

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

COHORTE 2022

Tema: Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magister en Educación Inicial

Modalidad del Trabajo de Titulación: Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y de desarrollo.

Autora: Licenciada Elvia Adelaida Acalo Pagalo

Directora: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

Ambato – Ecuador

2023

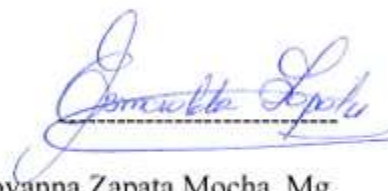
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster e integrado por los señores: Licenciada Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister y la Licenciada Silvia Beatriz Acosta Bones, Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra”, elaborado y presentado por la Licenciada Elvia Adelaida Acalo Pagalo, para optar por el Título de cuarto nivel de Magíster en Educación Inicial; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.

Presidente y Miembro del Tribunal



Lda. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg.

Miembro del Tribunal



Lda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.

Miembro del Tribunal

Autoría del trabajo de titulación

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra, le corresponde exclusivamente a: Licenciada Elvia Adelaida Acalo Pagalo, bajo la Dirección de la Licenciada. Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister Directora del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Elvia Adelaida Acalo Pagalo
C.C.:0604678227
AUTORA



Lcda. Tamara Ballesteros, Magister.
C.C.:1600364382
DIRECTORA

Derechos de autor

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lcda. Elvia Adelaida Acalo Pagalo

C.C.:0604678227

Índice general de contenidos

Autoría del trabajo de titulación	3
Derechos de autor	4
Índice de tablas	8
Índice de figuras.....	9
Agradecimiento.....	10
Dedicatoria.....	11
Resumen ejecutivo	12
Executive Summary	13
Capítulo I	14
El Problema de Investigación	14
1.1. Introducción	14
1.2. Justificación	14
1.3. Objetivos	16
1.3.1. <i>General</i>	16
1.3.2. <i>Específicos</i>	16
Capitulo II.....	17
Marco Teórico.....	17
2.1. Antecedentes Investigativos.....	17
2.2. Fundamentación científica.....	20
2.2.1. <i>Currículo de Educación Inicial</i>	20

2.2.2. <i>Ámbito de Expresión Artística</i>	22
2.2.3. <i>Juegos Dramáticos</i>	23
2.2.4. <i>Área Motriz</i>	28
2.2.5. <i>Desarrollo Motriz Grueso</i>	29
2.2.6. <i>Áreas de Desarrollo Motriz Grueso</i>	30
2.2.7. <i>Destrezas de desarrollo motriz grueso</i>	31
Capítulo III.....	34
Marco Metodológico.....	34
3.1. Tipo de Investigación.....	34
3.2. Población o Muestra	34
3.3. Pregunta Científica.....	34
3.4. Recolección de Información	35
3.5. Procesamiento de la información y análisis.....	35
Capítulo IV.....	36
Resultados y Discusión.....	36
4.1 Resultados de la manera como se desarrolla la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.	36
4.2 Resultado de cómo se establecieron los juegos dramáticos adecuados para el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años.....	38
Capítulo V.....	43
Conclusiones y Recomendaciones	43
5.1. Conclusiones	43

5.2. Recomendaciones.....	43
<u>Bibliografía</u>	44
Anexos	47
Anexo 1. Categorización de las Variables	47
Anexo 2. Validación de los instrumentos de recolección de datos.....	48
Anexo 3. Archivo fotográfico	53
Capítulo VI.....	54
Propuesta.....	54
6.1. Título	54
6.2. Descripción	54
6.3. Desarrollo de la propuesta	54
6.4. Conclusiones y Recomendaciones de la Propuesta	63
6.4.1. Conclusiones	63
6.4.2. Recomendaciones.....	64

Índice de tablas

Tabla 1 Objetivos de aprendizaje y destrezas a desarrollar del ámbito de expresión artística	22
Tabla 2 Objetivos de aprendizaje y destrezas a desarrollar del ámbito de motricidad gruesa.....	31
Tabla 3 Entrevista docentes	38
Tabla 4 Fases de la propuesta	54
Tabla 5 Etapas de la propuesta.....	55
Tabla 6 Cronograma de trabajo.....	56
Tabla 7 Propuesta alterna de trabajo para el bloque de dramatización.....	57
Tabla 8 Propuesta alterna de trabajo para el bloque de títeres con cuentos.....	60
Tabla 9 Propuesta alterna de trabajo para el bloque de títeres con escenas de la vida cotidiana .	60

Índice de figuras

Figura 1 Ejes de desarrollo educación inicial	21
---	----

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato la cual abrió sus puertas para formarme profesionalmente, así como también a diferentes Docentes que impartieron sus conocimientos y su apoyo moral para seguir adelante día a día.

También agradezco a mi hijo Josué Morales quien fue mi mayor motivo e inspiración para seguir adelante y nunca rendirme en mis estudios y así poder hacer un ejemplo de superación para él.

A toda mi familia quienes me incentivaron en muchos sentidos a seguir adelante y a aquellas personas que siempre estuvieron a mi lado en las buenas y en las malas apoyándome de alguna manera para que mis sueños se haga realidad.

Por último, agradezco a mi Tutora de Tesis Lic. Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg. por haber guiado y compartido su conocimiento con paciencia y sabiduría a lo largo de mi preparación.

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo le dedico a Dios nuestro creador dueño de nuestra vida y forjador de todos nuestros anhelos.

También dedico a mi querido y apreciado hijo Josué Morales por ser mi motor fundamental en mi vida, a mi querida madre y hermano por haber sido un apoyo primordial para seguir adelante, por los consejos, valores y principios que siempre han inculcado a seguir con las demás personas que nos rodean.

A toda mi familia por estar pendientes de mi persona y en especial de mi hijo Josué en el momento cuando yo no pude estar junto a él todos los fines de semana durante 1 año por lo que estaba en las aulas de clase y por todas muchas cosas que han realizado por mi bienestar personal.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE 2022

TEMA:

*JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO MOTOR GRUESO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA DIEGO DE IBARRA*

MODALIDAD DE TITULACIÓN: Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y de desarrollo.

AUTORA: Licenciada Elvia Adelaida Acalo Pagalo

DIRECTORA: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

FECHA: 15 de enero de 2024

Resumen ejecutivo

El presente trabajo lleva por título Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra, el mismo que se da ante la problemática encontrada en la institución, la cual se resume en un bajo desarrollo motriz grueso de los niños de educación inicial. Ante lo cual se plantea el objetivo de analizar el juego dramático y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años; el mismo que marca el camino de esta investigación, para lo cual se realiza un análisis de investigaciones previas, así como el análisis teórico de las dos variables de estudio como es la dramatización y el desarrollo motor grueso. Luego se plantea la metodología con la que se procedió a desarrollar esta investigación, respondiendo a un enfoque cualitativo, de tipología documental, bibliográfico y de campo; con un diseño fenomenológico y alcance exploratorio descriptivo; la que permitió diseñar dos instrumentos de recolección de datos, una entrevista para los docentes la que analiza el uso de la dramatización en el salón de clase y una ficha de observación para los estudiantes, la cual valora actividades motrices gruesas que se realizan tanto dentro como fuera del salón de clase. Estos datos permitieron entender el desarrollo motriz grueso y como este se lo realiza en actividades durante los momentos de trabajo socio educativo; mientras que la entrevista permitió entender como las docentes se ayudan de los juegos dramáticos para fortalecer diversos aspectos del desarrollo infantil; esto a su vez permitió concluir que los niños de 4 años de educación inicial desarrollan la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas. Al final se presenta una propuesta lúdica que conjuga el trabajo de los juegos dramáticos en favor del desarrollo motriz grueso de los niños de educación inicial.

DESCRIPTORES: *JUEGOS DRAMÁTICOS, DESARROLLO MOTOR GRUESO, DESTREZAS,*

FICHA DE OBSERVACIÓN, EDUCACIÓN INICIAL

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE 2022

TEMA:

*DRAMATIC GAMES AND GROSS MOTOR DEVELOPMENT IN 4-YEAR-OLD CHILDREN AT
THE DIEGO DE IBARRA BASIC EDUCATION INSTITUTION*

MODALIDAD DE TITULACIÓN: Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y de desarrollo.

AUTORA: Licenciada Elvia Adelaida Acalo Pagalo

DIRECTORA: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

FECHA: 15 de enero de 2024

Executive Summary

The present work is titled Dramatic games and gross motor development in 4-year-old children of the Diego de Ibarra Basic Education Institution, the same one that occurs in response to the problems found in the institution, which is summarized in low motor development. bulk of children in early education. Given this, the objective is to analyze dramatic play and gross motor development in 4-year-old children; the same one that marks the path of this research, for which an analysis of previous research is carried out, as well as the theoretical analysis of the two study variables such as dramatization and gross motor development. Then the methodology with which this research was developed is proposed, responding to a qualitative approach, documentary, bibliographic and field typology; with a phenomenological design and descriptive exploratory scope; which allowed us to design two data collection instruments, an interview for teachers which analyzes the use of dramatization in the classroom and an observation sheet for students, which assesses gross motor activities that are carried out both inside and outside the classroom. These data allowed us to understand gross motor development and how it is carried out in activities during moments of socio-educational work; while the interview allowed us to understand how teachers use dramatic games to strengthen various aspects of child development; This in turn allowed us to conclude that children of 4 years of initial education develop gross motor skills through recreational activities. At the end, a playful proposal is presented that combines the work of dramatic games in favor of the gross motor development of early education children.

DESCRIPTORS: DRAMATIC GAMES, GROSS MOTOR DEVELOPMENT, SKILLS, OBSERVATION SHEET, INITIAL EDUCATION

Capítulo I

El Problema de Investigación

1.1. Introducción

Esta investigación analizó la temática de los juegos dramáticos como una herramienta que potencie los aprendizajes, se debe tener claro que los juegos dramáticos deben ser elegidos de acuerdo con la edad de los estudiantes con quienes se está trabajando. Es así como los títeres, marionetas, dramatización, entre otras ayudan al docente en el día a día educativo. Con estos datos se pudo entender y comprender que los Juegos dramáticos es una herramienta mediadora de aprendizajes; con este contexto este trabajo tiene el siguiente diseño:

Capítulo I, el problema de la investigación; en la que se llevó a cabo un análisis de la problemática y se procedió a fijar los objetivos de la investigación.

Capítulo II, marco teórico; en el que se sentó las bases teóricas, a través de un análisis de investigaciones previas y de conceptos de diversos autores.

Capítulo III, marco metodológico; se centró en mostrar la metodología de la investigación, la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección.

Capítulo IV, aquí se realizó el análisis de investigación de forma cualitativa de las variables

Capítulo V, en este punto se generó las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

1.2. Justificación

La UNESCO (2018), en los objetivos de desarrollo del milenio (ODM), fomenta la educación en los países de desarrollo, así como incentivan a unir esfuerzos para que los países en vías de desarrollo obtengan una educación de calidad, brindando acceso universal a la misma en la que prima tres desarrollos importantes como es el lecto escritor, matemáticas y también el

desarrollo psicomotor, con este preámbulo se realiza esta investigación, para obtener resultados del uso de los juegos dramáticos y su influencia en el desarrollo motor grueso.

Es de interés realizar esta investigación, debido a que los niños antes de los cinco años, necesitan una educación motivadora e innovadora, que utilice recursos pedagógicos y didácticos, que potencien el trabajo docente, y desarrollen y potencien destrezas de una manera idónea que permita que el niño cree aprendizajes significativos que le sirvan en el diario vivir; razón por la cual surge la necesidad de realizar un análisis ante dicha problemática, con el fin de conocer y determinar las diferentes experiencias y dificultades que los niños presentan al desarrollar el área motriz gruesa, permitiendo conocer de forma más específica de qué manera los juegos dramáticos ayudan en el desarrollo motor grueso.

De acuerdo con el INEC (2018), el desarrollo motriz grueso en el país tiene variaciones del sector urbano al rural, mencionando que los niños que se encuentran en el sector urbano tienen un mejor desarrollo que los niños del sector rural, esto debido al grado de conocimientos y grado académico de los padres de familia.

El juego dramático como una herramienta educativa, reúne las condiciones necesarias para trabajar con niños en la primera infancia, puesto que se presenta como un medio que ayuda a generar ideas y fortalecer destrezas y habilidades en áreas lingüísticas, sociales y motrices; con este preámbulo la importancia del presente trabajo es la de generar opciones lúdicas y dinámicas que favorezcan el desarrollo motor grueso de los niños de cuatro años.

Este trabajo tendrá un impacto amplio en las metodologías y herramientas educativas usadas como entes generadores y potenciadores de aprendizajes, donde a través de juegos dramáticos se buscará el desarrollo motor grueso, a través de ejercicios de expresión corporal que perfeccionen y afiancen los movimientos gruesos del niño, el cual permitirá al docente expandirse

más allá de las herramientas educativas cotidianas y de una educación clásica que tiene al niño más desarrollo la motricidad fina.

La pertinencia de esta investigación radica en que, se brindará un apoyo a los docentes a través de la creación de una propuesta o posible solución que le ayude al proceso socio educativo de los estudiantes. La factibilidad del presente trabajo se da, debido a que existe la bibliografía necesaria y adecuada la misma que es asequible, lo que beneficia a la comunidad educativa donde se desarrollará esta investigación. Ante este análisis esta investigación buscó analizar el juego dramático y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años. Con este contexto se planteó la siguiente formulación del problema: ¿Cómo los juegos dramáticos ayudan al desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Analizar el juego dramático y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años, de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.

1.3.2. Específicos

1. Investigar teóricamente la base del juego dramático y del desarrollo motor grueso.
2. Determinar de qué manera se desarrolla la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.
3. Establecer los juegos dramáticos adecuados para el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes Investigativos

Luego de revisar repositorios de diferentes universidades e investigaciones previas, que contenían información de alguna de las dos variables, se presenta el siguiente análisis de los trabajos que consolidaron el marco teórico.

Da Silva y Vieira (2021) en su investigación del juego dramático en la educación llega a la conclusión, que el teatro es una de las mejores opciones para desarrollar múltiples facetas educativas, favoreciendo en especial al dominio o pánico escénico, el lenguaje tanto oral y corporal, partiendo este desarrollo desde el aspecto social. Se menciona también que la dramatización ayuda a que los estudiantes, fortalezcan diversas áreas de desarrollo, como son el desarrollo motor y el de lenguaje.

Méndez (2021) en su trabajo del teatro y juego dramático en la educación, concluye que pese a la confusión de términos que existe en el teatro y que los mismos pueden causar problemas en la implementación del mismos en la educación, este tiene un beneficio pedagógico grande, el cual favorece a desarrollar aspectos sociales, de convivencia y de lenguaje, que ayuden a los estudiantes a desarrollar diversos aspectos no solo de su vida estudiantil sino también de su diario vivir.

Dubatti (2020) menciona que el “teatro es un acontecimiento que produce entes en su acontecer, ligado a la cultura viviente, a la presencia aurática de los cuerpos, y a partir de esa proposición, elabora argumentos fundamentales que cuestionan el reduccionismo de la definición semiótica” (p. 53). De acuerdo con lo mencionado por Dubatti, el teatro es una parte fundamental

del desarrollo del lenguaje a través de la expresión oral y corporal, que permiten al ser humano interactuar en mundo de ficción ante la realidad.

Gutiérrez (2018) mencionan que para insertar el arte en la educación se requiere de generar cambios transformadores desde los docentes, es decir cambiar el arte en educación, hay que recordar que, si bien el nivel inicial no es escolarizado, es el inicio de un proceso socioeducativo en pro de un desarrollo integral, por lo que las educadoras deben empoderarse de técnicas artísticas que permitan fortalecer diversos ámbitos de aprendizaje.

Andueza et al. (2017) en su trabajo menciona que el arte es uno de los principales métodos didácticos, para potenciar el desarrollo infantil integral, pues debido a su clasificación y versatilidad, el mismo puede ser utilizado en muchos de los ámbitos de aprendizaje; la importancia que este tiene es tal que en muchos países consta dentro del currículo como un ámbito más de desarrollo; siendo el mismo uno de los pilares fundamentales en el desarrollo de la expresión corporal y oral.

Gonzalez y Hornauer (2014) menciona que la dramatización aborda diversos temas, a través de la ayuda de intervenciones de los actores que participan en la misma. Estas actividades ocasionan que el niño y adolescente disfrute al realizarlas, porque en muchos de los casos sirve como un medio para expresar los pensamientos y sentimientos. También ayuda en el desarrollo del ámbito social, pues el estudiante al realizar estos ejercicios puede expresar a través de la palabra o mímica, situaciones del diario vivir o historias creadas, las mismas que tienen una finalidad.

Bermudez et al. (2018) mencionan que el desarrollo motor grueso se entiende como el cambio progresivo en el comportamiento motor a lo largo de la vida; en este trabajo se concluye que, si un niño es trabajado de manera correcta y adecuada en esta área, el desarrollo de lo niño es

favorable. Este desarrollo se lo realiza a través de la expresión corporal, la misma que puede transmitir sin palabras ideas, pensamientos y sentimientos.

De acuerdo con Ferrer (2015) el cuerpo humano no solamente se mueve, también se comunica. En este sentido, se habla de la expresión corporal como el conjunto de maneras que tiene nuestro organismo de transmitir sentimientos y emociones, la expresión corporal nació como un apartado exclusivo dentro de la danza y perfeccionado en diferentes artes dramáticas y tomado con una herramienta didáctica dentro de la educación.

Con Fernández y Franco (2020) existe tres funciones del lenguaje: la expositiva, expresiva y apelativa; estas tres funciones deben trabajarse a la par para desarrollar el lenguaje verbal y no verbal de una manera correcta; entendiendo que el mismo es el punto de partida de todos los ámbitos de vida del ser humano, debido a que a través del lenguaje comunica deseos, pensamientos y sentimientos, así también se convierte en el pilar fundamental de la socialización con sus pares; favoreciendo los diferentes tipos de lenguaje y fortaleciendo el área motor gruesa, pues el niño también se expresa a través de sus movimientos corporales.

Gonzalez y Hornauer (2014) mencionan que el desarrollo del lenguaje y la expresión corporal depende de múltiples aspectos, en especial de las bases neuronales que son el conjunto integrado de zonas del cerebro que intervienen al momento del desarrollo infantil; por tal motivo existen personas que tienen desarrollado de mayor manera el área artística que otras, por lo cual se concluye que es necesario incorporarla en el ambiente pedagógico, brindando opciones educativas a los docentes.

De acuerdo con Guzmán et al. (2017) “la memoria operativa (MO), conocida también como memoria de trabajo, es un constructo teórico fundamental en el ámbito de la psicología cognitiva debido al papel central que juega en los procesos cognitivos complejos, entre ellos la comprensión

y producción del lenguaje” (p. 380); esta memoria permitirá la mayor parte de las conexiones neuronales y, por ende, el desarrollo óptimo del lenguaje, el cual, sino está desarrollado, da como resultado un bajo rendimiento académico y problemas sociales y cognitivos.

De acuerdo con Ferrer (2015) la expresión corporal nació como un apartado intrínseco dentro de la danza. Los coreógrafos y bailarines tienen que ejercitar la capacidad de sentir el movimiento del cuerpo para que el espectador perciba igualmente unas emociones. El movimiento de las manos, la mirada, el gesto o la posición del cuerpo van combinándose con el lenguaje y el receptor de lo que decimos percibe lo gestual y los conceptos como un todo.

2.2. Fundamentación científica

2.2.1. Currículo de Educación Inicial

En el año 2014, el ministerio de educación del Ecuador pone a disposición de los docentes de educación inicial el currículo integrador del nivel, el mismo que es llamado a ser aplicado desde los cero años hasta los cuatro años. Este instrumento nace de la necesidad de tener un instrumento que ayude en el proceso socio educativo y brindar una educación de calidad y calidez en la primera infancia, pues es aquel, que guía el proceso de adquisición y desarrollo de destrezas, que permitan potenciar habilidades de los niños.

Este instrumento tiene sus bases teóricas en las investigaciones y pedagogías creadas por Bruner, Vigotsky, Bronfenbrenner, Álvarez, del Río, Rogoff, Rosenzweig, Woolfolk, Mustard y Tinajero. Lo que ayuda al docente a entender que necesitan aprender los niños, a través de enfoque curricular que también permite: crear una formación integral de los niños, es flexible fomentando creatividad a través de estrategias pedagógicas que permiten diseñar actividades enriquecedoras, reconoce al niño como un ser único e irreplicable, así también respeta su ritmo de aprendizaje.

El currículo de educación inicial está organizado a través de ocho elementos organizadores: perfil de salida, ejes de desarrollo y aprendizaje, ámbitos de desarrollo y aprendizaje, objetivos de subnivel, objetivos de aprendizaje, destrezas, orientaciones metodológicas, orientaciones para el proceso de evaluación.

Y mantiene una organización curricular de aprendizajes, “se plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje para toda la Educación Inicial, cada uno de ellos engloba a diferentes ámbitos propuestos para cada subnivel educativo” (MINEDUC, 2014, pág. 19), en la figura 1 se da a conocer dicha división.

Figura 1
Ejes de desarrollo educación inicial



Nota: en la figura se puede observar la jerarquización y división de los ejes de aprendizaje hacia los ámbitos de aprendizaje. (MINEDUC, 2014, pág. 19)

2.2.2. *Ámbito de Expresión Artística*

“En este ámbito se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de su gusto particular, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación” (MINEDUC, 2014, pág. 32). En la tabla 1 se da a conocer los objetivos de aprendizaje y destrezas del ámbito de expresión artística.

Tabla 1

Objetivos de aprendizaje y destrezas a desarrollar del ámbito de expresión artística

Objetivos de aprendizaje	Destrezas de 3 a 4 años	Destrezas de 4 a 5 años
Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.
Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales.	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.
	Imitar pasos de baile intentando reproducir los movimientos y seguir el ritmo.	Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.
	Cantar canciones cortas asociando la letra con expresiones de su cuerpo.	Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.
Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotorias para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	Experimentar a través de la manipulación de materiales mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafoplásticas.	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.

	Expresar su gusto o disgusto al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.	Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.
Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.	Ejecutar patrones de hasta dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.	Ejecutar patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.
	Imitar e identificar sonidos onomatopéyicos naturales y artificiales del entorno.	Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferencia los sonidos naturales de los artificiales.

Nota: Esta tabla muestra los objetivos de aprendizaje del ámbito de expresión artística, así como las destrezas a desarrollar. (MINEDUC, 2014)

2.2.3. *Juegos Dramáticos*

Para Pérez y Merino (2021) mencionan que el juego dramático dentro del arte son las creaciones hechas por el ser humano para expresar diversas situaciones reales o imaginarias, que expresan ideas, emociones y sensaciones. El arte nace con el ser humano, como un medio de expresión y rituales de magia y religiosos. Gutiérrez (2018) menciona que para insertar el arte en la educación se requiere de generar cambios transformadores desde los docentes, si bien el nivel inicial no es escolarizado, es el inicio de un proceso socioeducativo en pro de un desarrollo integral, por lo que los docentes deben empoderarse de técnicas artísticas que permitan fortalecer diversos ámbitos de aprendizaje.

Para entender de mejor manera lo que son los juegos dramáticos, se debe dividir el término. El juego es algo intrínseco e innhato en el ser humano, en la primera infancia es por este medio por la que el niño aprende a conocer el mundo que lo rodea; por lo tanto se ha convertido en unas de las herramientas que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje; debido a que todo o casi todo es juego para un niño.

Gonzalez y Hornauer (2014), menciona que la dramatización aborda diversos temas, ayuda de intervenciones de los actores que participan en la misma. Estas actividades ocasionan que el

niño y adolescente disfruten al realizarlas, porque en muchos de los casos sirve como un medio para expresar los pensamientos y sentimientos. Las características de la dramatización son:

- La dramatización es una técnica estrechamente ligada al lenguaje en la cual se muestra, la sensibilidad frente a los movimientos complejos de la boca, manos y el cuerpo mismo, los cuales logran cautivar incluso a las personas apáticas, y en especial a los niños y niñas.
- Es realizada mediante la utilización de expresiones, gestos o movimientos conocidos por todos y exagerados un poco al hacerlos.
- La dramatización es una de las técnicas más creativas y que deja lugar a la imaginación de las personas como casi todas las técnicas que tiene que ver con el lenguaje y la expresión lingüística
- La dramatización se puede considerar como arte además de una técnica por su diversidad y su belleza en la ejecución.
- La dramatización de hecho, es una de las formas de expresión del lenguaje hablado, en el aula intercultural.
- La dramatización, puede ser más enriquecedora en cuanto a la expresión de hábitos, costumbres, etc., y que, junto a la expresión corporal y sensorial, puede facilitar la comunicación entre individuos de forma divertida y motivadora en el proceso de aprendizaje.

Con este preámbulo se define al juego dramático como un medio de expresión muy completo en el que se involucran otras manifestaciones artísticas, desde la representación escénica, la danza y expresión corporal, pero también incluye al lenguaje visual y plástico. Se considera que

el arte puede ayudar al cambio en la manera de actuar, interactuar y comprender la infancia desde el punto de vista del adulto (Moran, 2020).

La palabra drama, proviene de la etimología griega (drao = hacer), parte de la representación de personajes en un ambiente determinado. Por tanto, el drama se vale del juego para conseguir sus objetivos, pero no es juego propiamente dicho, sino actividades que se complementan. Por ello, explica que es necesaria una actividad consciente que permita aprovechar las oportunidades del juego aportando creatividad, expresión, desinhibición. El arte dramático como medio de aprendizaje es importante, ya que permite reforzar conocimientos a través de la imaginación y desarrollar el pensamiento creativo, además es satisfactorio trabajar libremente y expresar emociones aún más interesantes, fomentar en el niño y la niña seguridad en sí mismo para efectuar diferentes actividades en el medio escolar (Rodríguez, 2022).

“La pedagogía teatral, entendiéndola esta como la disciplina que se ocupa de la disposición ordenada de la educación teatral para describir diversos ámbitos en la educación, como aquella especialidad que se ha ido desarrollando en los últimos años en los diferentes niveles educativos” (Nieto, 2018,p.89). El arte dramático como medio de aprendizaje es importante ya que a los niños y niñas les permite reforzar conocimientos a través de la imaginación y desarrollar el pensamiento creativo. Como medio de aprendizaje, es satisfactorio trabajar libremente y expresar emociones aún más interesantes, fomentar en el niño y la niña seguridad en sí mismo para efectuar diferentes actividades en el medio escolar (Mejía, 2015).

Para Chipana (2019) son actividades físicas y mentales divertidas en donde los niños se divierten descubriendo el mundo imaginario y representando las vivencias, realizan juegos grupales e individuales, para crear un ambiente de confianza, pues ello asegurara que los niños puedan realizar la dramatización con mayor seguridad y con menos vergüenza o temor. Según

(Moyles, 1990) vienen a ser aquellas actividades de movimiento y actuación, cuando el teatro es utilizada para educar y no para brindar entretenimiento es conocido como juego dramático, más no como teatro, en la cual se emplean tanto la capacidad lingüística y la capacidad de expresión corporal, mediante la cual los niños pueden expresar su creatividad, asimismo permite a los niños adquirir conocimientos, así como actitudes y conductas positivas, las cuales desarrollaran sus capacidades sociales. La realización de los juegos dramáticos, de las cuales el docente quiere obtener resultados positivos, requiere una adecuada organización, un espacio adecuado en la cual los niños se sientan motivados, asimismo es necesario algunos juegos dinámicos.

Clasificación

- **Títeres**

Los títeres son definidos por Henson (1998), como las diversas formas de utilizar a muñecos llamados marionetas o títeres con las manos; estas técnicas varían por su aplicación y por su diversificación.

Existen diversos tipos de títeres entre los principales son:

Títeres de guante

Títeres de dedo

Marioneta

La historia de los títeres se remonta a la Antigua Grecia. Los griegos utilizaban el concepto de neuro pasta para referirse a los títeres, un vocablo vinculado al movimiento con hilos. Los romanos también utilizaron los títeres como diversión (Pérez & Merino, 2021).

Teatro de sombras

Esta técnica data de los inicios de la humanidad y el descubrimiento del fuego, pues es a través de esto que el ser humano realizaba con sus manos imágenes sobre piedras; el teatro de sombras se perfecciono en el continente asiático, específicamente en la india y la china, teniendo

un mayor auge en el segundo. Esta técnica se la realiza utilizando luz y creando efectos con la silueta de diversos objetos.

Dramatización

Gonzalez y Hornauer (2014), menciona que la dramatización aborde diversos temas, ayuda de intervenciones de los actores que participan en la misma. Estas actividades ocasionan que el niño y adolescente disfrute al realizarlas, porque en muchos de los casos sirve como un medio para expresar los pensamientos y sentimientos.

Las características de la dramatización son:

- La dramatización es una técnica estrechamente ligada al lenguaje en la cual se muestra, la sensibilidad frente a los movimientos complejos de la boca, manos y el cuerpo mismo, los cuales logran cautivar incluso a las personas apáticas, y en especial a los niños.
- Es realizada mediante la utilización de expresiones, gestos o movimientos conocidos por todos y exagerados un poco al hacerlos.
- La dramatización es una de las técnicas más creativas y que deja lugar a la imaginación de las personas como casi todas las técnicas que tiene que ver con el lenguaje y la expresión lingüística
- La dramatización se puede considerar como arte además de una técnica por su diversidad y su belleza en la ejecución.
- La dramatización de hecho es una de las formas de expresión del lenguaje hablado, en el aula intercultural.

- La dramatización, puede ser más enriquecedora en cuanto a la expresión de hábitos, costumbres, etc., y que, junto a la expresión corporal y sensorial, puede facilitar la comunicación entre individuos de forma divertida y motivadora en el proceso de aprendizaje.

Características

- Interacción entre pares
- Mantener una trama ficticia que puede perdurar más o menos tiempo
- Todo elemento físico se convierte en un objeto simbólico
- Se utiliza los gestos, acciones y verbalizaciones que se encuentran conectados en un tiempo determinado.
- Se presentan roles personales cuyo referente es, en la mayoría de los casos, el mundo del adulto

2.2.4. Área Motriz

Es definido como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

El término motricidad se emplea en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos del ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en sí su conocimiento. Su estudio sigue analizando la frecuencia entre los aspectos físicos de un ser vivo esto se ha analizado una estructura misteriosa ya que nadie encuentra como proviene esta motricidad con el acto motor.

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento.

El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado, la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, el caminar, el correr, subir y bajar escaleras, saltar. Por otro lado, está la motricidad fina, que hace referencia al control manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger.

2.2.5. Desarrollo Motriz Grueso

Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo reptar, caminar, saltar, correr. El ser humano es una unidad psico afectivo motriz. Su condición corporal es esencial. La psicomotricidad no sólo se fundamenta en esta visión unitaria del ser humano, corporal por naturaleza, sino que cree haber encontrado la función que conecta los elementos que se pensaba separados del individuo humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico.

Hemos visto que a lo largo del desarrollo psicomotor de los niños el proceso de aprendizaje está estrechamente ligado al desarrollo físico, y a la posibilidad de ir ampliando cada vez más su capacidad de movimiento y el conocimiento de su propio cuerpo. Progresivamente, los niños son capaces de hacer representaciones mentales de lo que ven y observan, muy ligadas a sus vivencias y experiencias. La capacidad de representar gráficamente, mediante dibujos, la realidad que ven también se desarrolla mediante unas etapas o procesos.

2.2.6. Áreas de Desarrollo Motriz Grueso

- **Esquema corporal**

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él.

- **Lateralidad**

Es el predominio funcional del cuerpo, determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su cuerpo.

- **Equilibrio**

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

- **Noción espacial**

Esta área comprende la capacidad que tienen el niño o niña para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos, como colocar estos en función de su posición.

- **Tiempo y ritmo**

Estas nociones o áreas se desarrollan a través de movimientos que implican orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales, orientación temporal y lograr obtener un dominio de la noción temporo espacial.

2.2.7. Destrezas de desarrollo motriz grueso

Tabla 2

Objetivos de aprendizaje y destrezas a desarrollar del ámbito de motricidad gruesa

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	DESTREZAS DE 3 A 4 AÑOS	DESTREZAS DE 4 A 5 AÑOS
Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales
	Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 15 a 25 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 40 a 60 cm.	Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.
	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.
	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternativamente un pie en cada peldaño y bajarlas con apoyo.	Subir y bajar escaleras alternando los pies.
	Tregar y reptar combinando obstáculos y recorridos.	Tregar y reptar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas (cúbito ventral y cúbito dorsal).
	Galopar y salticar coordinadamente a diferentes ritmos.	Galopar y salticar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.
	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y superficies planas e inclinadas.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.
Controlar la fuerza y el tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.	Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas entre otros.	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas

Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.
	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox.5cm.) intentando mantener el control postural.	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20cm) logrando un adecuado control postural.
	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo. (sentado, de pie, en cuclillas decúbito dorsal y cubito vertical)	Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.
Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo. (cabeza tronco y extremidades).	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).
Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.	Identificar en su cuerpo y en el de las demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial.	Identificar en su cuerpo y en el de los demás partes y articulaciones del cuerpo humano, así como partes finas de la cara, a través de la exploración sensorial.
	Representar la figura humana utilizando el monigote o renacuajo.	Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal
	Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.	Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.
Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambas. Lados y coordinado la	Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.	Realizar ejercicios de simetría corporal como: identificar en el espejo y otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo del cuerpo

movilidad de las dos áreas longitudinales (lateral del cuerpo) (un lado, otro lado)		Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado).
Desarrollar la estructuración temporal especial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.	Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante – atrás	Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de al lado, junto a, cerca-lejos.
	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones como: arriba-abajo a un lado a otro lado, dentro / fuera.	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos
	Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas)	Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas)
	Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.	Utilizar el espacio parcial e inicia con el uso del espacio total para realizar representaciones gráficas
	Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido- lento)	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).

Nota: Esta tabla muestra los objetivos de aprendizaje del ámbito de motricidad gruesa, así como las destrezas a desarrollar. (MINEDUC, 2014)

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación tuvo un enfoque cualitativo, a través del cual se pudo recolectar información que permitirá analizar las variables de estudio; con un diseño fenomenológico que sirve para describir la realidad encontrada, a partir de los datos obtenidos; de acuerdo con Hernández et al. (2014), el diseño fenomenológico, permite entender los fenómenos entre variables de una investigación, partiendo desde cada sujeto y llegando a una perspectiva colectiva.

Se manejó un alcance exploratorio-descriptivo que, a través de la recolección de datos, con la utilización del instrumento diseñado, permitió analizar la relación de las variables. Esto a través de un proceso no experimental pues no se influyó en ninguna de las variables, al contrario, solo se procedió a analizar la relación entre estas dos.

También se mantuvo una investigación de tipología de campo, documental y bibliográfica, debido a que todos los datos fueron recabados en el lugar de la realización de la investigación es decir en la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.

3.2. Población o Muestra

La población de la presente investigación está conformada por los estudiantes y docentes del nivel inicial de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.

3.3. Pregunta Científica

¿Cómo es la base teórica del juego dramático para fortalecer el desarrollo motor grueso?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra?

¿Cuáles son los juegos dramáticos que mejoran el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra?

3.4. Recolección de Información

Observación: Esta técnica de recolección de datos, permite obtener la información de manera clara y objetiva, favoreciendo el cumplimiento de los objetivos. De acuerdo con (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014), la observación se realiza en investigaciones de tipo cualitativa.

Ficha de observación: la ficha de observación contiene 10 destrezas de desarrollo, para recolectar los datos a los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.

Entrevista: A través de esta técnica se recabará información procedente de los docentes, en la que se valorará los conocimientos que tienen los docentes del manejo de los juegos dramáticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La validación de la entrevista, se la hizo por expertos profesionales en el área. Este proceso se realiza con una escala de valoración en la que se evalúa 5 aspectos: pertinencia, secuencia, claridad de las preguntas, precisión y concordancia con los objetivos; los mismos que son evaluados en la escala: no adecuado, adecuado. Para luego aplicar el estadístico V de Aiken y así medir la confiabilidad y dar la respectiva validez de los instrumentos diseñados.

3.5. Procesamiento de la información y análisis.

Se recolectó la información por medio de una escala valorativa en la cual los indicadores fueron Iniciada, En proceso y Adquirida, para poder determinar de qué manera se desarrolla la motricidad gruesa.

Capítulo IV

Resultados y Discusión

4.1 Resultados de la manera como se desarrolla la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra.

FICHA DE CAMPO

Momentos de aprendizaje aplicados durante la jornada	Actividades de motricidad gruesa
Momento de inicio	Se observó que se realizan actividades enfocadas en bailes, expresión corporal, marchar, caminar en direcciones establecidas, caminar sobre las líneas del patio
Momento de desarrollo de aprendizajes	Las actividades que realizan están enfocadas en la aplicación del juego trabajo como metodología de la educación inicial, se realizan juegos en rincones, dramatización y ejecución de actividades de expresión corporal, imitación, juegos de roles, ejemplo: gato y ratón, juegos con el ULA ULA, pista de obstáculos, juegos tradicionales rayuelas, juego de las escondidas), equilibrio sobre línea en el piso, equilibrio sobre viga de madera.
Momento de cierre	Finalmente se observaron actividades como canciones, ordenar el aula, alistar sus maletas, aseo personal, tomar objetos personales

Análisis e interpretación

Bermudez et al. (2018) mencionan que el desarrollo motor grueso se entiende como el cambio progresivo en el comportamiento motor a lo largo de la vida; mientras que Ferrer (2015) menciona que el cuerpo humano no solamente se mueve, también se comunica. En este sentido, se habla de la expresión corporal como el conjunto de maneras que tiene nuestro organismo de transmitir sentimientos y emociones, la expresión corporal nació como un apartado exclusivo dentro de la danza y perfeccionado en diferentes artes dramáticas y tomado con una herramienta didáctica dentro de la educación.

Con este preámbulo se ha diseñado una ficha de campo o de observación, con la misma que se pudo levantar información importante sobre el tema estudiado, durante dos semanas de la jornada académica con los estudiantes y así establecer algunas actividades como: bailes, expresión corporal, marchar, caminar en direcciones establecidas, caminar sobre las líneas del patio, juego en rincones, dramatización y ejecución de actividades de expresión corporal, imitación, juegos de roles, ejemplo: gato y ratón, juegos con el ULA ULA, pista de obstáculos, juegos tradicionales rayuelas, juego de las escondidas), equilibrio sobre línea en el piso, equilibrio sobre viga de madera, Canciones, ordenar el aula, alistar sus maletas, aseo personal y tomar objetos personales, las cuales ayudan a fortalecer el desarrollo motriz grueso.

Es así como al aplicar la ficha de campo se pudo determinar la manera como se desarrolla la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra durante la jornada académica la cual se divide en tres grandes momentos de aprendizaje, dentro de los cuales se realizan diversas acciones que favorezcan el desarrollo motor grueso de los niños, como uno de los principales ámbitos de desarrollo, debido a que la motricidad gruesa es el punto de partida para que el niño conozca el medio ambiente en el que se desenvuelve.

Momento de inicio: es el punto del día en el que se da la bienvenida a los estudiantes, y se trabajan actividades temporales espaciales de inicio, que permiten activar al grupo e inducirlos al tema de la experiencia educativa diseñada.

Momento de desarrollo o consolidación de aprendizajes: este es el punto del día en el que el estudiante recibe una carga mayor de aprendizajes, que le permiten entender la temática al estudiante e insertar nuevas actividades y temas en el proceso de enseñanza aprendizaje, este puede ser realizado en cualquier rincón de aprendizaje.

Momento de cierre: este es el momento del día en que se realiza una evaluación, a través de actividades de concreción, las que permiten valorar al estudiante lo aprendido en la actividad, a su vez es la que permitir desarrollar el proceso de retroalimentación y de esa forma consolidar los aprendizajes.

En todo momento del proceso educativo, se realizan actividades de trabajo de la motricidad gruesa, permitiendo que el niño adquiera las habilidades y destrezas para continuar con su proceso académico a lo largo de su vida.

4.2 Resultado de cómo se establecieron los juegos dramáticos adecuados para el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años

Tabla 3
Entrevista a docentes

Pregunta	Docente 1. Anónimo	Docente 2. Anónimo	Análisis
¿Qué son los juegos dramáticos en Educación Inicial desde su criterio?	Los juegos dramáticos tienen que ver con la utilización del cuerpo, sus habilidades, gestos, actitudes y movimientos con una interacción comunicativa y representativa.	Son juegos que están íntimamente ligados con la posibilidad de construir, inventar y plantear una situación vinculada por reglas de acción de la creatividad de los niños.	Las dos docentes entrevistadas, coinciden que los juegos dramáticos, son una estrategia acertada al momento de desarrollar diversas habilidades sean lingüísticas o

			motrices, ayudando a superar dificultades y sirviendo como un apoyo o herramienta didáctica.
¿Cómo incorpora usted los juegos dramáticos en el salón de clases?	Imitando los juegos ya que mediante ella le permite desarrollar a los niños habilidades de las expresiones lingüística, corporal en áreas muy diversas, como el pensamiento abstracto, las matemáticas, entre otras.	El juego dramático forma parte del proceso de aprendizaje y desarrollo integral del niño por ende se incorpora realizando las actividades de expresión lingüística, lenguaje corporal, lenguaje musical y juego dramático, logrando la espontaneidad de gestos y movimientos.	En cuanto a la pregunta, las maestras entrevistadas mencionan que incorporan el juego dramático a través de actividades lúdicas tanto en el área de expresión oral y corporal.
¿Por qué considera usted que los juegos dramáticos son importantes en el proceso enseñanza aprendizaje en el nivel de Educación Inicial?	Porque a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir y resolver conflictos de participación, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que le rodea.	Porque la práctica de la actividad dramática ayuda a que los niños desarrollen todas sus capacidades (motoras, cognitivas, sociales y afectivas), siempre desde el juego, el cual forma parte de la propia actividad dramática.	Las docentes mencionan que es importante incorporar el juego dramático, debido a que a través de este se pueden resolver diversas situaciones de la vida diaria, debido a que forja vínculos. También se considera que este tipo de juegos ayuda al desarrollo motriz.
¿Qué juegos dramáticos cree que son los idóneos para ser incorporados en el nivel inicial?	Los juegos más comunes para un aprendizaje significativo en los niños del nivel	Los Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil son: El juego funcional.	Las docentes mencionan que los juegos dramáticos que se pueden incorporar

inicial son: los juegos populares, tradicionales, de mesa, naipes, videojuegos y de rol.

El juego simbólico.
El juego de reglas.
Juego de construcción.

en educación inicial son: juegos populares, tradicionales, funcionales, simbólicos, de reglas y construcción. De acuerdo con esto se puede evidenciar el desconocimiento de las docentes acerca de los juegos dramáticos, como son la dramatización, los títeres, entre otros más.

¿Por qué considera usted que el desarrollo motor grueso del niño adquirido en el hogar es importante para una adecuada coordinación y ambientación al entorno?

Es esencial tener un buen desarrollo motor en la infancia, ya que permite a los niños explorar el mundo que los rodea, de esta manera ellos adquieren conocimientos y van dando respuesta a los diferentes retos que le presentan.

La familia cumple un papel fundamental en el desarrollo de habilidades y en el aprendizaje del niño, forma parte de su desarrollo biopsicosocial, es decir, que la familia educa, estimula y corrige al niño.

De acuerdo con las docentes entrevistadas, se puede mencionar que la importancia del desarrollo motor grueso, porque permite descubrir el mundo que lo rodea en los primeros años de vida.

¿Qué actividades ayudan a desarrollar la motricidad gruesa con respecto a la coordinación motora?

Las habilidades motoras gruesas son:

- Trampolines.
- Rayuela.
- Jugar en el parque infantil.
- Juegos de pelota y burbujas. ...
- Bailar.

Gatear, correr, saltar o caminar son algunas de las actividades que, junto con los siguientes ejercicios, ayudan a reforzar la motricidad gruesa.

Las docentes manifiestan que los ejercicios físicos, ayudan a desarrollar la motricidad gruesa.

¿Con que frecuencia planifica las actividades con los juegos dramáticos en su accionar docente?	El juego es una actividad que proporciona a los niños espacios para poder, ensayar, explorar los conocimientos de enseñanza aprendizaje por lo tanto se planifica frecuentemente por lo menos una vez a la semana.	Los juegos dramáticos favorecen y facilita el aprendizaje dentro del aula, por tal razón se planifica siempre y cuando planteen las actividades lúdicas por parte del docente.	Los docentes manifiestan que realizan actividades planificadas por lo menos una vez a la semana, debido a su versatilidad.
¿Por qué considera usted que los juegos dramáticos ayudan al desarrollo motor grueso?	Porque el juego favorece y estimula las habilidades y las capacidades en los niños como la concentración, atención, imaginación, y la creatividad.	El Juego Dramático despierta al niño la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual del niño.	Las docentes entrevistadas manifiestan que los juegos dramáticos desarrollan capacidades lingüísticas, cognitivas y motrices generando un aporte valioso en el desarrollo infantil integral.

Nota: En esta tabla se encuentran las respuestas de las docentes de las preguntas planteadas en la encuesta.

Análisis

Una vez que se han examinado las preguntas aplicadas a las profesionales en el nivel de educación inicial, se manifiesta que el uso de los juegos dramáticos en el desarrollo motor grueso en los niños es de suma importancia, partiendo del hecho de que este tipo de estrategia despierta la creatividad en el estudiantes, propiciando habilidades y destrezas como la descripción de gráficos que permite enriquecer su léxico y vocabulario que a futuro contribuirá no solo los juegos

dramáticos sino también con el desarrollo motor grueso; se hace hincapié en que los materiales en donde más se incluyen los juegos son los cuentos, sin embargo, no son los recursos didácticos que con más frecuencia son aplicados en el desarrollo de las clases, debido a que los educadores consideran que existen más recursos como son los lúdicos y en los rincones de trabajo, la importancia del uso de los juegos dramáticos es muy bien conocida en el nivel de Educación Inicial, sin embargo se carece de capacitación acerca de cómo llevar a cabo una correcta aplicación de este tipo de material concreto para fomentar las habilidades del desarrollo motor grueso en los niños de 4 años.

De manera general se puede evidenciar que los docentes del nivel inicial si consideran la importancia que tiene el uso de los juegos dramáticos y los múltiples beneficios que ofrece con respecto al desarrollo motriz grueso, sin embargo, un problema que se hace evidente es la falta de capacitación e información que les permita establecer materiales y demás actividades encaminadas a su uso como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje que se genera en el aula de clase. Mediante el uso de los juegos dramáticos se potenciaría de mejor manera el desarrollo motriz grueso.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Una vez realizada la investigación teórica del juego dramático y del desarrollo motor grueso se concluye que, el juego dramático es un medio de expresión muy completo en el que se involucran otras manifestaciones artísticas, desde la representación escénica, la danza y expresión corporal, pero también incluye al lenguaje visual y plástico, y que este contribuye al desarrollo motor grueso que es la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo reptar, caminar, saltar, correr.
- Se determinó que en la Institución de Educación Básica Diego de Ibarra, los niños de 4 años de educación inicial desarrollan la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas diseñadas por la docente (bailes, circuitos, juegos tradicionales como la rayuela, entre otros), así como juegos entre pares (cogidas, fútbol, entre otras).
- Se estableció que los juegos dramáticos adecuados para el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años son a través de los juegos dramáticos con actividades de dramatización y títeres, de acuerdo con la experiencia docente y las fuentes consultadas.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda investigar en fuentes actualizadas información pertinente a el juego dramático y el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Se recomienda utilizar el juego dramático como estrategia motivadora para el desarrollo motor grueso en los niños de educación inicial.
- Se recomienda utilizar los juegos de la propuesta de esta investigación, como material de ayuda a las docentes de educación inicial.

Bibliografía

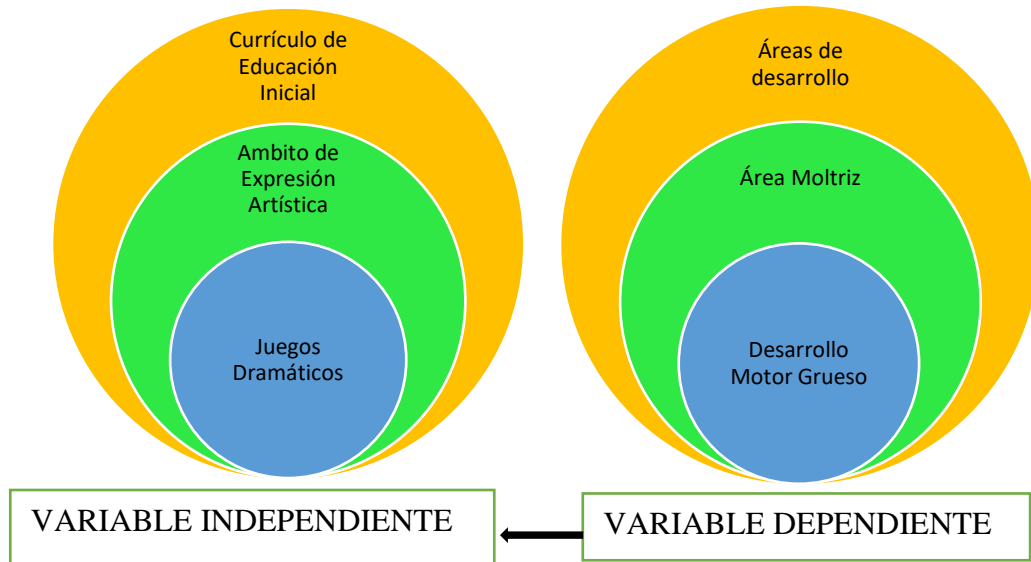
- Andueza, M., Barbero, A., Caeiro, M., Silva, A., García, J., González, A., y Muñiz, A. (2017). *Descubrir el arte. Formación en artes plásticas y visuales para maestros de Primaria*. UNIR Editorial.
- Bermudez, M., Poblete, F., y Pineda, A. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 19(1), 75-81. doi:DOI: <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.8>
- Casquete, Y., y Sánchez, E. (2022). El juego dramático como medio de inclusión educativa en niños de 4 a 5 años. *Tesis de Maestría*. La Libertad, Ecuador: Universidad Península de Santa Elena.
- Chipana, M. (2019). Juegos dramáticos en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 124 Julcamarca Angaraes Huancavelica. *Tesis Maestría*. Ayacucho, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Da Silva, G., y Vieira, M. (2021). Lectura literaria en la enseñanza del español como lengua extranjera: experiencias en la educación de jóvenes y adultos en una escuela pública brasileña. *Revista Paradigma*, 42(3), 146-170. doi:10.37618/PARADIGMA.1011-2251.2021.p146-170.id1125
- Dubatti, J. (2020). Filosofía del Teatro y Teoría del Teatro. *IV Congreso Internacional de Letras*. Carrera de Artes, Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- Evans, I. (2020). Acciones docentes en el juego dramático. Aportes de una investigación. *Infancias, enseñanza y cuidado en tiempos de excepcionalidad*. Bariloche: UNRN Sede Atlántica.

- Fernández, S., y Franco, A. (2020). Fundamentos epistemológicos para un modelo de comunicación en situaciones de conflicto. *Revista Utopía y Praxis Latinoamericana*, 15(51), 113-125. doi:http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-52162010000400008&lng=es&esytlng=es.
- Ferrer, A. (2015). Tesis de grado. *Las canciones sobre cuentos en educación infantil*. Almería: Universidad de Almería.
- Gonzalez, y Hornauer. (2014). Cerebro y lenguaje. *Revista Hospitalaria Clínica Universidad de Chile*, 1(25), 143-153.
- Gutiérrez, T. (2018). tesis de grado. *Propuesta interiorista del antiguo edificio del municipio del cantón Saquisilí a un centro cultural y galería de arte histórica del cantón*. Quito: Universidad de las Américas.
- Guzmán, B., Véliz, M., y Reyes, F. (2017). Memoria operativa, comprensión lectora y rendimiento escolar. *Revista Literatura y Lingüística*, (35), 379-404. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35252277019>
- INEC. (2018). *Reportes de la ENSANUT*. INEC.
- Méndez, E. (2021). Teatro/Drama en educación y sistema educativo español ¿De qué estamos hablando? *Revista Digital de Educación Física*, 69, 111-123. doi:<http://emasf.webcindario.com>
- MINEDUC. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito: Ministerio de Educación - MINEDUC.
- Moran, E. (2020). El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E. 14969, Huachuma Baja, distrito de las Lomas Piura 2019. *Tesis de Maestría*. Piura, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.


- Pérez, J., y Merino, M. (2021). *Definicion.de*. Obtenido de Definición de pictograma:
<https://definicion.de/pictograma/>
- Real Academia Española. (2020). *Real Academia Española*. Obtenido de
<https://www.rae.es/drae2001/arteterapia>
- Rodríguez, N. (2022). El arte dramático y su contribución en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Ámbito Curricular de Expresión y Comprensión del Lenguaje en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlos Cueva Tamariz”, de la provincia de Pichinch. *Tesis Maestría*. Ibarra, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Rosales, D. (2019). La dramatización en los niños de 5 años de educación inicial. *Tesis de Segunda Especialidad*. Piura, Perú: Universidad Nacional de Tumbes.
- Sánchez, N., y Hernández, B. (2021). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas. *Revista Contribuciones desde Coatepec*(37).
doi:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28171647007>
- Solórzano, K. (2021). Aplicación del arte dramático en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de educación inicial. *Universidad San Gregorio de Portoviejo*.
- UNESCO. (2018). Compendio 2018 de datos sobre el ODS 4. *Estadísticas para fomentar el aprendizaje*. Montreal, Quebec, Canada: Instituto de Estadística de la UNESCO.

Anexos

Anexo 1. Categorización de las Variables



Anexo 2. Validación de los instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
Avda. Los Chasquis y Río Payamin, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ENTREVISTA PARA DOCENTES" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

TÍTULO DEL TRABAJO: Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la institución de educación básica Diego de Ibarra


AUTOR/A: Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:


1D- DEFICIENTE 2R- REGULAR 3B- BUENO 4O- ÓPTIMO

PARÁMETROS PREGUNTAS	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Pregunta 1				/				/				/				/
Pregunta 2				/				/				/				/
Pregunta 3				/				/				/				/
Pregunta 4				/				/				/				/
Pregunta 5				/				/				/				/
Pregunta 6				/				/				/				/
Pregunta 7				/				/				/				/
Pregunta 8				/				/				/				/


Observaciones:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
Avda. Los Chasquis y Río Payamin, Ambato - Ecuador



Realizado por:
Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo
CI: 080467822-7



Validado por:
Lic. Segundo Victor Medina Paredes, Mg
CI: 160189288-4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

[Signature]

Realizado por:
 Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo
 CI: 060467822-7

[Signature]

Validado por:
 Mgs. Marco Fernando Haredia Guamán
 CI: 060306657-2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "TES DE OBSERVACIÓN" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:
 TÍTULO DEL TRABAJO: Juegos dramáticos y el desarrollo motor grueso en niños de 4 años de la institución de educación básica Diego de Ibarra.

AUTOR/A: Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D- DEFICIENTE 2R- REGULAR 3B- BUENO 4O- ÓPTIMO

PARAMETROS PREGUNTAS	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Item 1				✓				✓				✓				✓
Item 2				✓				✓				✓				✓
Item 3				✓				✓				✓				✓
Item 4				✓				✓				✓				✓
Item 5				✓				✓				✓				✓
Item 6				✓				✓				✓				✓
Item 7				✓				✓				✓				✓
Item 8				✓				✓				✓				✓

Observaciones:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
Avda. Los Chesquis y Río Payamin, Ambato - Ecuador

Realizado por:
Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo
CI:060467822-7

Validado por:
Lic. Segundo Victor Medina Paredes, Mg
CI: 160189288- 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
Avda. Los Chesquis y Río Payamin, Ambato - Ecuador

Realizado por:
Lic. Elvia Adelaida Acalo Pagalo
CI:060467822-7

Validado por:
Lic. Segundo Victor Medina Paredes, Mg
CI: 160189288- 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL, COHORTE 2022
Avda. Los Cheques y Río Payamín, Ambato - Ecuador

Realizado por:
Lic. Elvira Adelaida Acalo Pagalo
CI: 060467822-7

Validado por:
Mgs. Marco Fernando Heredia Guaman
CI: 060306657-2



CARTA DE COMPROMISO



Guaylla Grande, 10 de marzo de 2023

Doctor
Victor Hernández
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado
Maestría en Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Yo Carmen Rosario Tacuri Yungun en calidad de Directora de la Institución de Educación Básica "Diego de Ibarra" me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo (Proyecto de Desarrollo/ Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y Desarrollo) bajo el Tema: JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO MOTOR GRUESO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA "DIEGO DE IBARRA" propuesto por la estudiante Lic. Elvia Adelaida Acafo Pagalo, portadora de la Cédula de Ciudadanía, 0604678227 estudiante de la Maestría de Educación Inicial Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

Lic. Carmen Rosario Tacuri Y.

DIRECTORA

C.I: 0602917460

Celular: 0990479546

Correo electrónico: ctacuri@uta.edu.ec

Anexo 3. Archivo fotográfico



Capítulo VI

Propuesta

6.1. Título

Dramatización y títeres en el desarrollo motor grueso.

6.2. Descripción

El juego dramático en educación inicial se ha convertido en una herramienta pedagógica lúdica idónea, que permite fortalecer muchos ámbitos de desarrollo; debido a que su característica de juego, lo hace llamativo y motivador. Al mismo tiempo potencia destrezas y habilidades, que permiten al niño alcanzar hitos necesarios para un correcto proceso de enseñanza aprendizaje; permite a la vez generar espacios lúdicos en los que el niño se sienta cómodo y realice las actividades de una manera dinámica.

La presente propuesta consta de dos bloques, el primer bloque que trabaja la dramatización como herramienta dramática y el segundo bloque que trabaja con títeres; con la finalidad de fortalecer el desarrollo motor grueso de los niños de educación inicial. Estos bloques se encuentran divididos en elaboración, aplicación y evaluación.

6.3. Desarrollo de la propuesta

En la tabla 4 se muestra las dos fases con las que se va a iniciar la propuesta, las cuales responde a los dos bloques propuestos.

Tabla 4
Fases de la propuesta

Fase	Especificaciones	Contenido
Fase 1	Consulta teórica del bloque de dramatización	Teoría de la dramatización ¿Cómo se realiza la dramatización? ¿Pasos para crear la dramatización?
Fase 2	Consulta teórica del bloque de títeres	Teoría de los títeres Clasificación de los títeres ¿Cómo se elabora los títeres?

¿Pasos para realizar funciones de títeres?

Fase 3 Creación de ejercicios de dramatización y títeres Ejercicios de dramatización Ejercicios de títeres

Nota: En esta tabla se encuentran detalladas las 2 fases de la propuesta diseñadas.

En la tabla 5 se encuentra especificado, las siete etapas que contiene la propuesta, para su respectiva puesta en marcha.

Tabla 5
Etapas de la propuesta

Etapas	Especificaciones	Recursos
Elaboración del marco teórico bloque 1	A través de la consulta dada en la fase 1 se crea el marco teórico del primer bloque	Computador Internet
Elaboración cuentos o guiones para dramatización	Se procede a elaborar cuentos en conjunto con los niños	Computador Internet
Aplicación	En función de la fase 3, se procede a la aplicación de la dramatización con el siguiente orden: 1. Lectura del cuento 2. Comprensión lectora 3. Asignación de personajes 4. Repaso de la dramatización 5. Presentación	Cuento Ropa o Disfraces Escenografía
Elaboración del marco teórico bloque 2	A través de la consulta dada en la fase 2 se crea el marco teórico del segundo bloque	Computador Internet
Elaboración de títeres	Se procede a elaborar títeres de dedo y mano	Medias Fomix Fieltro Silicona
Aplicación	En función de la fase 3, se procede a la aplicación de la función de títeres con el siguiente orden: 1. Lectura del cuento 2. Comprensión lectora 3. Asignación de personajes 4. Repaso de la función de títere 5. Presentación	Cuento Títeres Escenografía

Evaluación	Luego de la aplicación de la propuesta se procede a la evaluación con el mismo instrumento que se valoró en un inicio, para así comprobar la eficacia de esta	Batería psicomotora de Vítor Fonseca
------------	---	--

Nota: En esta tabla se encuentran detalladas las 7 etapas de la propuesta diseñadas.

En la tabla 6 se encuentra detallado las sesiones de trabajo o cronograma de la propuesta diseñada

Tabla 6
Cronograma de trabajo

Actividad	Recursos	Tiempo
Elaboración de cuentos o guiones	Pictogramas Computador	2 días
Elaboración de disfraces	Ropa Disfraces	3 días
Elaboración de escenografía	Material variado	3 días
Repaso	Cuento Disfraces Escenografía	3 días
Presentación	Disfraces Escenografía	1 día
Elaboración de cuentos o guiones	Pictogramas Computador	2 días
Elaboración de títeres	Medias Fomix Fieltro Silicona	3 días
Elaboración de escenografía	Material variado	3 días
Repaso	Cuento Títeres Teatrino	3 días
Presentación	Disfraces Escenografía	1 día

Nota: en esta tabla se encuentra detallado las actividades que se realizaran en la propuesta.

En las tablas 7, 8 y 9 que a continuación se presentan, se encuentran detallados varios ejercicios de aplicación para los bloques de dramatización y de títeres

Tabla 7*Propuesta alterna de trabajo para el bloque de dramatización*

Nombre	Proyecto semanal de dramatización	
Objetivo	Dramatizar cuentos en el salón de clase	
Duración	1 semana	
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lunes: lectura de un cuento, historia, hecho, etc. 2. Martes: escoger los personajes del cuento, historia, hecho, etc., y designarlos. 3. Miércoles: lectura del cuento ya con los personajes escogidos. 4. Jueves: puesta en escena a manera de repaso. 5. Viernes: presentación ante el público. 	Materiales Cuento Material del medio Ropa variada

A continuación, se presentan un ejemplo de cuento que se puede dramatizar con los estudiantes de educación inicial.

Nombre del cuento: Blanca nieves y los siete enanitos

Érase una vez una joven y bella princesa llamada Blanca nieves que vivía en un reino muy lejano con su padre y madrastra.

Su madrastra, la reina, era también muy hermosa, pero arrogante y orgullosa. Se pasaba todo el día contemplándose frente al espejo. El espejo era mágico y cuando se paraba frente a él, le preguntaba:

—Espejito, espejito, ¿quién es la más hermosa del reino?

Entonces el espejo respondía:

— Tú eres la más hermosa de todas las mujeres.

La reina quedaba satisfecha, pues sabía que su espejo siempre decía la verdad. Sin embargo, con el pasar de los años, la belleza y bondad de Blanca nieves se hacían más evidentes. Por todas sus buenas cualidades, superaba mucho la belleza física de la reina. Y llegó al fin un día en que la reina preguntó de nuevo:

—Espejito, espejito, ¿quién es la más hermosa del reino?

El espejo contestó:

—Blanca nieves, a quien su bondad la hace ser aún más bella que tú.

La reina se llenó de ira y ordenó la presencia del cazador y le dijo:

—Llévate a la joven princesa al bosque y asegúrate de que las bestias salvajes se encarguen de ella.

Con engaños, el cazador llevó a Blanca nieves al bosque, pero cuando estaba a punto de cumplir las órdenes de la reina, se apiadó de la bella joven y dijo:

—Corre, vete lejos, pobre muchacha. Busca un lugar seguro donde vivir.

Encontrándose sola en el gran bosque, Blanca nieves corrió tan lejos como pudo hasta la llegada del anochecer. Entonces divisó una pequeña cabaña y entró en ella para dormir. Todo lo que había en la cabaña era pequeño. Había una mesa con un mantel blanco y siete platos pequeños, y con cada plato una cucharita. También, había siete pequeños cuchillos y tenedores, y siete jarritas llenas de agua. Contra la pared se hallaban siete pequeñas camas, una junto a la otra, cubiertas con colchas tan blancas como la nieve.

Blanca nieves estaba tan hambrienta y sedienta que comió un poquito de vegetales y pan de cada platito y bebió una gota de cada jarrita. Luego, quiso acostarse en una de las camas, pero ninguna era de su medida, hasta que finalmente pudo acomodarse en la séptima.

Cuando ya había oscurecido, regresaron los dueños de la cabaña. Eran siete enanos que cavaban y extraían oro y piedras preciosas en las montañas. Ellos encendieron sus siete linternas, y observaron que alguien había estado en la cabaña, pues las cosas no se encontraban en el mismo lugar.

El primero dijo: —¿Quién se ha sentado en mi silla?

El segundo dijo: —¿Quién comió de mi plato?

El tercero dijo: —¿Quién mordió parte de mi pan?

El cuarto dijo: —¿Quién tomó parte de mis vegetales?

El quinto dijo: —¿Quién usó mi tenedor?

El sexto dijo: —¿Quién usó mi cuchillo?

El séptimo dijo: —¿Quién bebió de mi jarra?

Entonces el primero observó una arruga en su cama y dijo: —Alguien se ha metido en mi cama.

Y los demás fueron a revisar sus camas, diciendo: —Alguien ha estado en nuestras camas también.

Pero cuando el séptimo miró su cama, encontró a Blanca nieves durmiendo plácidamente y llamó a los demás:

—¡Oh, cielos! —susurraron—. Qué encantadora muchacha

Cuando llegó el amanecer, Blanca nieves se despertó muy asustada al ver a los siete enanos parados frente a ella. Pero los enanos eran muy amistosos y le preguntaron su nombre.

—Mi nombre es Blanca nieves —respondió—, y les contó todo acerca de su malvada madrastra.

Los enanos dijeron:

—Si puedes limpiar nuestra casa, cocinar, tender las camas, lavar, coser y tejer, puedes quedarte todo el tiempo que quieras—. Blanca nieves aceptó feliz y se quedó con ellos.

Pasó el tiempo y un día, la reina decidió consultar a su espejo y descubrió que la princesa vivía en el bosque. Furiosa, envenenó una manzana y tomó la apariencia de una anciana.

— Un bocado de esta manzana hará que Blanca nieves duerma para siempre — dijo la malvada reina.

Al día siguiente, los enanos se marcharon a trabajar y Blanca nieves se quedó sola.

Poco después, la reina disfrazada de anciana se acercó a la ventana de la cocina. La princesa le ofreció un vaso de agua.

—Eres muy bondadosa —dijo la anciana—. Toma esta manzana como gesto de agradecimiento.

En el momento en que Blanca nieves mordió la manzana, cayó desplomada. Los enanos, alertados por los animales del bosque, llegaron a la cabaña mientras la reina huía. Con gran tristeza, colocaron a Blanca nieves en una urna de cristal. Todos tenían la esperanza de que la hermosa joven despertase un día.

Y el día llegó cuando un apuesto príncipe que cruzaba el bosque en su caballo vio a la hermosa joven en la urna de cristal y maravillado por su belleza, le dio un beso en la mejilla, la joven despertó al haberse roto el hechizo. Blanca nieves y el príncipe se casaron y vivieron felices para siempre.

Evaluación

Destreza	I	EP	A
El niño disfruta de la dramatización			
El niño expresa emociones, sentimientos y pensamientos			
El niño realiza movimientos corporales, como una forma de expresión			
Los movimientos corporales son coordinados			

Tabla 8*Propuesta alterna de trabajo para el bloque de títeres con cuentos*

Nombre	Proyecto semanal de títeres	
Objetivo	Dramatizar cuentos en el salón de clase	
Duración	1 semana	
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calentamiento a través de movimientos de mano, simulando que se tiene el títere. 2. Leer el cuento. 3. Designar los personajes. 4. Repaso. 5. Puesta en escena. 	Materiales Cuento Títeres

Tabla 9*Propuesta alterna de trabajo para el bloque de títeres con escenas de la vida cotidiana*

Nombre	Proyecto semanal de títeres	
Objetivo	Dramatizar cuentos en el salón de clase	
Duración	1 semana	
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calentamiento a través de movimientos de mano, simulando que se tiene el títere. 2. Conversar acerca de lo acontecido, ayudándose del títere. 	Materiales Cuento Títeres

Los títeres sirven para que los niños expresen en muchas ocasiones su sentir, puesto que es una manera de contar a través de terceros, lo que le ayudará a perder el miedo.

A continuación, se presentan un ejemplo de cuento que se puede realizar con títeres en educación inicial.

Nombre del cuento: Los tres cerditos

Había una vez tres cerditos que vivían al aire libre cerca del bosque. A menudo se sentían inquietos porque por allí solía pasar un lobo malvado y peligroso que amenazaba con comérselos.

Un día se pusieron de acuerdo en que lo más prudente era que cada uno construyera una casa para estar más protegidos

El cerdito más pequeño, que era muy vago, decidió que su casa sería de paja. Durante unas horas se dedicó a apilar cañitas secas y en un santiamén, construyó su nuevo hogar. Satisfecho, se fue a jugar.

– ¡Ya no le temo al lobo feroz! – les dijo a sus hermanos.

El cerdito mediano era un poco más decidido que el pequeño, pero tampoco tenía muchas ganas de trabajar. Pensó que una casa de madera sería suficiente para estar seguro, así que se internó en el bosque y acarreó todos los troncos que pudo para construir las paredes y el techo. En un par de días la había terminado y muy contento, se fue a charlar con otros animales.

– ¡Qué bien! Yo tampoco le temo ya al lobo feroz – comentó a todos aquellos con los que se iba encontrando.

El mayor de los hermanos, en cambio, era sensato y tenía muy buenas ideas. Quería hacer una casa confortable, pero sobre todo indestructible, así que fue a la ciudad, compró ladrillos y cemento, y comenzó a construir su nueva vivienda. Día tras día, el cerdito se afanó en hacer la mejor casa posible.

Sus hermanos no entendían para qué se tomaba tantas molestias.

– ¡Mira a nuestro hermano! – le decía el cerdito pequeño al mediano – Se pasa el día trabajando en vez de venir a jugar con nosotros.

– Pues sí. ¡Vaya tontería! No sé para qué trabaja tanto pudiendo hacerla en un periquete...
Nuestras casas han quedado fenomenal y son tan válidas como la suya.

El cerdito mayor, los escuchó.

– Bueno, cuando venga el lobo veremos quién ha sido el más responsable y listo de los tres
– le dijo a modo de advertencia.

Tardó varias semanas y le resultó un trabajo agotador, pero sin duda el esfuerzo mereció la pena. Cuando la casa de ladrillo estuvo terminada, el mayor de los hermanos se sintió orgulloso y se sentó a contemplarla mientras tomaba una refrescante limonada.

– ¡Qué bien ha quedado mi casa! Ni un huracán podrá con ella.

Cada cerdito se fue a vivir a su propio hogar. Todo parecía tranquilo hasta que una mañana, el más pequeño que estaba jugando en un charco de barro, vio aparecer entre los arbustos al temible lobo. El pobre cochino empezó a correr y se refugió en su recién estrenada casita de paja. Cerró la puerta y respiró aliviado. Pero desde dentro oyó que el lobo gritaba:

– ¡Soplaré y soplaré y la casa derribaré!

Y tal como lo dijo, comenzó a soplar y la casita de paja se desmoronó. El cerdito, aterrorizado, salió corriendo hacia casa de su hermano mediano y ambos se refugiaron allí. Pero el lobo apareció al cabo de unos segundos y gritó:

– ¡Soplaré y soplaré y la casa derribaré!

Sopló tan fuerte que la estructura de madera empezó a moverse y al final todos los troncos que formaban la casa se cayeron y comenzaron a rodar ladera abajo. Los hermanos, desesperados, huyeron a gran velocidad y llamaron a la puerta de su hermano mayor, quien les abrió y les hizo pasar, cerrando la puerta con llave.

– Tranquilos, chicos, aquí estaréis bien. El lobo no podrá destrozar mi casa.

El temible lobo llegó y por más que sopló, no pudo mover ni un solo ladrillo de las paredes. ¡Era una casa muy resistente! Aun así, no se dio por vencido y buscó un hueco por el que poder entrar.

En la parte trasera de la casa había un árbol centenario. El lobo subió por él y de un salto, se plantó en el tejado y de ahí brincó hasta la chimenea. Se deslizó por ella para entrar en la casa,

pero cayó sobre una enorme olla de caldo que se estaba calentado al fuego. La quemadura fue tan grande que pegó un aullido desgarrador y salió disparado de nuevo al tejado. Con el culo enrojecido, huyó para nunca más volver.

– ¿Veis lo que ha sucedido? – regañó el cerdito mayor a sus hermanos – ¡Os habéis salvado por los pelos de caer en las garras del lobo! Eso os pasa por vagos e inconscientes. Hay que pensar las cosas antes de hacerlas. Primero está la obligación y luego la diversión. Espero que hayáis aprendido la lección.

¡Y desde luego que lo hicieron! A partir de ese día se volvieron más responsables, construyeron una casa de ladrillo y cemento como la de su sabio hermano mayor y vivieron felices y tranquilos para siempre.

Evaluación

Destreza	I	EP	A
Verbaliza correctamente las palabras			
El niño expresa sus emociones, sentimientos y pensamientos			
El estudiante crea relaciones sociales			
El niño realiza movimientos corporales, como una forma de expresión			
Los movimientos corporales son coordinados			

6.4. Conclusiones y Recomendaciones de la Propuesta

6.4.1. Conclusiones

Se concluye que los ejercicios planteados en la guía tanto de títeres y conclusiones, después de haber realizado la respectiva evaluación, son los adecuados para desarrollar la motricidad gruesa, debido a que permiten que el estudiante se exprese a través de su cuerpo.

Se concluye que este tipo de ejercicios se deben trabajar de manera semanal, tal como se presentan en propuestas alternas, debido a que ayudan al estudiante, no solo a desarrollar la

motricidad gruesa, sino también ayudan a que el estudiante pierda el miedo a participar, fortalece el lenguaje oral y desarrolla el arte en los niños.

6.4.2. Recomendaciones

Se recomienda que se incorpore los ejercicios trabajados en esta guía, como una herramienta potenciadora de destrezas.

Se recomienda que se incorpore más ejercicios tanto de títeres como de dramatización, lo que permitirá que el estudiante vaya conociendo mas historias y cuento no solo de fantasía, sino también de las acciones diarias.