRITO DE IMAZA, 2019.**

AUTOR

Bach. ROSALIA MONTENEGRO FLORES

Asesor: Mg. SERGIO RAFAEL MAZUELOS CARDOZA

Huacho – 2021

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

Mg. Sergio Rafael Mazuelos Cardoza
DNU 382

**LA RELACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA PRODUCCIÓN DE
TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA KUSU GRANDE DEL DISTRITO
DE IMAZA, 2019.**

Bach. ROSALIA MONTENEGRO FLORES

TESIS

Asesor: Mg. SERGIO RAFAEL MAZUELOS CARDOZA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE**

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres por su apoyo incondicional durante mi vida de estudiante hasta lograr una profesión.

Rosalía Montenegro Flores

Agradecimiento

A Dios por darnos la vida y seguir luchando cada día. A mi familia y amigos que estuvieron conmigo en momentos difíciles en mi salud. A mis maestros por impartir sus enseñanzas durante mi carrera profesional.

Rosalía Montenegro Flores

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	6
2. 1. Antecedentes de la investigación	6
2.1.1. Investigaciones internacionales	6
2.1.2. Investigaciones nacionales	9
2.2. Bases teóricas	11
2.3. Definiciones conceptuales	36
2.4. Formulación de la hipótesis	39
2.4.1. Hipótesis general	39

2.4.2. Hipótesis específicas	39
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	40
3.1 Diseño metodológico	40
3.1.1. Tipo de investigación	40
3.1.2. Nivel de investigación	41
3.1.3. Diseño	41
3.1.4. Enfoque	41
3.2. Población y muestra.....	42
3.2.1 Población	42
3.2.2 Muestra	42
3.3. Operacionalización de variables.....	42
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.4.1. Técnicas a emplear.....	43
3.4.2. Descripción de los instrumentos	43
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información	43
Instrumentos	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	44
4.1. Análisis de resultados	44
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
5. 1. DISCUSIÓN	54
5. 2. CONCLUSIONES	55
5. 3. RECOMENDACIONES	55

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN	57
6. 1. Fuentes Bibliográficas	57
6. 2. Fuentes electrónicas	58
ANEXOS	59
Matriz de consistencia	60
ENCUESTA.....	62

Índice de tablas

Tabla 1 Seleccione la definición de Juego Dramático.....	44
Tabla 2 Qué áreas desarrolla el Juego Dramático en los niños	45
Tabla 3 Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional	46
Tabla 4 Con qué frecuencia realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional	47
Tabla 5 Cree usted que el Juego Dramático ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos.....	48
Tabla 6 Te gusta el juego dónde representas personajes	49
Tabla 7 Te gusta usar disfraz durante la representación de tu juego	50
Tabla 8 Después de jugar te motiva a escribir una historia o cuento	51
Tabla 9 Te gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre	52
Tabla 10 Te sientes motivado a leer los cuentos que escriben tus compañeros	53

Índice de figuras

Figura 1 Seleccione la definición de Juego Dramático	44
Figura 2 Qué áreas desarrolla el Juego Dramático en los niños	45
Figura 3 Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional.....	46
Figura 4 Con qué frecuencia realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional	47
Figura 5 Cree usted que el Juego Dramático ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos.....	48
Figura 6 Te gusta el juego dónde representas personajes.....	49
Figura 7 Te gusta usar disfraz durante la representación de tu juego.....	50
Figura 8 Después de jugar te motiva a escribir una historia o cuento	51
Figura 9 Te gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre	52
Figura 10 Te sientes motivado a leer los cuentos que escriben tus compañeros.....	53

Resumen

El juego es una herramienta indispensable para la formación de la creatividad, imaginación y pensamiento de los niños. Determinando su desarrollo intelectual, físico, social, emocional y comunicativo. La presente investigación se llevó a cabo con la intención del siguiente **objetivo:** Determinar la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019. **Material y método:** Realizado en la la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019. La población estuvo conformada por 70 estudiantes y la muestra por 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. Tipo Descriptivo correlacional. El instrumento para medir el juego dramático y la producción de textos es la encuesta. **Resultados y conclusiones:** Los juegos dramáticos son propicios para el desarrollo integral de las personas. Los juegos dramáticos son juegos de niños porque los hace sentir interesantes, no porque quieran practicar algún comportamiento o conocer mejor a su pareja.

Palabras claves: juego dramático, producción de textos, estrategias didácticas, dramatización

Abstract

The game is an indispensable tool for the formation of the creativity, imagination and thinking of children. Determining their intellectual, physical, social, emotional and communicative development. This research was carried out with the intention of the following objective: To determine the relationship of dramatic play in the production of narrative texts in fourth grade students of the Kusu Grande Educational Institution of the Imaza District, 2019. Material and method : Carried out in the Kusu Grande Educational Institution of the Imaza District, 2019. The population consisted of 70 students and the sample was 60 students of the fourth grade of primary school of the Kusu Grande Educational Institution. Descriptive type correlational. The instrument for measuring dramatic play and text production is the survey. Results and conclusions: Dramatic games are conducive to the integral development of people. Dramatic games are children's games because it makes them feel interesting, not because they want to practice some behavior or get to know their partner better.

Keywords: dramatic play, text production, didactic strategies, dramatization

INTRODUCCIÓN

Los juegos dramáticos son pequeñas experiencias dramáticas que se utilizan en un ambiente escolar. No hay color artístico. Pueden tener fines didácticos estrictos. Contienen los elementos necesarios para aumentar el vocabulario, seguir el proceso de socialización, ordenar y organizar espacios, y expandir la imaginación. Es una expresión global y trata de guiar a los estudiantes para que aprendan gramática creativa. La organización de juegos dramáticos implica no solo representaciones, sino también inventos, expresiones plásticas (máscaras, disfraces, montajes), ritmo, música y lo más importante, diálogo. Es un diálogo vivo en el que nuestros alumnos aprenden a expresarse y seguir Narrando, escucha y piensa. Además, tratamos de improvisar de forma dramática, para que los alumnos se adapten mejor y de forma creativa a las situaciones a las que se enfrentarán los individuos en la vida real. Mejorar desde los más diversos estímulos: analizar, comprender y recrear en las situaciones más diversas; desarrollar las habilidades necesarias para ilustrar situaciones dramáticas y crear historias es nuestro objetivo básico. Consideramos la dramatización como un juego dramático, que recrea situaciones, roles, conflictos o acciones dentro de un marco espacio-temporal claramente definido en base a los supuestos mínimos establecidos por el propio equipo.

Capítulo I: de la introducción, está la justificación de la investigación, los alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: de Marco teórico están las teorías y conceptos de los juegos recreativos y la motivación, que sustentan la investigación, variables, características, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: de Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos de los juegos dramáticos y la producción de textos.

Capítulo IV: de los resultados, se presenta las tablas, las figuras con la interpretación y toma de decisiones.

Capítulo V: de la discusión, donde se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: de las conclusiones y recomendaciones, se da a conocer todas las conclusiones a las que se llegó y se realiza algunas recomendaciones acerca de los juegos recreativos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Como estrategia didáctica, consideramos los juegos dramáticos porque lo vemos como una actividad entretenida que permite a todos los niños y niñas de la clase expresarse libre y libremente. Además, intentamos inspirar a los estudiantes a producir sus propias obras literarias. Por lo tanto, a partir de la experiencia que brinda el juego dramático, en el contacto personal del alumno con sus necesidades, emociones y su propio conocimiento, se inspirará y romperá la indiferencia de la escritura.

En este caso, encontrarás que, debido a la globalización, la sociedad siempre es muy diferente al pasado. Es por eso que los docentes buscan diferentes formas de atraer a los estudiantes y jugar un papel dramático en el aula como herramienta básica de motivación. Es esencialmente una interacción que puede mejorar sus habilidades comunicativas y acercarse a las situaciones comunicativas que ocurren dentro y fuera del aula. Esto significa recrear cualquier situación real que requiera el uso de lenguaje y contenido. Realizar representaciones teatrales en esta situación propicia la formulación y activación de estrategias de comunicación; posibilita el trabajo en grupo a través de la cooperación e interacción de los estudiantes, y los alienta a experimentar, cultivar la creatividad, comunicarse, desarrollar la imaginación, estimular la participación y la fuerza física. Y la expresión del lenguaje. para aprender y adquirir conocimientos. Todo esto provoca que la motivación sea mayor, que los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019 se impliquen en el aprendizaje y en sus actividades.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación del juego dramático y la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?

¿Cuál es la relación del juego dramático y la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?

¿Cuál es la relación del juego dramático y la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación del juego dramático y la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

Determinar la relación del juego dramático y la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

Determinar la relación del juego dramático y la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

1.4. Justificación de la investigación

La justificación del problema en el aspecto metodológico se sustenta en:

Trascendencia: los juegos draaticos y la produccion de textos es una variable de mucha importancia dentro de la clase.

Utilidad: Porque resuelve un problema pedagogico.

los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, seran los beneficiados, ya que el Juego dramático ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, afectivas, etc., al tener buena pre disposición el aprendizaje será mejor y sobre todo divertido.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Imaza.

Alcance temporal: Año 2019.

Alcance temático: Los juegos dramáticos y la producción de textos.

Alcance institucional: estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió la docente de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza.

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

Ambiental

Investigación académica, por el cual no perjudica el medio ambiente.

Financiera

El costo que ocasionó el desarrollo de la tesis estuvo financiado por la investigadora.

Social

Se formó un equipo para la investigación que participó de manera eficiente.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Armando López, Eduardo Encabo e Isabel Jerez (2004). “Precisiones sobre la dramatización ante el nuevo milenio. En: Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura. España: Octaedro. Son una serie de ensayos que permiten construir una didáctica de la literatura”. “En el cual los autores pretenden que el teatro ocupe un lugar importante en la escuela y en la formación integral del niño; esto se logrará si se lleva a cabo de forma estable y programada e incluso si el docente se convierte en animador de forma que permita al estudiante llegar al conocimiento de sí mismo y al desarrollo de su creatividad. La dramatización ofrece una gran cantidad de estrategias necesarias: hablar, leer, escuchar y escribir, para incluir la formación de la competencia comunicativa”. (p. 84)

Vega, Roberto (1996) en s tesis titulada “Escuela, teatro y construcción del conocimiento. Buenos Aires: Santillana”. Como objetivo “Propone que el teatro es un espacio de comunicación para sentir y pensar en acción” (p. 18). “El teatro, como toda acción educativa debe ser un puente a través del cual el educando y el educador se comunican en una relación horizontal de intercambio de saberes en la que se nutren mutuamente y crecen por interacción. Incluye el teatro en el aula y en el currículo como factores que enriquecen la utilización de recursos expresivos de que dispone el ser humano para procesar la comunicación de su grupo social y conocerse a sí mismo. Además concibe el juego en el aula como factor que ayuda a ejercitar y desarrollar la creatividad. Trabaja la puesta en escena, la interpretación de un personaje, la manera

alegre de contar una historia como factores que ayudan a que un tema sea interesante para que los docentes enriquezcan sus clases y promuevan debates de análisis en el colegio o la familia. No obstante, no se hace mayor énfasis en el teatro como posible solución a la apatía que presenta el estudiante al momento de escribir”. (p. 76)

Prieto, Antonio (1975). “Estudios de literatura europea. Madrid: Narcea”. Dado que los niños constituyen una gran parte del ser humano, casi siempre participan en representaciones teatrales, por lo que muchas obras requieren de niños como roles. Las pinturas griegas y etruscas nos muestran que los niños están jugando, haciendo malabares o haciendo gimnasia, pueden pertenecer a representaciones de circo. En la Edad Media, descubrimos que eran los pueblos que recorrían con acróbatas. Son familias o tribus, reunidas para continuar la incursión. Sin embargo, en todos estos procesos no se refleja el juego dramático de crear obras literarias, porque el alumno es un personaje más en la participación de un personaje, y el personaje ha sido cuidadosamente diseñado y aplicado de una forma u otra.

Delmiro, Benigno (2002). “La escritura creativa en las aulas. En torno a los talleres literarios. Barcelona: Grao”. En este libro, encontramos algunos precedentes sobre la generación de textos, así como el contenido de nuestra investigación. El autor mostró las obras escritas, sus cambios son infinitos, donde se juegan las palabras, mitos, leyendas, humor, horror vagando, emociones, vestimenta y pasión. Todos los leen y analizan, hay una disputa sobre el mecanismo de producción establecido, y lo comentaron, compararon y descubrieron nuevas formas de dar paso a nuevas obras. “Los anteriores trabajos evidencian que el juego dramático es cercano a un aula que pretenda tener un proyecto educativo significativo, porque éste permite traer lo

cotidiano, lo real y a la vez crear lo imaginario. Son pocas las propuestas enfocadas al proceso escritural, pero consideramos que cada una de ellas aporta a la creatividad y la motivación en la escuela desde diversas formas, desde lo lúdico, desde la motivación y desde la inclusión de un proyecto con fines culturales y estéticos que llegue a cambiar la perspectiva de la formación académica en la escuela y sobretodo en nuestras aulas”. (p. 94)

Figari, R. (2009). Presentó el artículo de investigación “Análisis descriptivo de narraciones escritas por niños y niñas de tercer año básico”, publicado en la revista *Literatura y Lingüística en Santiago*. “La muestra estuvo conformada por 165 estudiantes (92 niños; 70 niñas; 3 sin información) que cursaban el tercero básico en colegios municipalizados y subvencionados de la 29 Región de Valparaíso”. (p. 52) “Los resultados señalan que la mayoría de los evaluados no tienen resultados alentadores, aunque poseen la superestructura, ningún evaluado llega a las escalas más altas valoradas en 5 y 6 puntos. Así mismo encontró ausencia de lenguaje figurativo; falta de claridad en el orden de los eventos y uso de conectores gramaticales; desarrollo precario del personaje; uso excesivo de y; falta de revisión de sus escritos; errores de puntuación y ortografía. Los temas considerados fueron influenciados por los temas sugeridos por los evaluadores, los niños básicamente redactaron temas sobre la violencia y las niñas sobre animales y princesas. Las niñas obtuvieron una calificación significativamente mejor (X 2,2) que los niños (X 1,7). El 96% de los participantes titularon su composición y el 85% la inició con la frase Había una vez.... lo que confirma la internalización de una superestructura narrativa y la fuerza con la cual la oralidad se ve reflejada en sus productos. Resultó evidente el manejo del sentido del

bien y el mal en los niños. Se observó una limitada utilización del discurso descriptivo para acompañar al narrativo”. (p. 73)

2.1.2. Investigaciones nacionales

Jerez, Isabel, Encabo, Eduardo y moreno, Carmelo (2004). “La palabra viva: el teatro como recurso para la animación a la lectura. En: Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura. Madrid: Octaedro. Encontramos que este ensayo es significativo para nuestra investigación”. Cuyo objetivo primordial es “conseguir la motivación, la crítica en el pensamiento y el despertar de la voluntad para la búsqueda de la sabiduría de nuestros niños y jóvenes cada uno en su medida” (P. 24). “El teatro es un impulsor para las actividades creativas y variadas. Ellos encuentran en el teatro un gran aliado para la animación a la lectura, ya que en sus diferentes vertientes (dramatización, juego dramático etc.) nos ofrece en cada momento del desarrollo un recurso fabuloso que permite vivificar activa y creativamente los textos, aprehendiendo su contenido pleno y desarrollando en el intento las capacidades expresivas, cognitivas e imaginativas del estudiante”. (p. 89)

OREJUELA, María & GARCÍA, Elva (2012). “El Juego Dramático y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de las niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal de niñas Montevideo de la Parroquia San Jacinto De Buena Fe de la Provincia De Los Ríos. Periodo Lectivo 2011 – 2012”. El objetivo general es: “concienciar a las maestras a través de este trabajo investigativo la importancia que tiene el juego dramático para desarrollar las destrezas motrices en las niñas y niños del Primer año de Educación Básica” (p. 19). “Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el método científico que

permitió recopilar y procesar información, el método inductivo” (p. 36). Conclusiones, “el deductivo, analítico, y sintético que proporcionaron aportes importantes. Se aplicaron dos instrumentos de investigación, a las docentes y niñas de Primer Año de Educación Básica de Escuela Fiscal de Niñas Montevideo; a las maestras, una encuesta para conocer sobre aspectos relacionados con el juego dramático durante su práctica profesional; y, el Test de Habilidad Motriz de Ozeretzky realizado a las niñas para determinar el desarrollo de las destrezas motrices. Se concluye que el 100% de maestras utilizan el Juego Dramático en su práctica profesional porque fomentan la imaginación, la desinhibición y la sociabilidad, la improvisación, la música y las artes plásticas; además, supone un trabajo integral de la persona, a nivel cognitivo, corporal, emocional y lenguaje. Se verificó que el 84% de niñas tienen un Desarrollo Motriz Satisfactorio y el 16% No Satisfactorio. El Desarrollo Motriz en las niñas juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial, siendo todos estos aspectos claves al posterior desarrollo de las niñas”. (p. 85)

Onieva, Juan (2011). “La dramatización como recurso educativo. Tesis para optar al título profesional de Licenciado en educación en la Pontificia Universidad Católica del Perú”. “Los métodos que emplearon fueron: el descriptivo con la finalidad de describir y medir sus variables de estudio; asimismo, utilizaron otros métodos complementarios tales como lo cuantitativo con lo cualitativo, en busca de una metodología que permita progresar en la comprensión del complejo fenómeno que es la educación, como también opto por realizar el estudio de casos, el cual es idóneo

para realzar investigaciones de profundidad; con el objetivo de establecer comparaciones con los datos obtenidos” (p. 49). Las conclusiones más relevantes son:

1.- “La dramatización, junto con el juego dramático, es una herramienta fundamental en el aula para motivar, fomentar la creatividad, el intercambio comunicativo, desarrollar la imaginación, estimular la participación, expresión corporal y verbal, la vocalización adecuada y el recordar palabras”. (p. 91)

2. “El determinar qué grado la dramatización influye en la motivación, el rendimiento escolar y las relaciones sociales de los niños es muy importante, ya que hace una forma divertida de aprender y llegar a estos en la distintas áreas, pero principalmente en el área de comunicación”. (p. 92)

2.2. Bases teóricas

2.2.1. EL JUEGO DRAMÁTICO

Hay algunos conceptos y propósitos dramáticos que ayudarán a aclarar este término, que es crucial para nuestra investigación. “El término proviene de la traducción literal del jeu dramatique francés, el término está muy difundido debido al éxito de esta técnica pedagógica, inaugurada por Leon Chancerel en los años treinta, y, con diferentes matices, muy extendida desde los años setenta en el marco de L'École Nouvelle y su movimiento de renovación de la escuela”. Según Isabel Tejerina “el juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática. Su finalidad es lograr una experiencia educativa que reúna un lenguaje expresivo, está basado en el juego y el protagonismo de los niños”. La expresión dramática de los niños parte del juego y sus premisas inevitables: placer, libertad, ritmo personal ... y en su práctica docente debe ser capaz de posibilitar la expresión personal, mejorar la creatividad y la actitud, y mejorar sus relaciones interpersonales. “No hay necesidad de juicio,

visualización, modelo estético y rigidez del programa. Muchas investigaciones han demostrado que la razón principal es que el juego funciona como la estrategia de Isabel de TEJERINA. Drama en Educación Primaria”. (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2005.p.3 44 Ibíd. 6 pp).

Los juegos dramáticos son una forma interesante de aprender, se puede aprender del paradigma cognitivo que el ser humano evoluciona desde los juegos sensoriomotores a los juegos simbólicos, para luego evolucionar gradualmente hacia los llamados juegos dramáticos. Entre estos últimos, aparece por primera vez el juego de las reglas (de los siete a los doce años). Aunque los juegos simbólicos aparecieron mucho antes (dos años), no se consideraron intencionales, especialmente colectivos, hasta los cuatro años, y posteriormente se establecieron como juegos dramáticos alrededor de los seis. Esta no es solo la actividad natural de un niño, sino que en esta etapa interactúa con los demás porque obtiene una reacción agradable e interesante. “La espontaneidad y la naturalidad del hecho lúdico se amplían con la incorporación de nuevos aprendizajes, afectivos especialmente, que se buscan intencionadamente y que, como en el caso del juego con reglas, se asumen como necesarios para la actividad lúdica colectiva. El juego pasa de una actividad espontánea e individual a una actuación intencionada y socializada que favorece la incorporación de nuevos aprendizajes de una forma natural y divertida. De hecho, la iniciativa como la representación teatral asumieron como lema una máxima fundamental en la infancia: Instruir deleitando” (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2005.p.3 44 Ibíd. 6 pp).

Esta operación se puede realizar en un amplio espacio propicio para el movimiento y el desplazamiento. Las escenas son realizadas por niños que usan ropa vieja, sombreros o elementos recogidos en la clase para formar su propio armario. Los actores son niños, juegan papeles en juegos y están en el trabajo. Los niños mostraron deseos de jugar y

comunicarse con sus compañeros y la audiencia final. Todos los partidos son evaluados con el equipo para fomentar la actitud crítica de jugadores y espectadores.

El drama dramático es un evento que tiene lugar en un espacio ficticio, como si ..., Eines y Montovani (1980) afirman que “el juego dramático forma parte de la capacidad de simbolizar de los seres humanos, que pueden distanciarse de la realidad concreta y construir con su mente un espacio imaginario para generar una vivencia independiente del lugar o tiempo en que se encuentra” (65 pp.). “Además, ejemplifican las dimensiones del Como si... en el juego dramático” (66 pp.)

Desbloquea y libera expresividad, constituye una poderosa plataforma para la creatividad. Los juegos son el reino de la libertad, el entorno del descubrimiento y el descubrimiento. Entonces, el juego dramático se convierte en una actividad que se centra en la diversión de compartir juegos, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad (inteligencia y actitud), que son más o menos poseídos y desarrollados por todos los niños. Eine & Mantovaní “hacen las siguientes precisiones acerca del juego dramático. Busca la expresión del niño. Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo”. Los niños imaginaron la situación para reproducirse. Comienza con "como si" y una situación dada, y obtiene el primer proyecto oral, que será completado o revisado en el futuro. “El texto y las acciones son improvisados debiendo respetarse el tema o el argumento del proyecto oral. Los personajes son elegidos y recreados por los niños, ellos se encuentran a sí mismos en los personajes. El profesor estimula el avance de la acción. El juego no puede concretarse si el tema que se juega no se ha estimulado bien. EINE” (MANTOVANÍ, 1980. 16-17 pp.).

Como si... estuviéramos en el circo	el espacio
-------------------------------------	------------

Como si... fuera un domingo por la tarde	el tiempo
Como si... hiciéramos una función	el hecho
Como si... fuéramos payasos o leones	los personajes
Como si... esta silla fuera la jaula	los objetos

¿Qué aprenden los niños durante el Juego dramático?

Los niños aprenden acerca de:

Problemas y conflictos inherentes a estos roles.

Reforma la experiencia personal.

Como señalamos, el contenido del juego

Las condiciones sociales representadas.

La actitud que adoptan las personas ante determinadas situaciones.

Personajes y sus características.

Creación de interacción lingüística y tramas compartidas.

Las escenas o fantasías de la vida diaria pueden causar drama.

La búsqueda conjunta de posibles soluciones.

Los objetivos concretos del juego dramático son:

1. “Expresar para comunicar.- la dramatización es el medio idóneo para lograr la expresión totalizada de los niños, pero hay que entenderla como comunicación y no como la concreción de maravillosas obras de arte”. (Navarro & Mantovani, 2012)

2. “Pasar por todos los roles técnicos teatrales.- una utilización correcta de la inducción por parte del profesorado tiene que ver con el paso por los roles técnicos teatrales de autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico”. (Navarro & Mantovani, 2012)

3. “Aprender a diferenciar la ficción de la realidad.- el alumnado debe aprender cuál es la utilidad del como si, que permite la concreción de personajes, situaciones dramáticas y lugares simbólicos. El cómo si es la palanca que actúa para elevarnos del mundo real al imaginario”. (Navarro & Mantovani, 2012)

4. “Permanecer en el personaje”.

5. “Adaptarse- entendemos por adaptación el ajuste del comportamiento que hay que realizar para sortear la aparición de un obstáculo que se interpone en el camino hacia un objetivo”. (Navarro & Mantovani, 2012)

Las etapas evolutivas del sistema

Navarro & Montovani (2012) nos indican que “Las etapas evolutivas del sistema Según el momento evolutivo en que se encuentra el alumnado, aparecerán distintas formas de jugar al teatro. Cada edad juega y dramatiza de modo parecido, aunque existen diferencias que podemos resumir en estos tres aspectos”:

a) “En la competencia para dramatizar: a mayor edad, mejor comprensión de las pautas técnicas”. (p. 21)

b) “En la manera en que cada edad se entrega a la actividad: a mayor edad, mejor concentración”. (p. 21)

c) “En el modo de accionar dentro del grupo: a mayor edad, por lo general, mejor adaptación social”. (p. 21)

Etapas previas (3-5 años)

“Al principio de esta etapa, la acción es individual y espontánea, para dar paso posteriormente a juegos compartidos a medida que el niño/a va perdiendo su egocentrismo. Ubicados en la etapa de 3 a 5 años, cualquier hecho, elemento o motivación es punto de partida para un juego de carácter simbólico y para introducirse en la imitación de los roles sociales que interaccionan en su entorno. En dicho período,

su juego es libre y cambiante, de modo que el adulto se limita a observar, acompañar y estimular a partir de una situación real, un cuento o un baúl de disfraces”. (Navarro & Mantovani, 2012, p. 21)

Primera etapa (5- 9 años): El juego dramático propiamente dicho

“Esta es la etapa donde comienzan a jugar en grupo y donde persiste la intervención del adulto, quien dentro del propio juego les estimula, como un personaje más, y se retira cuando la acción avanza sin problemas. Los niños tienen la necesidad de jugar todos al mismo tiempo, lo que hace que la situación se torne colectiva y simultánea en el tiempo y en el espacio”. (Navarro & Mantovani, 2012)

“Vemos así cómo aparece el rol técnico de espectador y el de crítico, ya que, al terminar cada representación, los espectadores y espectadoras criticarán positivamente lo que más les haya llamado su atención. En esta etapa, los niños siguen eligiendo sus personajes en función de sí mismos, pero ya planean el argumento estableciendo el principio, el desarrollo y el final, que son las boyas indicadoras del sentido de la improvisación. Respecto al abordaje de personajes, a partir de los 9 años tienen una disposición natural para la búsqueda de la destreza y la habilidad y, ahora sí, se puede hablar de una auténtica representación del personaje, ya que tienen mayor conciencia de su voz, su cuerpo y de sus gestos, que utilizan para construir las caracterizaciones”. (Navarro & Mantovani, 2012)

“El paso por los diferentes roles técnicos teatrales, el paso del niño por los diferentes roles técnicos teatrales potencia las siguientes competencias” (ver cuadro 1.2).

Cuadro 1.1. Sistema evolutivo de teatro por etapas

		ETAPAS EDUCATIVAS													
		Educación Infantil			Educación Primaria					Educación Secundaria					
		3	4	5 <small>edad puente</small>	6	7	8	9 <small>edad puente</small>	10	11	12	13 <small>edad puente</small>	14	15	16
EJES DEL SISTEMA	Juego	Juego simbólico			Juego dramático					Creación dramática			Creación y montaje de textos		
		Juego de roles													
	Punto de partida del Juego	A partir de cualquier motivación: un cuento, una canción, una lámina, un hecho real, una sesión de psicomotricidad.			A partir de TEMAS (lo general), se conduce a los SUBTEMAS (lo particular).					A partir de PERSONAJES (lo particular), a la creación de la OBRA (lo general).			A partir de una idea, un tema, una obra teatral, una noticia periodística, un texto inventado.		
	Forma de Juego	Acción individual y espontánea. Juego compartido.			Acción/Representación simultánea. Surgen papeles: autor, actor y escenógrafo. Espectador (internalizado).					Acción/Representación sucesiva en subgrupos. Se amplían los papeles: autor, actor, escenógrafo y crítico. (Director internalizado). Roles que se ejercitan sucesivamente.			Acción/Representación colectiva. Se afianza el lenguaje teatral. Nace la idea del montaje. Nuevo factor: el público. Roles que se fijan en el proceso y eventualmente rotan: escenógrafo, autor, actor, espectador, crítico y director.		
	Intervención del Adulto	Observador participante, compañero simbólico, espejo que da seguridad			Entra en el juego como un personaje más, para estimular. Cuando no interviene: observa.					Coordina y anima el trabajo de los subgrupos.			Coordina, anima y dirige.		

TEORÍA DEL JUEGO DRAMÁTICO

- El teatro, “que nos proporciona los conceptos que constituyen la estructura dramática (personajes, acción, conflicto, entorno, situación dramática, argumento, espacio, público). Es evidente que no podremos desarrollar la actividad dramática con nuestros estudiantes si no conocemos los elementos básicos del lenguaje que queremos emplear”. (Navarro & Mantovani, 2012)
- La psicología evolutiva, “que tiene en cuenta las características y grado de madurez en cada etapa de la infancia (niveles cognitivo, afectivo, social y comunicativo) y sus derivaciones para la educación. El profesorado necesita conocer esas etapas evolutivas para tenerlas en cuenta en la actividad dramática y aprovechar el aporte de esta rama de la psicología respecto al estudio de la conducta humana por grupos de edad y desarrollo”. (Navarro & Mantovani, 2012)
- La pedagogía, que nos brinda “las claves para gestionar una clase, el diagnóstico de necesidades para enfocar nuestros objetivos de trabajo, la planificación de las sesiones, su temporalización, los procedimientos que hay que utilizar y la evaluación tanto continua como final. Nos será útil conocer diferentes métodos de enseñanza, así como haber reflexionado sobre la filosofía de la educación, que, sin duda, marcarán la orientación de nuestra tarea”. (Navarro & Mantovani, 2012)
- La dinámica de grupos, que nos da “información sobre su funcionamiento interno, así como sobre los diferentes roles adoptados por sus integrantes. Este conocimiento nos ayuda a reconocer diferentes actitudes referidas al liderazgo, las relaciones interpersonales y los cambios grupales, así como procedimientos para agilizar procesos de crecimiento mediante dinámicas, que podremos adaptar según el momento y el objetivo”. (Navarro & Mantovani, 2012)

Sabemos que para consolidar el colectivo debemos al menos tener confianza en nuestros compañeros, creer que las ideas ajenas son tan efectivas como las nuestras y aceptar que el trabajo en grupo no es como una asignación arbitraria de tareas individuales, sino como un proceso para compartir la creación. Usa la violencia para resolver conflictos, cree que cuanto más tienes, mejor, o siempre quieres hacer lo que quieres. Estos valores negativos crean problemas en la práctica de la representación teatral, porque son un reflejo de actitudes personales, tratando de elevar al individuo por encima del colectivo. La teoría del drama dramático propone los siguientes objetivos:

- **Potenciar la espontaneidad.** “Podemos identificar erróneamente este enunciado con la idea de que hay que dejar hacer lo que quiera en todo momento; antes bien, consideramos que un acto espontáneo es el momento de libertad individual en el que, al enfrentarnos con la realidad, la vemos, la exploramos y actuamos rápidamente de acuerdo con ella” (Navarro & Mantovani, 2012). Por tanto, para ser espontáneo, es necesario ser capaz de adaptarse de forma natural a las emergencias para poder responder a cada estímulo con una nueva respuesta. Sabemos que el juego dramático mejorará esta espontaneidad y ayudará a los niños a no estereotipar sus conexiones y estilos de juego.
- **Combatir los estereotipos.** “Se trata de romper la dinámica de reaccionar con las mismas respuestas ante los estímulos que nos llegan, ya que es fácil encontrar entre el alumnado roles sociales bien marcados como el de «gracioso», el de «quejica» o el de «introvertido». Es necesario desmontar estas conductas para facilitar su integración en el grupo y el crecimiento personal” (Navarro & Mantovani, 2012). El drama dramático también puede ayudar a reflexionar sobre

los estereotipos que damos a determinadas profesiones o géneros, roles que se reproducen en dramas espontáneos.

- **Potenciar la expresión como comunicación.** “Esta finalidad trata de compensar la poca atención que otorga la escuela a los aspectos emocionales e intuitivos del alumnado. Se basa en el convencimiento de que durante la infancia se hace necesario educar una expresión integral para que los hombres y mujeres del futuro no inhiban sus emociones ni la manifestación de sus observaciones personales”. (Navarro & Mantovani, 2012)

2.2.1.1. JUEGO, EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD

El juego es el medio natural de aprendizaje del niño, crea una zona de "desarrollo próximo" (Vigotsky, 1979, 156 pp.) en la cual “se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual”. “En su actividad lúdica espontánea con otros niños, se demuestra que el niño se encuentra seguro y dispuesto para crear y experimentar, se sitúa en el límite máximo de sus capacidades, afirma su autocontrol y consigue metas que asimila con facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y su gratificación personal” (Vandenplas - Holper, 1982). “El juego se define en términos de ensayo sin riesgos” (Lotman, 1973, 105 pp.). Te permite ponerte voluntariamente en situaciones que no son la realidad, pero sí similares a la realidad, por lo que es muy eficaz como herramienta para adquirir diferentes situaciones de la vida y aprender tipos de conductas. Tenemos muy claro que el término "sin riesgo" significa que no hay consecuencias ni efectos negativos fuera del juego, y no significa que el niño no corra ningún riesgo a la hora de hacer deporte. “Es bien sabido que en el mismo va más allá de lo conocido, se atreve, porque sus fallos no tienen consecuencias frustrantes y esta circunstancia” (Bruner, 1984, 212 pp.) “es la que lo convierte en un poderoso medio para la exploración y el aprendizaje creativo. Por otro lado, su carácter de cuasi

realidad confiere libertad y audacia al jugador. De ahí el valor terapéutico y la liberación implícita que conlleva el juego dramático en tantas ocasiones: los niños se atreven a comportarse de manera distinta a la habitual, eligiendo personajes adecuados a sus necesidades. Así, es frecuente que los más tímidos desempeñen el rol de niños terribles” (Tappolet, 1982).

La importancia del juego es crucial, determina otras características, por lo que si su personaje se deteriora o cancela, el evento cambiará sus síntomas.

La principal razón probada en numerosos estudios es que el juego se puede utilizar como una estrategia expresiva de desbloqueo y desbloqueo, y constituye una poderosa plataforma de creatividad. Como señala Bruner (1984, 219 pp.): “Jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía”.

Deben mencionarse algunas conclusiones decisivas sobre la teoría y los beneficios del juego de los niños para apoyar conclusiones importantes en el campo del teatro de la escuela primaria.

Sabemos que la creatividad no se manifestará en el mismo grado bajo ninguna circunstancia. Wallach y Kogan hablan de "obstáculos motivacionales para referirse a conductas previas que inhiben las capacidades que el individuo posee tanto en el plano creativo, como en el de la inteligencia”. Por ejemplo, se refieren al miedo a ser juzgado por los demás, lo que paraliza la percepción de capacidad y desempeño personal. Si haces un juicio de valor sobre una persona, cometerás más errores, serás reprimido ante los ojos de los demás, y así. en. Observaron que el juego libre elimina estas barreras, lo que confirma investigaciones previas: "La conciencia creativa tiende a manifestarse cuando el individuo, en una modalidad lúdica, alienta posibilidades sin preocuparse

respecto del propio éxito o fracaso personal y del modo en que la imagen de sí mismo aparece a los ojos de los demás" (1983, 84 pp.).

El psicólogo Winnicott "considera que es jugando cómo se puede manifestar la capacidad creativa: en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores y resalta la importancia de la creatividad en la vida humana: ... el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador" (1982, pp. 79-80). En resumen, parece muy importante que la representación dramática infantil tenga sus raíces en juegos y precondiciones inevitables: placer, libertad, ritmo personal ... y su práctica docente, juicios, presentaciones, modelos estéticos y procedimientos son rígidos.

Su esencia debe preocuparse por los verdaderos intereses y necesidades de expresión de los niños, así como por la adaptación y manipulación de las personas que se niegan a buscar lucirse y de aquellos que son fáciles de tolerar ante determinadas tendencias infantiles. Un exhibicionista digno de mención. Como bien demostró Peter Slade en su investigación "antológica sobre la expresión dramática infantil" (1954), "cuando éste hace su aparición los intentos creativos se deterioran profundamente. Los delicados procesos de la integración del yo con los demás, el descubrimiento del cuerpo, los movimientos naturales del círculo y la espiral en el espacio..., quedan hechos trizas". El final lógico de todo esto es una personita pretenciosa, exagerada, que se extinguió en el escenario. La forma dramática del escenario es diametralmente opuesta a la sinceridad y el ensimismamiento, y también daña dos actitudes opuestas, a saber, el exposicionismo y la introversión. Slade continuó diciendo que nuestra tarea es instruir a los niños extrovertidos para que no desarrollen este deseo eternamente latente, y mostrarle que "compartir con los demás" es más saludable que "acciones anteriores" en todos los aspectos. Al mismo tiempo, el oponente introvertido que lo apoya siempre le brinda una

plataforma para el juego y la libertad de participar en el juego, para que gane confianza y sensación de seguridad.

Entonces, el juego dramático se convierte en una actividad endógena sin proyección externa. El foco está en la diversión de compartir juegos, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad (inteligencia y actitud), y esta cualidad es más o menos en cierta medida Es propiedad de todos los niños y lo desarrollan.

2.2.1.2. FINES DEL JUEGO DRAMÁTICO

El método que registré y el método que pretendo definir aquí se centran en juegos gratuitos y personales y se retiran del teatro habitual.

“Juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación” (Tejerina, 1994 - 1997). Los movimientos se pueden reflejar a través del lenguaje corporal, el lenguaje, los gestos, etc. Los jugadores pueden actuar directamente (juegos dramáticos individuales), o pueden utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras ... (juegos dramáticos esperados).

El propósito es obtener una experiencia educativa integral del lenguaje expresivo basada en los juegos y protagonistas de los niños, que les permita expresarse personalmente, potenciar su creatividad y actitudes, y mejorar sus relaciones interpersonales. “El niño puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere en un lenguaje globalizador que no parcela artificialmente sus manifestaciones expresivas. A cara descubierta o tras la máscara, descubre una sensibilidad personal y las posibilidades comunicativas del

cuerpo y la voz, el gesto y el movimiento, la palabra y la música, el color y las formas... así recrean la realidad, amplía su experiencia y aumenta su bienestar” (Tejerina, 1994 - 1997). Tiene como objetivo brindarles oportunidades para enriquecer su campo de experiencia, superar el sufrimiento, el miedo y la complejidad de las situaciones más diversas, mejorando así sus vidas y sus relaciones entre ellos. Un espacio y un tiempo para mejorar la sensibilidad, la observación, la escucha y la expresión. “En definitiva, para explorar las posibilidades infinitas de un lenguaje que combina todos los medios de expresión con el ambicioso fin de fomentar la expresión creadora y contribuir al desarrollo integral de la personalidad de todos los niños y niñas sin distinción” (Tejerina, 1994 - 1997).

Un método y una práctica escolar En este método y práctica escolar, existe una dependencia obvia entre el drama y el teatro, y hay una ventaja comparativa. No se concibió de forma autónoma, sino como etapa preparatoria antes del teatro. Muchas de sus sugerencias están orientadas hacia la comunicación artística y la formación escénica, aunque tantas generaciones de niños se sienten frustrados y fracasados, todavía buscan jóvenes "artistas" que enfrenten el desarrollo personal y la satisfacción del niño para preparar sus verdaderas necesidades de expresión.

“El lenguaje del teatro es un medio al servicio del desarrollo individual y colectivo. Sin escenario ni espectadores, busca su satisfacción en la actividad misma, la calidad educativa del proceso, y prescinde del valor artístico del producto. Lo fundamental es la exploración, el placer compartido mediante el juego, el desenvolvimiento expresivo y creador de cada niño/a y su participación física, emocional y lúdica en el seno de un grupo” (Tejerina, 1994 - 1997).

2.2.1.3. TÉCNICAS DE DRAMATIZACIÓN

Sánchez & Iglesias, (2016) nos dice que “Con estas técnicas se trata de dar al alumno una libertad absoluta de motivación, realización, coordinación y concretización que le haga capaz de buscar la palabra, el gesto, el sonido, además su propia imagen, expresando las imágenes de su propio mundo”. Como indica la profesora Carmen Aymerich proponemos las siguientes técnicas:

“Técnica de aproximación. Nace de la necesidad de hacer comprender a la clase de una manera inmediata la disponibilidad del profesor que es ante todo el estimulante de la creación”. (p. 87)

“Técnicas de socialización. Se refieren a la canalización de la agresividad del niño en función socializante, estimulando en él la necesidad de trabajar juntos en necesaria colaboración”. (p. 88)

“Técnicas liberadoras. Tienden a favorecer en el niño la liberación de su emotividad, a restituirle la libertad de gesto, influirle en sentido psicológico, estimularle en la utilización de la fantasía”. (p. 89)

“Técnicas de sucesión lógica. Sirven para predisponer al juego didáctico y a la utilización de los instrumentos de manera ordenada, consciente y referida al momento lógico, creativo y operativo, con el fin de favorecer la marcha de la labor de la clase de manera autosuficiente”. (p. 90)

Es la base de una nueva actitud educativa, en la que es necesario intervenir en ciertos estereotipos, las técnicas debilitantes de la adaptabilidad y el cumplimiento. Se basan principalmente en la estimulación de la abstracción, el uso de la expresividad personal, la restauración de todos los canales perceptivos, el uso de

malos materiales, la invención y uso de nuevas técnicas expresivas y la realización de antiautoritarios y antipoder. La relación depresiva dentro y fuera de la escuela.

Técnicas de transformación del objeto. “Es un estímulo a la organización del conocimiento en sentido creador. Se basa en la capacidad de adaptación a diferentes situaciones, es decir, la capacidad de aportar un gran número de ideas adaptando la realidad y los objetos a las diferentes situaciones inventadas”. (p. 91)

Técnicas de conocimiento. “Es decir, estímulos a la organización del conocimiento de las cosas, personas y del ambiente en sentido lúdico. Los estímulos tienden a sensibilizar al niño en sentido perceptivo, psicoanalítico, sonoro, figurativo, social, histórico, analítico y racional”. (p. 92)

Técnicas de concentración. “Otra exigencia es la de favorecer la concentración del niño a través de ejercicios rítmicos, sonoros, mímicos y sensoriales utilizando intervenciones de tipo analógico, inductivo, imaginativo y creando siempre una estructura apropiada”. (p. 93)

Técnicas de participación. “El problema de la socialización conquistada en clase y proyectada al exterior puede ser afrontado de manera positiva sirviéndose de una intervención dramática, en la que tomen parte todos los alumnos de clase y los asistentes, consistiendo, por tanto, en una transformación de la actitud de éstos de pasiva en activa”. (p. 94)

Técnicas de comunicación. “La comunicación es la finalidad principal de una educación basada en la libre expresión. Este ofrecimiento tiende a brindar a los alumnos todos los medios expresivos sin situar ninguno en lugar privilegiado, colocando en sus exigencias reales la elección del medio más apropiado para su conocimiento y la persona a la que va destinada la comunicación”. (p. 95)

SUGERENCIAS DE JUEGOS DRAMÁTICOS

Estas sugerencias son completamente aplicables al salón de clases de estudiantes de primaria y secundaria. Trabajamos en equipo y participamos en toda la clase.

A) Otra sugerencia: Mezclar en una cesta los objetos diferentes; guante, lápiz, encendedor, pincel, unas tijeras, cenicero, etc.

1- Después de dividir la clase en equipos, se acercaron a la canasta, cerraron los ojos y recogieron dos objetos. Una vez que tengan estos dos objetos, se encontrarán diferentes grupos y, a partir de estos objetos, pensarán en un pequeño argumento. Estos objetos deben ser protagonistas, lo que representa la comunicación que convierte lo inanimado en el centro de acción. Diálogos, disfraces y pinturas faciales ayudan a hacer el montaje más completo.

2- La misma canasta y los mismos artículos (Sánchez & Iglesias, 2016)

El profesor seleccionará aleatoriamente una de las asignaturas. Pregunte a toda la clase: ¿En qué se convertirá este cuaderno, bolígrafo, bufanda, etc.? Un alumno respondió rápidamente: -El cuaderno es una señora que se vende en el mercado con un escurridor. -Muy bien. Es tuyo: eres la señora de la olla de verduras. Fíjate bien ... (saca otro objeto) ¿En qué se ha convertido este bolígrafo? -Lobo solitario. -Muy bien, para ti eres un lobo ¿Qué será este pañuelo rojo? -Un rey codicioso, vestido con un gran manto de dos páginas de alto. -Tu eres el Rey. Y así sucesivamente, hasta que el objeto desaparezca. Dado que ningún objeto es adecuado para todos los niños o niñas, los equipos se agruparán alrededor de cada personaje. Luego, hay que pensar en otros roles combinados con el protagonista, y pensar en un pequeño y sencillo argumento en el que participen todos los alumnos. Dado que el objeto es el

motor de transformación, que lleva a la creación del personaje central, el protagonista debe portar y utilizar este atributo, por lo que el equipo debe encontrar conjuntamente la situación de uso necesaria e interesante.

Sánchez & Iglesias (2016) también nos dice que hay otra sugerencia de juego dramático:

B) Iniciamos este apartado con ejercicios libres de expresión rítmica musical para crear un ambiente propicio a la dramatización, en el que la espontaneidad y la improvisación juegan un papel único y esencial. Proporcionamos a los maestros tres temas para que los muestren frente a los estudiantes para ver quién prefiere convertirlo en un ejercicio dramático; cada grupo puede ser vívido e interesante después de dividir el grupo general en varios grupos. Experimente en una fábula y use un tema específico como fondo.

Invencción de historias con el estímulo de las palabras.

Después de dar estos tres temas, los estudiantes pueden hacer más sugerencias. Tenemos que aceptarlos, y una vez que hayamos elegido la motivación para todo el equipo, dejar que los diferentes equipos se conozcan y desarrollen sus guiones, asignaciones de roles y encuentros. Lo interesante es que en pequeñas obras se cantan ciertas canciones (letras y música inventadas) y algunas danzas con ritmo (ritmo libre). También es importante que los niños recojan muchos periódicos, no todo el disfraz, sino que dominen algunos pequeños detalles que ayuden a identificar e identificar diferentes personajes; sombreros, bigotes, muletas, chales, faldas largas, cinturones, etc. El papel del maestro se limita a la observación, la ayuda y el estímulo; pero nuestra animación debe ser más útil que efectiva.

2.2.2. PRODUCCIÓN DE TEXTOS

La palabra texto viene del latín *textus* que significa tejido. Díaz (1999) refiere que el texto es un tejido en el cual los hilos se entrecruzan coherentemente y que "... es una muestra de la lengua sobre un determinado tópico, conformada por uno o más enunciados coherentes y concebida con un propósito comunicativo específico. En tal sentido, los textos pueden ser orales y escritos, en prosa o en verso" (1 pp.). El texto no se define por su extensión, sino por la intención de su comunicación, puede tener muchas páginas o una sola palabra. La extensión del texto dependerá de lo que quieras comunicar. Los textos escritos en más de una oración nos permiten observar cómo funcionan los lenguajes escritos en sus funciones textuales debido a los matices y detalles que exhiben en su estructura.

Vigotsky (1979) "La escritura es un sistema de representación gráfica de una lengua, por medio de signos grabados o dibujados sobre un soporte. Así mismo, es un método de intercomunicación humana que se realiza por medio de signos visuales que constituyen un sistema que puede ser completo o incompleto considerándose completo cuando logra expresar sin ambigüedad todo lo que puede manifestar y decir una lengua determinada. Escribir es también el proceso mediante el cual se produce el texto escrito; producción" (p. 156), Se entiende como el diseño cuidadoso de la obra, lo que significa pensar en el destinatario, el mensaje y la forma en que el autor desea expresarse para lograr un texto escrito que contenga el significado deseado por el autor. Si bien existen muchas formas de definir la escritura, es importante entenderla como un lenguaje y un sistema de representación gráfica que utiliza símbolos convencionales, sistemáticos y reconocibles, que pueden representar permanentemente el texto y darle una extensión, conservadora y vehículo.

El Diseño Curricular Nacional (2009) tiene como uno de los propósitos de la educación peruana (21 pp.) “garantizar su conocimiento (del castellano) para un uso adecuado tanto oral como escrito” (23 pp.), La producción de textos escritos incluye uno de los tres organizadores en el campo de la "comunicación holística": promover el desarrollo de las habilidades de escritura; es decir, producir diferentes tipos de textos en un entorno de comunicación real en respuesta al intercambio de pensamientos, opiniones, sentimientos y pensamientos, Sueños y fantasías. Esta habilidad implica la internalización del proceso de escritura y las etapas de planificación, textualización, revisión y reescritura. Incluye la revisión de la tipología textual para la debida comprensión de sus estructuras y significados y el uso de la normativa -ortografía y gramática funcionales. En este proceso es clave la escritura creativa que favorece la originalidad de cada estudiante requiriendo el acompañamiento responsable y respetuoso de su proceso creativo (168 pp.). El organizador de la producción de textos se traduce en una competencia por ciclo y éstos a su vez en capacidades, contenidos y actitudes por grado. Por otro lado, se considera que la producción de textos es una habilidad fundamental para lograr objetivos comunicacionales ya que permite: - Organizar y estructurar el pensamiento. - Estimular la actitud dialógica, es decir escribir para otros comunicando algo. - Estimular el sentido lógico. - Desarrollar la capacidad de argumentación. - Desarrollar la expresión oral y escrita.

2.2.2.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA TRABAJAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS LITERARIOS.

Una historia es una narración en prosa de un evento ficticio. Consta de tres momentos completamente diferentes:

- Primero introduzca un estado inicial equilibrado, en el que generalmente aparecen descripciones de personajes, características de personajes, ubicación, tiempo y otras circunstancias del evento.
- Continuar interviniendo con tropas y conflictos, lo que desencadenará una serie de eventos, por lo general, además, se sumarán otros eventos que constituyan un nudo.
- La mayoría de las veces, el conflicto se resuelve en alguna medida, es decir, termina con la misma resolución, lo que constituye el resultado

¿Cómo funciona la historia? - Organiza tu propia historia

- Les damos a los niños una historia La disposición de la historia debe ser tal que se pueda adaptar y combinar según el número de páginas.
- Después de la asamblea, cada niño leerá la historia solo y en silencio.
- Les señalaron la estructura de la historia.
- Después de eso, cortaron el cartón y lo taparon.
- Cada alumno explica la página de la historia.
- Finalmente, anotan los datos mostrados en el registro bibliográfico y los lee el profesor.

2.2.2.2. Clasificación de textos

“Existen los textos expositivos, argumentativos, instructivos, descriptivos y Narrativos” (Chávez, Murata y Uehara, 2010).

El Texto Descriptivo

Es la expresión del lenguaje de diversas realidades desde las más concretas hasta las más abstractas, ya sea de forma oral o escrita: personas, animales, objetos, paisajes,

hechos, sentimientos, que hacen referencia a los rasgos o características de los objetos u objetos. Describe el elemento del tema. Por tanto, cualquier descripción implica una forma de análisis, porque incluye la descomposición de un objeto en partes o elementos y atributos, cualidades o atributos ambientales. Álvarez en Yanguas (2009) define la descripción como “una pintura hecha con palabras que produzca en el receptor una impresión que mentalmente pueda ver la realidad descrita”. Figari (2009) señala que “este tipo de texto es de adquisición temprana, pero presenta mayores dificultades en comparación al narrativo, debido a que no existen criterios básicos que faciliten la comprensión o producción de los mismos. La finalidad del texto es la que determinará la selección y el orden de presentación de las características de los objetos a describir. La descripción no sólo es la enumeración de características sino una interrelación de elementos”. El citado autor también señaló que uno de los aspectos que se debe considerar es que rara vez se utiliza el discurso descriptivo para acompañar la narrativa. La generación de texto descriptivo es en sí misma un tipo de texto, y puede incluirse en otros tipos de texto en el futuro, como narrativos, explicativos y, en algunos casos, también discutibles. Hay pocos textos puramente descriptivos, porque rara vez apoya la narrativa a la hora de analizar las descripciones y descripciones de obras, personas o lugares. Esto puede deberse a la falta de lectura detallada por parte de los participantes a las instrucciones poco claras y claras del profesor.

El Texto Narrativo

Figari (2009) afirma que “la narración es el tipo de texto que se aprende con mayor facilidad, posiblemente por haber sido ejercitada en forma oral constantemente desde la primera infancia”. Salvador (2008) recomienda “empezar la enseñanza de las estructuras textuales por la narrativa, ya que todo sujeto, incluyendo los niños tienen

conocimiento intuitivo del mismo, el cual no sucede con las otras estructuras. Lamentablemente, este tipo de texto es el menos frecuente en los textos escolares del sistema educativo peruano, sin embargo, es el más frecuente en los escritos elaborados por los alumnos, ya sea de manera espontánea o solicitada por el docente”.

Hasta ahora, hemos enfatizado los aspectos de la producción de textos que apoyan el desarrollo de esta investigación, sin embargo, la producción de textos es nuestro verdadero objetivo porque la estrategia diseñada está dirigida directamente a materializar los métodos de aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo con los Estándares básicos de Competencias de lenguaje, 2007, dentro de la actividad lingüística se dan dos procesos fundamentales, la comprensión y la producción. “La producción hace referencia al proceso por medio del cual el individuo genera significado, ya sea con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros. Entre tanto, la comprensión tiene que ver con la búsqueda y reconstrucción del significado y sentido que implica cualquier manifestación lingüística”. En el estándar se agregan necesidades de producción como los siguientes procesos: abstracción, análisis, síntesis, inferencia, inducción, deducción, comparación y asociación. Por lo tanto, al intentar enseñar cómo hacer un texto, debe incluir la interacción con el entorno social y cultural, ya que ésta no sólo “posibilita a las personas la inserción en cualquier contexto social, sino que interviene de manera crucial en los procesos de categorización del mundo, de organización de los pensamientos, acciones, de construcción de la identidad individual y social”. En la compilación de ensayos sobre el proceso de escritura de Fabio Jurado y Guillermo Zamudio, se encuentra la propuesta de Juan Carlos Negret y Adriana Jaramillo en el que se “proponen principios y estrategias derivados de los fundamentos constructivos, que le permitan al estudiante acceder a la lengua escrita”.

1. “La producción y circulación de textos: se debe distribuir el texto producido, para que lo lean otros sujetos diferentes a los autores. Se deben establecer espacios significativos de circulación como: emisoras, periódicos, puestas en escena entre otras”. (Estándares básicos de Competencias de lenguaje, 2007)
2. “La expresión: para promover este factor en los estudiantes, los autores proponen que la fuente de la escritura sea sobre situaciones MEN”. (Estándares básicos de Competencias de lenguaje, 2007. 20-21 pp. 47Ibíd. 21 pp). Jurado & Bustamante (2008) indica que “Vividas por ellos, permitirles que combinen la función gráfica en sus escritos, sugerirles que trabajen sus ideas inicialmente de forma oral, la utilización de roles, títeres y teatro como activación y liberación de la palabra y finalmente permitirles la utilización de gestos, movimientos que se puedan interconectar con la escritura”.
3. Establecer una conexión o contraste con la obra escrita de esa cultura: el niño debe tener la oportunidad de conocer a sus compañeros, especialmente el trabajo de diferentes autores, para que pueda comparar sus escritos y al mismo tiempo enriquecer su propio trabajo. .

En esta investigación, toda escritura creativa debe mejorar la imaginación, la claridad y la creatividad, lo que permitirá una actitud diferente ante la evolución mecánica de la supervivencia. Las herramientas para enriquecer el mundo imaginario y aportar creatividad va mucho más allá de la producción de palabras. Responde al deseo de las personas de libertad y viabilidad, es decir, buscar fuerzas impulsoras internamente en todo lo vivo para maximizar su potencial. Debería preferir especialmente la fantasía y la creación de mundos posibles a través de la literatura. “Tales aspectos son también importantes para la conformación del ser humano integral que somos. La persona que no es dueña de sus posibilidades creativas y posee un mundo

imaginario limitado, ni siquiera puede desear otro modo de vida; porque hasta el mero deseo implica, aunque sea, la mínima sospecha de que existen otras opciones, que lo que se vive no es lo único, puesto que el crear sueños y expectativas en nuestra propia vida nos motiva a seguir adelante, ya que como seres humanos requerimos de lo real y de lo utópico”. (Jurado & Bustamante, 2008)

Textualización

“Es el momento en que se procede a escribir, desarrollando las ideas de acuerdo a lo planificado, e incorporando ideas nuevas que surgirán en el transcurso del proceso de escritura”. (Jurado & Bustamante, 2008)

Edición y publicación

“Es el momento en que pasan en limpio el texto ya revisado, incorporando elementos que lo hagan impactante según su tipo: letras capitales, columnas, dibujos, etc. Además, luego de editarlos, los textos se socializan con los demás niños y niñas, las familias, etc.”. (Jurado & Bustamante, 2008)

Revisión

“Es el momento en que se lee lo escrito, con el propósito de evaluar e introducir cambios para mejorar el texto. Escribir debe ser visto como un proceso de revisión y corrección permanente, hasta obtener la versión final”. (Jurado & Bustamante, 2008)

Planificación

“Es el momento en el cual debemos tener claro el propósito del texto , para quién o quiénes se va a escribir, el tipo de texto que corresponde a la situación y qué ideas vamos a escribir, es decir qué va a decir el texto”. (Jurado & Bustamante, 2008)

2.3. Definiciones conceptuales

Actividades: “procede del vocablo latino activitas. Se trata de las acciones que desarrolla un individuo o una institución de manera cotidiana”. (significados, 2019)

Aprendizaje: Robbins (2000) “Es cualquier cambio de la conducta, relativamente permanente, que se presenta como consecuencia de una experiencia”.

Cuento: “Narración breve, oral o escrita, en la que se narra una historia de ficción con un reducido número de personajes, una intriga poco desarrollada y un clímax y desenlace final rápidos”. (Cassany, 1987)

Creatividad: “es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales”. (Delmiro, 2002)

Dinámica: “Parte de la física que estudia el movimiento en relación con las causas que lo producen”. (Diccionario de la lengua española, 2013)

Dramatización: “Acción de dramatizar. Puesta en escena, montaje parecido al que reciben las obras de teatro”. (Mantovaní, 1980)

Estimular: Real academia Española “Animar o incitar a hacer algo o a hacerlo más rápido o mejor. Impulsar la actividad de algo para mejorar su rendimiento o su calidad”.

Estrategias: “Es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo”. (González, 2002)

Expresión: “Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, etc.”. (Jerez & Moreno, 2004)

Imitación: Tiene su origen en el concepto latino imitativo y está asociada al verbo imitar.

Juego Dramático: Se trata de un juego en el que básicamente se combinan dos sistemas de comunicación: la expresión del lenguaje y la expresión corporal.

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

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

Mimo: El mimo corporal es un tipo de teatro físico revivido por Étienne Decroux.

Percepción: Diccionario de la Real Academia Española “Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos”

Pedagogía: “Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil”. (López & Encabo, 2004)

Producción de textos: “Es toda manifestación verbal completa que se produce con una intención comunicativa. Desde esta perspectiva tenemos: Las conversaciones formales o informales, las redacciones de diversa índole y finalidad, los poemas, las noticias, un informe”. (Lotman, 1973)

Producción escrita descriptiva: “se refiere a la elaboración de textos que señalan características de personas, animales, objetos, situaciones, emociones y sentimientos. En este tipo de producción abundan los adjetivos”. (Prieto, 1975)

Producción escrita narrativa: “se trata de la elaboración de textos que relatan hechos que les suceden a unos personajes en un lugar y tiempo determinado”. (Tejerina, 2005)

Receptor: Diccionario de la Real Academia Española “En lingüística, factor de la comunicación que recibe y descifra el mensaje, El que recibe o interpreta el mensaje”.

“.

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego dramático se relaciona directamente en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego dramático se relaciona directamente en la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

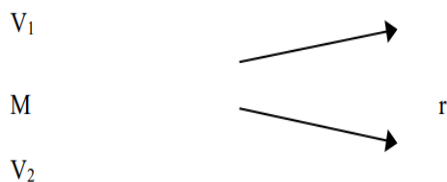
El juego dramático se relaciona directamente en la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

El juego dramático se relaciona directamente en la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental.



Dónde:

M: La muestra

V_1 : Juegos dramáticos

V_2 : Producción de textos

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.1.1. Tipo de investigación

“La investigación aplicada consiste en mantener conocimientos y realizarlos en la práctica además de mantener estudios científicos con el fin de encontrar

respuesta a posibles aspectos de mejora en situación de la vida cotidiana” (Gerena, 2010). La presente investigación es de tipo aplicada.

3.1.2. Nivel de investigación

“La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son saber cómo se puede comparar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014). La investigación es de nivel correlacional

3.1.3. Diseño

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental porque no se dará tratamiento a las variables de juegos dramáticos y producción de textos.

3.1.4. Enfoque

Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) definen que el enfoque cuantitativo es “la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. El enfoque de la investigación es Cuantitativa.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Según Bernal (2010), “es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 160).

70 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 70 niños de 1ER grado de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 60 niños de 1ER grado de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: EL JUEGO DRAMÁTICO		Dramatización	X.1.1 Imitación X.1.2 Roles	1, 2	Likert
		Expresión	X.2.1 Oral X.2.2 Corporal	3, 4	Likert
		Mimo	X.3.1 Pantomímica X.3.2 Mímica	5, 6	Likert

VARIABLE	DEEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS		Planificación	Y.1.1 Selecciona Y.1.2 Propone	7, 8	Likert
		Textualización	Y.2.1 Ideas Y.2.2 Experiencias Y.2.3 Sentimientos	9, 10, 11	Likert
		Revisión	Y.3.1 Revisa Y.3.2 Corrige Y.3.3 Explica	12, 13, 14	Likert

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

A través de la encuesta, se permitió obtener información del conocimiento de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

Para ello, se ha establecido una guía de encuestas específicas para hacer más objetiva la información obtenida.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

V1 = JUEGO DRAMÁTICO

Tabla 1

Seleccione la definición de Juego Dramático

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Se centra en diferentes formas de expresión	15	25%
Representación de una variedad de situaciones que ayudan a los niños a desarrollar habilidades	45	75%
TOTAL	60	100%

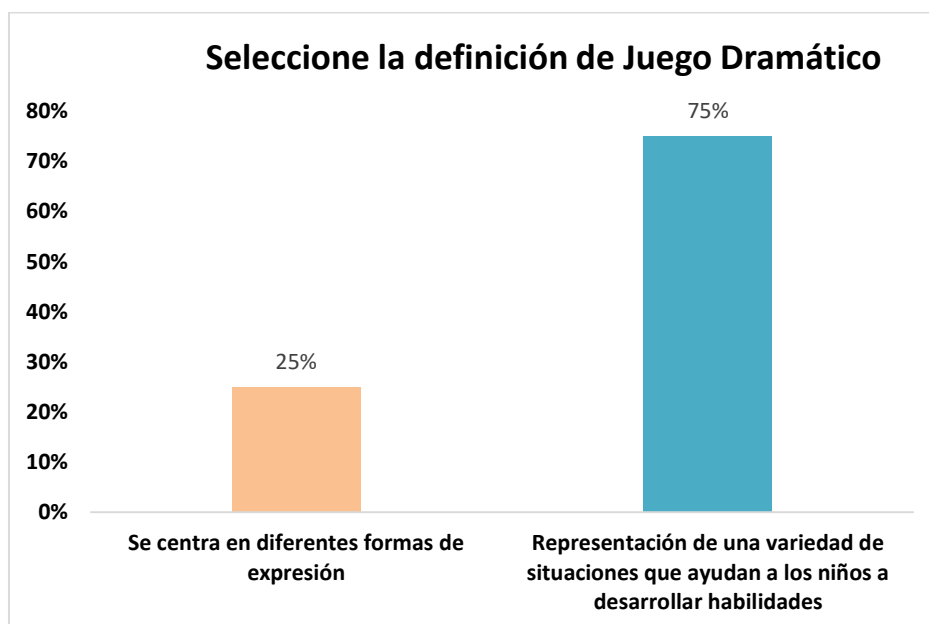


Figura 1 Seleccione la definición de Juego Dramático

De la tabla 1 y figura 1, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 25% define el juego dramático se centra en diferentes formas de expresión y el 75% lo define como una representación de una variedad de situaciones que ayudan a los niños a desarrollar actividades.

Tabla 2

Qué áreas desarrolla el Juego Dramático en los niños

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cognoscitivo	13	22%
Motriz	10	17%
Afectivo - Emocional	11	18%
Lenguaje	25	42%
Otros	1	2%
TOTAL	60	100%

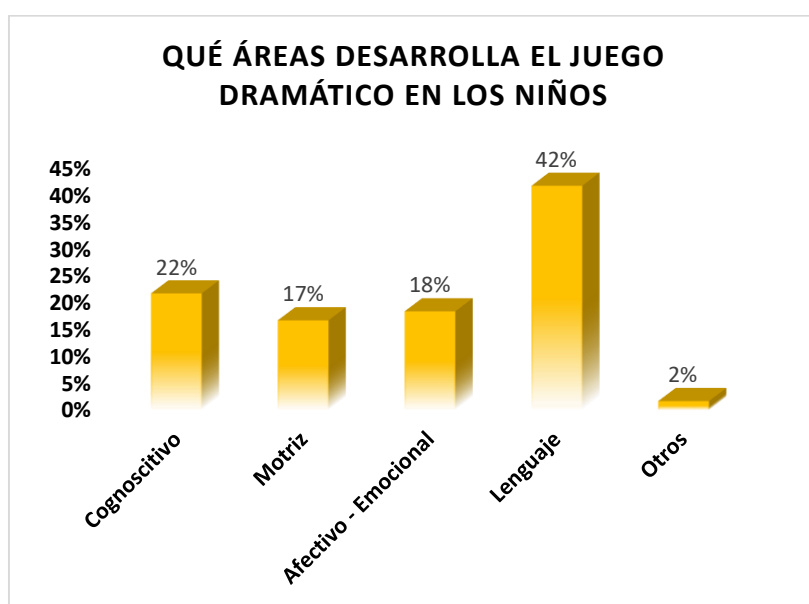


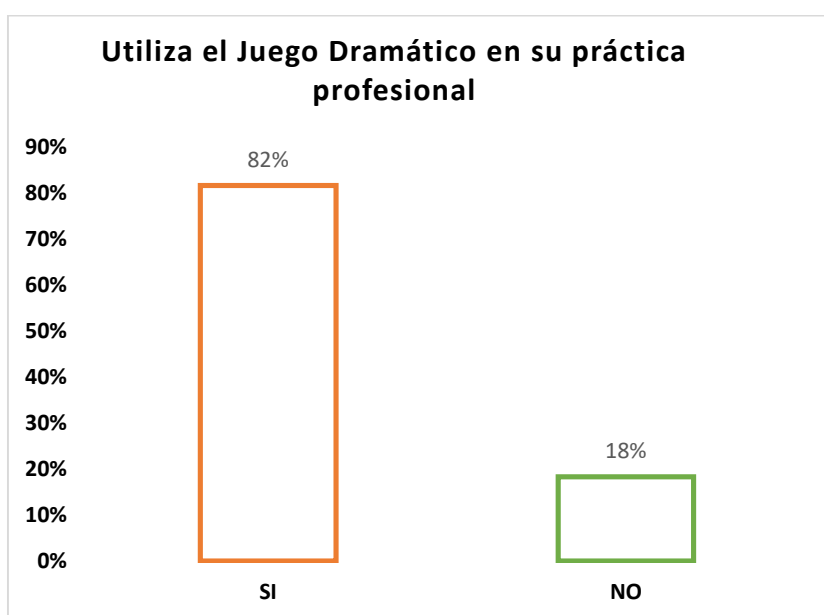
Figura 2 Qué áreas desarrolla el Juego Dramático en los niños

De la tabla 2 y figura 2, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 22% indica que le juego dramático desarrolla el área cognoscitiva, el 17% indica que le juego dramático desarrolla el área motriz, el 18% indica que le juego dramático desarrolla el área efectivo-emocional, el 42% indica que le juego dramático desarrolla el área dl lenguaje y el 2% indica que le juego dramático desarrolla otras áreas.

Tabla 3

Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	49	82%
NO	11	18%
TOTAL	60	100%

*Figura 3 Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional*

De la tabla 3 y figura 3, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 82% indica que si utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional y el 18% indica que no Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional.

Tabla 4

Con qué frecuencia realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	35	58%
A veces	20	33%
Nunca	5	8%
TOTAL	60	100%

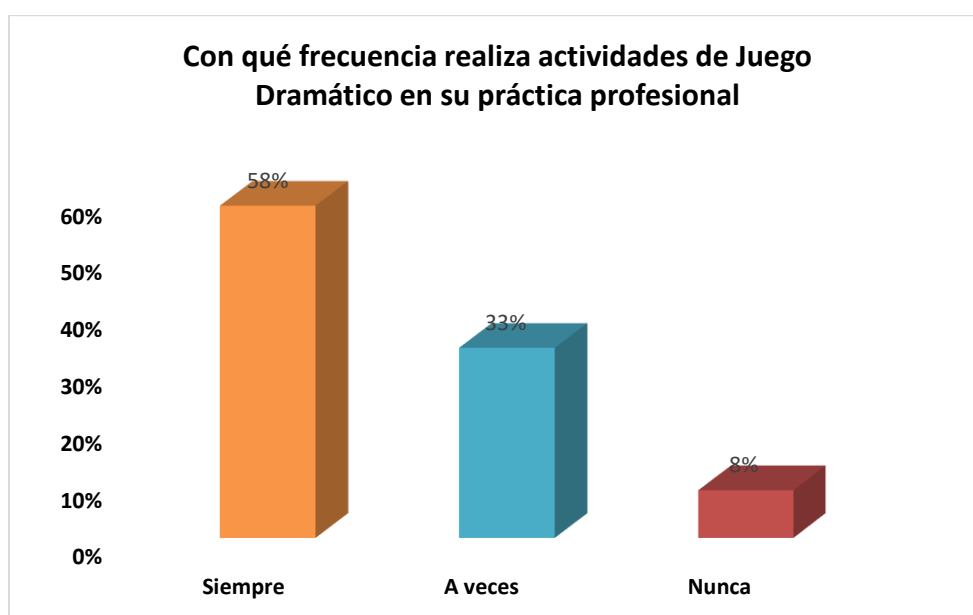


Figura 4 Con qué frecuencia realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional

De la tabla 4 y figura 4, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 58% indica que siempre realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional, el 33% indica que a veces siempre realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional y el 8% indica que nunca siempre realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional

Tabla 5

Cree usted que el Juego Dramático ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	52	87%
NO	8	13%
TOTAL	60	100%

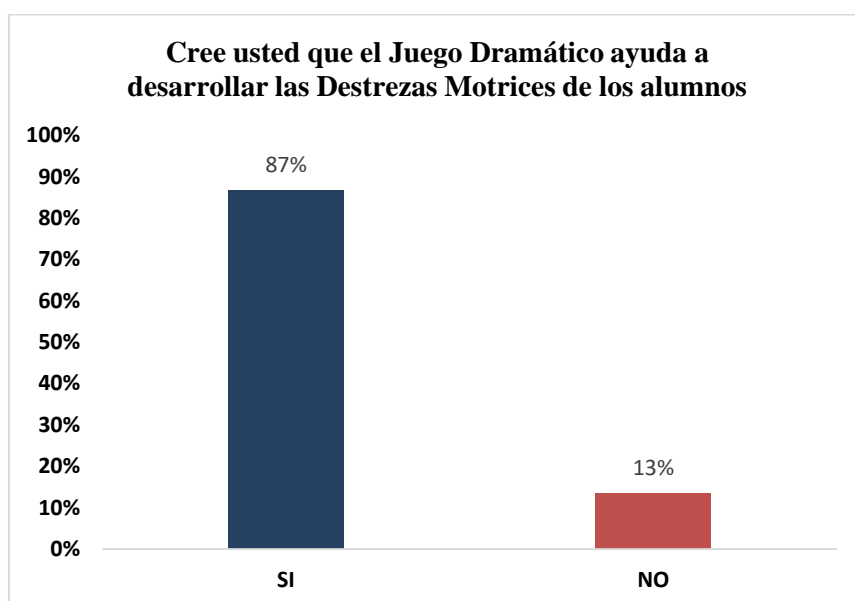


Figura 5 Cree usted que el Juego Dramático ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos

De la tabla 5 y figura 5, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 87% indica que el Juego Dramático si ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos y el 13% indica que el Juego Dramático no ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos

V2= PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Tabla 6

Te gusta el juego dónde representas personajes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	78%
NO	13	22%
TOTAL	60	100%

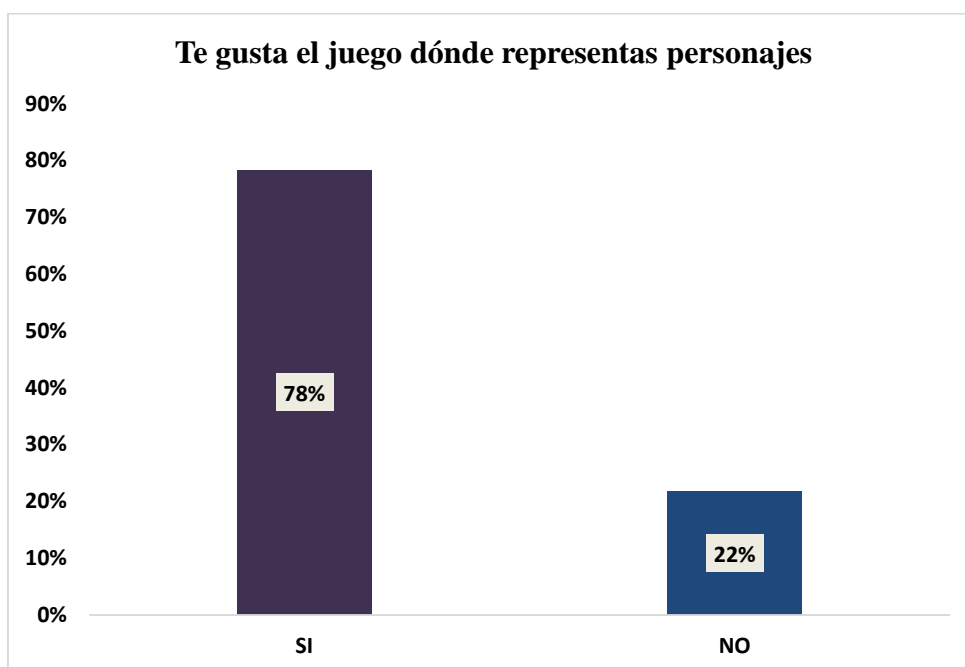


Figura 6 Te gusta el juego dónde representas personajes

De la tabla 6 y figura 6, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 78% define que si le gusta el juego dónde representa personajes y el 22% indica que no le gusta el juego dónde representa personajes.

Tabla 7

Te gusta usar disfraz durante la representación de tu juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	92%
NO	5	8%
TOTAL	60	100%

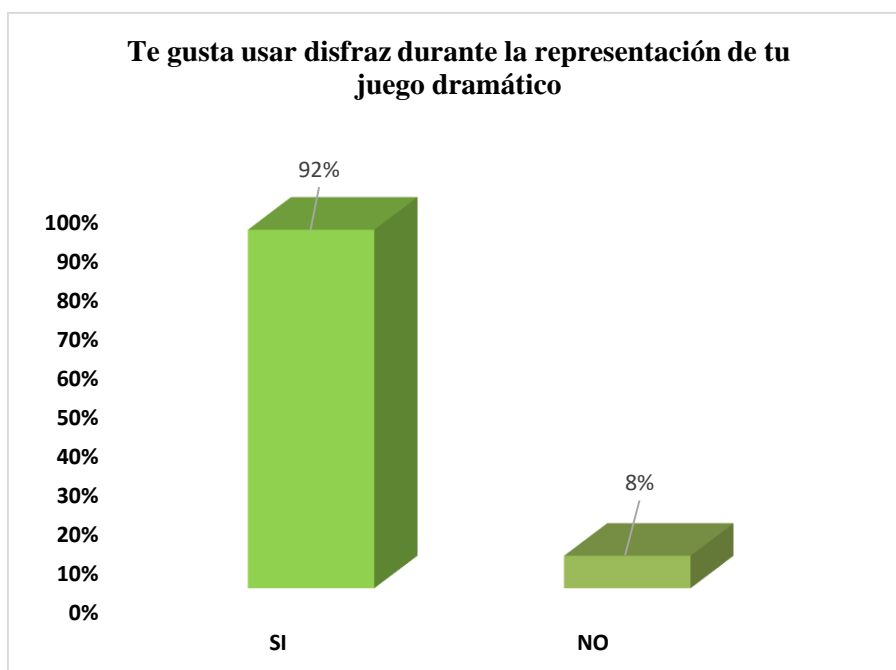


Figura 7 Te gusta usar disfraz durante la representación de tu juego

De la tabla 7 y figura 7, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 92% indica que, si le gusta usar disfraz durante la representación de tu juego, y el 8% indica que no le gusta usar disfraz durante la representación de tu juego.

Tabla 8

Después de jugar te motiva a escribir una historia o cuento

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Situaciones cotidianas	51	85%
Situaciones imaginarias	9	15%
TOTAL	60	100%

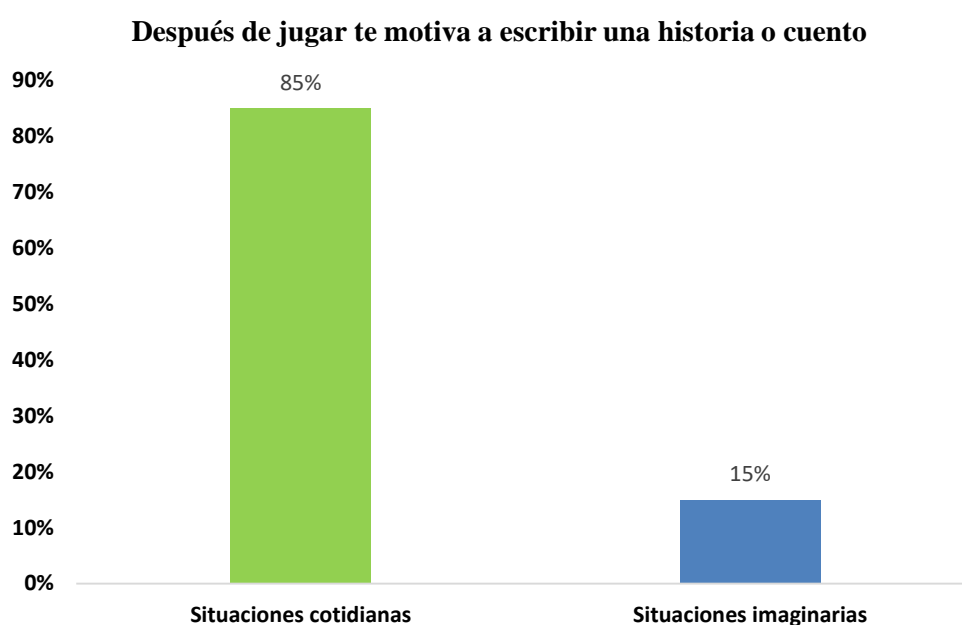


Figura 8 Después de jugar te motiva a escribir una historia o cuento

De la tabla 8 y figura 8, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 85% indica que después de jugar le gusta describir historias o cuentos de situaciones cotidianas, y el 15% indica que después de jugar le gusta describir historias o cuentos de situaciones imaginarias.

Tabla 9

Te gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuentos	27	45%
Leyendas	5	8%
Historias de ficción	24	40%
Lo que sucede en el colegio	4	7%
TOTAL	60	100%



Figura 9 Te gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre

De la tabla 9 y figura 9, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 45% indica que le gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre cuentos, el 8% indica que le gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre leyendas, el 40% indica que le gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre historias de ficción y el 7% indica que le gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre lo que sucede en el colegio.

Tabla 10

Te sientes motivado a leer los cuentos que escriben tus compañeros

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	58%
NO	25	42%
TOTAL	60	100%

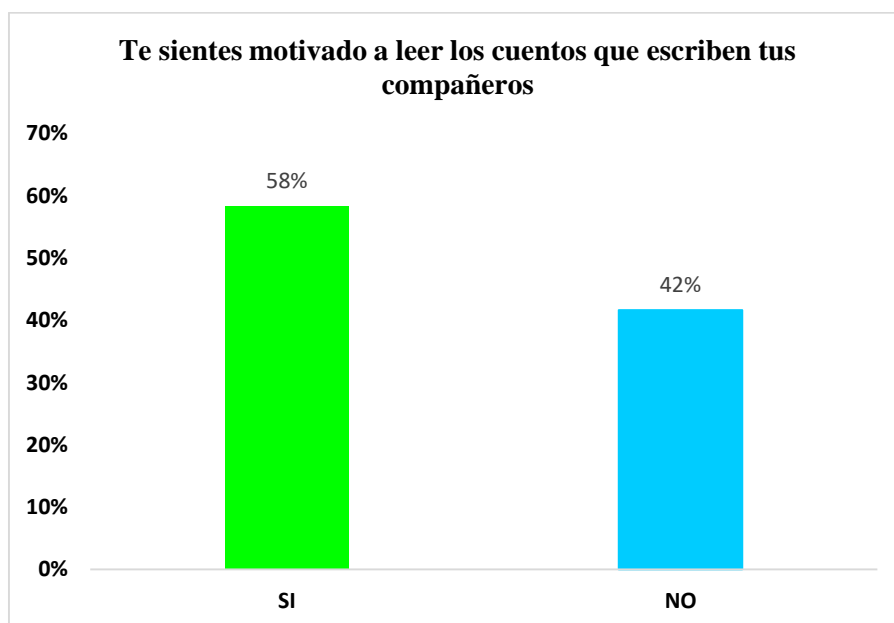


Figura 10 Te sientes motivado a leer los cuentos que escriben tus compañeros

De la tabla 10 y figura 10, se observa que de un total de 60 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande. El 58% define si se siente motivado a leer cuentos que escriben sus compañeros y el 42% indica que no se siente motivado a leer cuentos que escriben sus compañero.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

El Juego Dramático como Estrategia Didáctica en la producción de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019. A la pregunta ¿Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional?

“El Juego Dramático, supone un trabajo integral de la persona, a nivel cognitivo, corporal, emocional y sensible. Ofreciéndoles un espacio donde sentirse libres para explorarse a ellos mismos y a los demás compañeros para soñar, para jugar, para crear”.

Concuerda con lo que dice la investigación de Jerez, Isabel, Encabo, Eduardo y moreno, Carmelo (2004). “La palabra viva: el teatro como recurso para la animación a la lectura. En: Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura. Madrid: Octaedro. Encontramos que este ensayo es significativo para nuestra investigación. Se nota como los autores ven la actividad teatral realizada por los alumnos como una propuesta cultural educativa, cuyo objetivo primordial es conseguir la motivación, la crítica en el pensamiento y el despertar de la voluntad para la búsqueda de la sabiduría de nuestros niños y jóvenes cada uno en su medida. El teatro es un impulsor para las actividades creativas y variadas. Ellos encuentran en el teatro un gran aliado para la animación a la lectura, ya que en sus diferentes vertientes (dramatización, juego dramático etc.) nos ofrece en cada momento del desarrollo un recurso fabuloso que permite vivificar activa y creativamente los textos, aprehendiendo su contenido pleno y desarrollando en el intento las capacidades expresivas, cognitivas e imaginativas del estudiante”.

5. 2. CONCLUSIONES

- Los juegos dramáticos son propicios para el desarrollo integral de las personas. Los juegos dramáticos son juegos de niños porque los hace sentir interesantes, no porque quieran practicar algún comportamiento o conocer mejor a su pareja.
- Al cambiar los elementos ambientales y utilizar los materiales didácticos disponibles y los artículos desechados, promueve la representación de personajes y el uso de hermosos paisajes e imaginación recreativa.
- Ayuda a superar la timidez al hablar y actuar en público.
- Ayude a los niños a distinguir la fantasía de la realidad ayudándolos a entrar en contacto con la realidad.
- El drama dramático tiende a improvisar, es decir, la capacidad del sujeto para expresar espontáneamente su tema perceptual o darle al personaje una forma de vida. Para ello, debe utilizar toda su creatividad.

5. 3. RECOMENDACIONES

- Para aumentar la producción de textos de los estudiantes, es importante enriquecer el entorno a través de una buena lectura y estudiar las situaciones, intereses y expectativas de los estudiantes.
- A la hora de diseñar un programa y ponerlo en práctica, no se debe olvidar que el componente de diversión es compatible con el rigor académico y la disciplina.
- Es fundamental que los alumnos se den cuenta de la razón por la que se programan las actividades a realizar y que las diversifiquen para estimular su curiosidad e interés.

- Observar la falta de motivación en la escritura El maestro debe mediar en este proceso ayudando a los estudiantes más avanzados y debe brindar apoyo a los niños más débiles.
- Con respecto a la ropa, en lugar de la ropa hecha o comprada por la madre, el uso de materiales viejos puede crear una buena ropa que sea más creativa.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Bibliográficas

Cassany, Daniel (1996). Describir el escribir. Barcelona: Paidós.

Cerrillo, Delgado, Encabo, García, Greimer, Jerez Y Otros (2004). Didáctica de la literatura.

El cuento, la dramatización y la animación a la lectura.

Delmiro Benigno (2002). La escritura creativa en las aulas. En torno a los talleres literarios.

Barcelona.

Diccionario de la lengua española. Madrid: Espasa-Calpe S.A.

Eine Jorge, Mantovaní Alfredo. (1980). Teoría del juego dramático. Madrid: Ministerio de

educación, 16-17 pp.

Graves, Donald (1983). Didáctica de la escritura. Madrid: Morata.

González, Elvia (2002). "La pedagogía de la imaginación: la vida en letras" Revista

Educación y Pedagogía. Medellín, No. 19-20, Vol. 9-10, 183-200 pp.

Jerez Isabel, Encabo Eduardo y Moreno Carmelo (2004). La palabra viva: el teatro como

recurso para la animación a la lectura.

López Armando, Encabo Eduardo e Jerez Isabel (2004). Precisiones sobre la dramatización

ante el nuevo milenio. En: Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura. España.

Lotman (1973). "Ensayo sin riesgos" 105 pp.

El Diseño Curricular Nacional (2009). 23pp.

Prieto, Antonio (1975). Estudios de literatura europea. Madrid: Narcea.

Tejerina Isabel (2005). El juego dramático en la educación primaria. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 3 44pp. Ibíd. 6 pp.

Vega, Roberto (1996). Escuela, teatro y construcción del conocimiento. Buenos Aires: Santillana.

Vigotsky (1979). Zona de desarrollo próximo" 156 pp.

Wallach y Kogan (1983). "Obstáculos Motivacionales" 84 pp.

Winnicott (1982). 79-80 pp.

6. 2. Fuentes electrónicas

Gerena, L. (2010). *sites.ggogle*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/fiorellavinvestigacionaplicada/definicion-de-autores>

Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). Mexxico: McGraw Hill.

Navarro, R., & Mantovani, A. (Marzo de 2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Obtenido de <https://docplayer.es/47736565-El-juego-dramatico-de-5-a-9-anos.html>

Sánchez, F., & Iglesias, T. (2016). *El juego dramático: un camino pedagógico*. Obtenido de <http://docplayer.es/10002212-El-juego-dramatico-un-camino-pedagogico.html>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TITULO: LA RELACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA KUSU GRANDE DEL DISTRITO DE IMAZA, 2019

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es la relación del juego dramático y la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación del juego dramático y la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación del juego dramático y la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.</p> <p>Determinar la relación del juego dramático y la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El juego dramático se relaciona directamente en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>El juego dramático se relaciona directamente en la creación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.</p> <p>El juego dramático se relaciona directamente en la representación de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>JUEGO DRAMÁTICO</p> <p>VARIABLE DEPENDIENT</p> <p>E</p>		<p>X1= Dramatización</p> <p>X2= Expresión</p> <p>X3= Mimo</p> <p>Y1= Planificación</p>	<p>X.1.1 Imitación</p> <p>X.1.2 Roles</p> <p>X.2.1 Oral</p> <p>X.2.2 Corporal</p> <p>X.3.1 Pantomímica</p> <p>X.3.2 Mímica</p> <p>Y.1.1 Selecciona</p> <p>Y.1.2 Propone</p>

<p>¿Cuál es la relación del juego dramático y la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019?</p>	<p>Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.</p> <p>Determinar la relación del juego dramático y la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.</p>	<p>Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019</p> <p>El juego dramático se relaciona directamente en la narrativa de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019</p>	<p>PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p>		<p>Y2= Textualización</p> <p>Y3= Revisión</p>	<p>Y.2.1 Ideas</p> <p>Y.2.2 Experiencias</p> <p>Y.2.3 Sentimientos</p> <p>Y.3.1 Revisa</p> <p>Y.3.2 Corrige</p> <p>Y.3.3 Explica</p>
--	--	---	-----------------------------	--	---	--



ENCUESTA

A LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA KUSU GRANDE DEL DISTRITO DE IMAZA, 2019.

OBJETIVO: Conocer la opinión de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019.

INSTRUCCIÓN

La suscrita está realizando una investigación sobre la relación del juego dramático en la producción de textos narrativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Kusu Grande del Distrito de Imaza, 2019. Para el efecto solicito su pleno apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

Preguntas para las docentes

1. Seleccione la definición de Juego Dramático.

a) Se centra en diferentes formas de expresión.

b) Representación de una variedad de situaciones que ayudan a los niños a desarrollar habilidades.

2. ¿Qué áreas desarrolla el Juego Dramático en los niños?

- a) Cognoscitivo
- b) Motriz
- c) Afectivo - Emocional
- d) Lenguaje
- e) Otros

3. ¿Utiliza el Juego Dramático en su práctica profesional?

- a) Si
- b) No

4. ¿Con qué frecuencia realiza actividades de Juego Dramático en su práctica profesional?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

5. ¿Cree usted que el Juego Dramático ayuda a desarrollar las Destrezas Motrices de los alumnos?

- a) Si
- b) No

Preguntas para los alumnos

6. ¿Te gusta el juego dónde representas personajes?

- a) Si
- b) No

7. ¿Te gusta usar disfraz durante la representación de tu juego dramático?

- a) Si
-

b) No

8. ¿Después de jugar te motiva a escribir una historia o cuento?

a) Situaciones cotidianas

b) Situaciones imaginarias

9.- ¿Te gusta escribir los textos narrativos y descriptivos sobre?

a) Cuentos

b) Leyendas

c) Historias de ficción

d) Lo que sucede en el colegio

10.- ¿Te sientes motivado a leer los cuentos que escriben tus compañeros?

a) Si

b) No

Mg. Sergio Rafael Mazuelos Cardoza
ASESOR

Dra. Norvina Marlina Marcelo Angulo
PRESIDENTE

Mg. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera
SECRETARIO

Lic. Rosa Mercedes Vilchez Jaime
VOCAL