

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Me divierto expresándome a través de los Juegos dramáticos

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PARA LA ENSEÑANZA DE COMUNICACIÓN Y
MATEMÁTICA A ESTUDIANTES DEL II Y III CICLO DE
EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR**

AUTORA:

CATY YSABEL RUIZ HERNÁNDEZ

ASESORA:

SOBEIDA DEL PILAR LOPEZ VEGA

Lima, agosto, 2018

RESUMEN

El proyecto de innovación educativa **“Me divierto expresándome, a través de los juegos dramáticos”**, surge de la evaluación diagnóstica SIMÓN, arrojando que el 75% de los niños de 4 años, se encuentran en inicio de expresarse con gestos y movimientos corporales. Este resultado refleja las inadecuadas estrategias de las docentes para el desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos, así mismo, se muestra el poco interés de las docentes en implementar el sector de dramatización, teniendo como efecto que los niños se encuentren desmotivados y con poca participación.

El objetivo central de este proyecto, es que las docentes hagan uso adecuado de las estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos y así los niños disfruten de las actividades propuestas de manera libre y lúdica expresando cada parte de su cuerpo, permitiendo participaciones espontáneas, sin inhibiciones y creativas. Los conceptos que lo sustentan son, Juegos dramáticos, expresión gestual y corporal, estrategias.

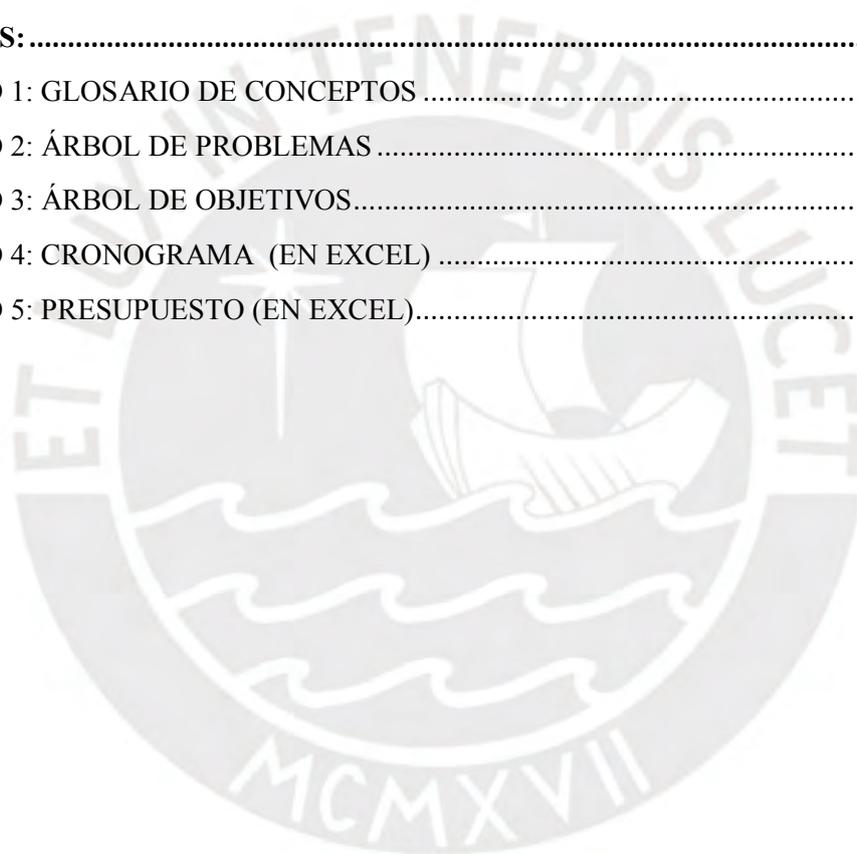
Para la construcción del proyecto se elaboró la matriz diagnóstica FODA, el árbol de problemas identificando las causas, así mismo el árbol de objetivos, eligiendo entre alternativas, llegando al propósito. Se planteó estrategias, basadas en 9 talleres de dramatización a través de los juegos dramáticos.

Finalmente estas actividades ayudaran al niño, a controlar y canalizar sus emociones, de una manera adecuada.

INDICE

RESUMEN.....	II
INTRODUCCIÓN	V
I. PARTE: UBICACIÓN DEL PROYECTO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO	1
1. REALIDAD SOCIO-ECONÓMICA Y CULTURAL DEL ENTORNO	1
1.1. Características Poblacionales:.....	1
1.2. Características del entorno cultural:.....	1
2. REALIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO.....	1
2.1 Elementos visuales:	1
2.2 Reseña histórica:.....	2
2.3 Información Estadística:	3
2.4 Infraestructura y Equipamiento:	3
2.5 Vinculación con la comunidad:	3
3. REALIDAD DEL PROFESORADO:.....	4
4. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES:.....	4
II. PARTE: MARCO CONCEPTUAL	5
CAPITULO I: LA EXPRESIÓN NO VERBAL	5
1.1 Expresión Gestual	5
1.2 Expresión Corporal.....	5
CAPITULO II. EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL	6
2.1 El Juego Dramático	6
<i>2.1.1 Definición Del Juego Dramático</i>	<i>7</i>
<i>2.1.2 Importancia de los juegos dramáticos.....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.3 Finalidad del juego dramático:</i>	<i>9</i>
2.2 Neurociencia y juego dramático.....	10
2.3 Propuestas metodológicas para favorecer el lenguaje dramático	11
2.4 La escuela como favorecedora del juego dramático	13
<i>2.4.1 El Ambiente.....</i>	<i>13</i>
<i>2.4.1.1 El espacio.....</i>	<i>13</i>
<i>2.4.1.2 Materiales</i>	<i>14</i>
2.4.2 Rol del docente	15
III PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	17
1.- DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	17

2.- DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA ...	17
3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	18
4.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR.....	18
5.- OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	20
6.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA:	21
7.- ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN:	22
8.- MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO	25
9.- PLAN DE TRABAJO (VERSIÓN DESARROLLADA.....	30
10.- PRESUPUESTO (VERSIÓN DESARROLLADA (ANEXO 5).....	31
11.-FUENTES CONSULTADAS.....	32
ANEXOS:.....	35
ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS	35
ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS	35
ANEXO 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	35
ANEXO 4: CRONOGRAMA (EN EXCEL)	35
ANEXO 5: PRESUPUESTO (EN EXCEL).....	35



INTRODUCCIÓN

Un aspecto que se suele descuidar en la práctica pedagógica es la vinculación con los lenguajes artísticos, dejando de lado los talleres respectivos y, necesarios para la formación integral de la persona, El taller de dramatización forma parte del lenguaje artístico, en el que se encuentran inmersos los juegos dramáticos, ricos en expresividad y socialización.

Es así que en la I.E.I. 389 “Virgen de Lourdes” ubicado en el distrito del Rímac, se encontró, que los niños y niñas presentaban dificultad para expresarse con seguridad, con temor a exponer o participar de un tema específico, así como dificultad en el desarrollo de la expresión oral, gestual y corporal.

Una de las causas que se halló en el diagnóstico, es que las docentes implementan estrategias inadecuadas para el desarrollo de los lenguajes artísticos, teniendo como efecto que los niños se encuentren desmotivados y con poca participación

Por ello nos planteamos la siguiente pregunta ¿Cómo el juego dramático contribuirá en los niños de 4 años a expresarse con claridad y seguridad?

Para resolver la problemática planteada encontramos estudios realizados y que se encuentran relacionados con nuestra propuesta.

Tejerina Lobo (1992, p.4) sugiere “Crear nuevas formas de expresión, de comunicación, nutrir a los niños de nuevos saberes que impulsen sus capacidades creadoras y artísticas, las formas en que se relacionan con el entorno y la mejora de mecanismos de comunicación”. En síntesis, combinar los diferentes lenguajes es el propósito de este trabajo, ya que por medio del juego se pretende generar una comunicación del cuerpo que ayuden a su expresión y a la creatividad del niño.

Mercado. I. (2014.p.5) en su investigación “Aplicación de talleres de dramatización basado en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa particular “Isabel de Aragón”. Demostró que al utilizar los talleres de dramatización como una estrategia sobre situaciones comunicativas los niños desarrollan la expresión oral. Además recomienda, como una herramienta para el desarrollo de la expresión oral para que el niño y la niña, exprese y desarrolle habilidades comunicativas.

Ludeña.T. (2017, p.6) en su investigación “Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial

de la I.E.P. School Kinder King” concluyó que los niños de 5 años lograron una base en la expresión corporal durante las actividades lúdicas. Señala además que la aplicación de las estrategias de los juegos dramáticos en las sesiones de aprendizaje se obtuvo una mejora significativa de la expresión oral.

Riquero, A. (2017, p.8) en su investigación “Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial” concluyó que este tipo de juego se constituye en una herramienta para el desarrollo de las habilidades sociales para los niños de 3 años, puesto que en esta edad se socializan de manera natural. Señala además que la docente cumple un papel de mediador según el estudiante lo solicite, invitándolo a dialogar y a participar en la elaboración de acuerdos con sus pares.

Kiessling, C. (2015, p.8) en su proyecto “El juego dramático en educación infantil” indica que está elaborado como un taller de formación, basado en el juego dramático y teatral para maestros de educación infantil en establecer entornos ricos de aprendizaje, relación con el lenguaje lúdico propio del niño. Además señala que los docentes dejan que los niños jueguen libremente, sin plantear desafíos para que el estudiante genere predicciones para descubrir aprendizajes a través del juego.

Frente a los aportes mencionados en los párrafos anteriores se corrobora la importancia de implementar los juegos dramáticos como una herramienta beneficiosa para desarrollar la expresión oral, y corporal, que además ayuda en las habilidades sociales.

En este marco de aportes, nuestro proyecto se diferencia, porque se implementará una secuencia basadas en la expresión oral, gestual y corporal, ya que va de lo más simple a lo más complejo, empezando con los juegos libres de expresión, la impostación de voz, uso de gestos, utilización de algunos objetos para dar vida a lo irreal, el uso del movimiento corporal, las improvisaciones, para continuar con la pantomima, hasta llegar al teatro. Todo ello con el acompañamiento de la docente.

En consecuencia las actividades se articulan considerando las competencias de comunicación en el desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos del II ciclo en Rutas de aprendizaje de la educación básica regular.

A continuación se describe brevemente la estructura de nuestro proyecto innovador, el cual se ha dividido por jerarquía en tres partes. La primera parte presenta la caracterización de la Institución educativa, en la segunda parte desarrollamos el marco conceptual, el mismo que está organizado en dos capítulos: el Capítulo I presenta ideas

principales subdividiéndose en la expresión gestual y corporal temas primordiales de nuestro proyecto.

El Capítulo II desarrolla el juego dramático en la educación inicial, mencionando los antecedentes de estudios, su definición, importancia, objetivos. Otro punto relevante, es el estudio del cerebro, cómo reacciona ante un estímulo y el papel que representan las emociones para determinado aprendizaje. La propuesta que favorece el lenguaje dramático. También hablamos de los medios que se debe tener en cuenta para favorecer el juego dramático, el cual se subdivide en espacio y materiales. El otro punto principal de este capítulo es el rol que desempeña el docente en los juegos dramáticos.

Finalmente la tercera parte presenta el diseño del proyecto de innovación, en este marco nuestro proyecto pretende:

Elevar el nivel de logro de los niños y niñas en un 80% en el área de comunicación a través de taller de dramatización mediante la aplicación de estrategias adecuadas para los juegos dramáticos.

Una de las limitaciones que se encontró es que no hay un bagaje de estudios o investigaciones sobre los juegos dramáticos. Acerca de las implicancias de los juegos dramáticos, teóricas y prácticas a nivel del Ministerio de Educación son pocas las evidencian en Rutas del aprendizaje de Educación Básica Regular. En conclusión en nuestro país son escasas las investigaciones sobre los juegos dramáticos. Los pocos alcances que se obtuvieron han sido recogidos para la implementación del proyecto.

I. PARTE: UBICACIÓN DEL PROYECTO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

1. REALIDAD SOCIO-ECONÓMICA Y CULTURAL DEL ENTORNO

1.1. Características Poblacionales:

Los padres de familia de nuestra Institución educativa, en su mayoría cuentan con estudios en secundaria completa, un 12% concluyó su primaria y un 38% realizan estudios superiores. Se debe señalar que los padres presentan características inconsecuentes en cuanto a disciplina, es decir, son permisivos con sus hijos. Los padres pertenecen a una condición económica baja, por lo que la mayoría vive en hogares hacinados, sin embargo; las viviendas son de construcción noble, y cuentan con los servicios básicos de agua, luz, desagüe. La mayoría de ellos labora de manera independiente como albañiles, moto taxistas, carpinteros, ambulantes, etc.

1.2. Características del entorno cultural:

La comunidad educativa tiene como vecinos a la I.E “Estados Unidos Mexicanos”- nivel primario, y a la comisaria de Jr. Chiclayo. Por otro lado contamos con instituciones aliadas como: “Conservatorio de Don Bosco”, la compañía de bomberos, Parroquia Los Ángeles, policlínico los ángeles de Jesús, posta médica de piedra liza, el asilo de ancianos Canevaro. Cabe mencionar que nuestro distrito conserva algunos lugares turísticos más atractivos de la época virreinal con gran historia entre ellos: La Alameda de los Descalzos, Paseo de Aguas, la Plaza de Acho y nuestro Cerro San Cristóbal que es el orgullo de nuestra comunidad.

2. REALIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO

2.1 Elementos visionales:

Misión: Somos una Institución educativa pública de Educación Inicial, que respeta y promueve los principios de la educación peruana y la formación integral de los niños y niñas buscando el bienestar común siendo autónomos, innovadores y capaces de tomar decisiones y resolver problemas de manera asertiva para formar ciudadanos que hagan respetar sus derechos y el de los demás, así como valorando la diversidad cultural y desarrollando la conciencia ambiental.

Visión: Queremos ser al 2019 una Institución Educativa Inicial Estatal inclusiva, con principios de equidad, que promueve la formación integral de los niños y niñas, en

cuanto hábitos, habilidades, destrezas y actitudes; utilizando una metodología activa y estrategias que desarrollan las habilidades sociales, comunicativas, matemáticas, la conciencia ambiental, prevención de riesgos, los valores, la identidad nacional, con la participación de los padres de familia y la comunidad. Para formar niños y niñas resilientes, participativos (as), creativos (a), espontáneos (as), capaces de pensar y actuar asertivamente en la sociedad.

En cuanto a los valores se promueve el respeto y tolerancia, solidaridad, libertad y autonomía. En la I.E.I. 389-“Virgen de Lourdes” se ha tomado en cuenta los principios básicos de la Educación inicial, considerando los principios de respeto, seguridad, movimiento y juego libre.

2.2 Reseña histórica:

La institución Educativa Inicial fue creada el 01 de Junio de 1987 con la RD 1205, y como una necesidad de ampliación de servicios de la Escuela Primaria de Menores 3008 cuyo director Señor Orlando Aguilar S., se preocupó por brindarle atención educativa y satisfacer la demanda de niños de 4 y 5 años al no existir un centro educativo de este nivel en esta jurisdicción.

Así funcionó durante tres años y aumentando en 6 secciones, en el año de 1995, la escuela primaria de menores 3008, se fusionó con EPM 3021 y se mudaron al Jr. Trujillo cuadra 4, durante tres meses la Institución Educativa Inicial, funcionó como tal y la encargatura de la dirección la tuvo la Prof. Gladys Romero V. Durante el año de 1996 el Ministerio de Educación hizo el mejoramiento de la infraestructura de la institución.

En el mismo año se produce la fusión de nuestra institución con la Escuela Primaria de Menores 3011 “Virgen de Lourdes” debido a que esta no contaba con una infraestructura que brindara seguridad a los niños, ya que estaba situado en un inmueble antiguo de Jr. Marañón frente a la Municipalidad del Rímac.

Esta fusión duró dos años y la administración volvió a la escuela primaria, siendo la directora, la Prof. Ruth Farro Mundaco, en el año 2005 y a los 18 años de haber empezado a funcionar como ampliación de servicios educativos de la EPM 39011 “Virgen de Lourdes”, se fusionó con la EPM 3001 “Estados Unidos Mexicanos” y ocupando la infraestructura de la segunda frente de nuestra institución.

Desde el año 2005 en este local, ubicado en el Jr. Chiclayo 436 sólo se brinda la atención de los niños de 3, 4 y 5 años, con la denominación de IEI 389 “Virgen de Lourdes”, siendo directora actual Prof. Silvia Mauricio Chumacero.

Uno de los logros alcanzados ha sido en los desfiles escolares, organizados por la Municipalidad del Rímac, obteniendo el primer puesto consecutivamente, actualmente la I.E.I ha sido reconocida para obtener la colegiatura es decir ser acreditada.

2.3 Información Estadística:

La I.E.I 389 “Virgen de Lourdes”, se encuentra ubicada en el Jr. Chiclayo 436 en el distrito del Rímac, provincia y región de Lima. Brinda servicio educativo en el nivel de educación inicial atendiendo una población de 338 niños de 3 a 5 años, distribuidos en los turnos mañana y tarde; cuenta con 7 aulas y 12 secciones, es decir 7 aulas funcionan en la mañana y 5 aulas en el turno de la tarde: 04 secciones de 3 años, 04 secciones de 04 años y 04 secciones de 5 años.

La institución está dirigida por la Directora Silvia Mauricio Chumacero, cuenta con 12 Docentes de aula, 05 auxiliares de educación, todos ellos con formación en el nivel.

2.4 Infraestructura y Equipamiento:

La infraestructura de la I.E.I es nueva pero a la vez se encuentra en riesgo por la mala construcción, de hecho con posibilidades de mudarnos de local para su renovación siendo Defensa Civil quien nos informó sobre las condiciones que presenta nuestra Institución.

La I.E.I. no cuenta con amplio espacio, las aulas son pequeñas, aproximadamente 5x5, 6x6 de longitud, cuenta con un área de juegos, un ambiente de Psicomotriz, un auditorio, un ambiente para los armarios de las docentes, y un ambiente disponible para depósito, todo ello ubicado en el segundo piso. Cada aula cuenta con equipos audiovisuales.

2.5 Vinculación con la comunidad:

La I.E.I Virgen de Lourdes se encuentra estrechamente vinculada con las Instituciones aliadas anteriormente mencionadas, de las cuales recibimos apoyo; en primera instancia a la comisaria ya que a través de su personal altamente calificado brinda talleres a los padres de familia sobre temas de “Violencia familiar” y “buen

trato”, la posta médica visita nuestra I.E. para el control de niños sano y aporta con talleres a los padres de familia sobre “Nutrición infantil”, “salud” y “Primeros auxilios” , todo ello se coordina oportunamente con estas entidades públicas a través de llamadas y oficios realizando un seguimiento anticipado

3. REALIDAD DEL PROFESORADO:

La I.E.I. cuenta con 12 docentes, de las cuales, 10 son nombradas y 2 contratadas. Poseen el título de licenciada en Educación Inicial. Las docentes vinculadas en el proyecto de innovación son cuatro, pertenecientes a las edades de 4 años, ellas son docentes nombradas en el nivel.

Las docentes en mención tienen vocación de servicio, trabajan en equipo, son proactivas, están dispuestas al cambio y con gran expectativa en poner en marcha el proyecto para el beneficio de nuestros niños.

4. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES:

Los niños y niñas que forman parte de este proyecto proceden de los alrededores del cerro San Cristóbal, Villa Fátima, Villa María, Hualgayoc y Huerta Guinea, av. Pizarro, Av. Virú; provienen de hogares disfuncionales, demuestran poca confianza y seguridad en sí mismos, carecen de normas en casa los que influye en el aula, ya que se muestran dispersos y con poca expresión oral, gestual y corporal, la mayoría de ellos demuestran inadecuados hábitos alimenticios, entre las fortalezas que presentan los niños y niñas destacan su espontaneidad, creatividad y solidaridad. Estas últimas características son las que permitirán que se pueda implementar el proyecto.

II. PARTE: MARCO CONCEPTUAL

CAPITULO I: LA EXPRESIÓN NO VERBAL

1.1 Expresión Gestual

El gesto es importante porque demuestra los movimientos de nuestro rostro. La expresión gestual tiene como ventaja resaltar, vivenciar el pensamiento y prestar atención rápida que se da en el rostro al acompañar las palabras, sin gestualidad, ni exagerar con la pantomima.

El gesto muestra el estado de ánimo de una persona, un rostro firme de felicidad, dolor, tristeza, miedo etc. En la comunicación se utiliza códigos no verbales como las posturas, las miradas que determinan movimientos etc.

La expresión gestual ayuda a mantener una relación armoniosa con el espectador que es el público y dominar totalmente la sala.

1.2 Expresión Corporal

Según Arteaga, (2003, p.25) aporta su propia definición de expresión y comunicación corporal como: “lenguaje que se convierte en materia educativa y se utiliza para el desarrollo potencial de la capacidad expresiva del ser humano”, con el fin de ir fomentando el conocimiento personal, el lenguaje corporal y la exteriorización de los sentimientos internos del individuo a través de gestos, posturas y movimientos expresivos”.

Así mismo, Lacárcel (2011) sostiene que la expresión corporal es más creíble que el lenguaje oral porque el primero en mención nos brinda mayor información ya que continúa en la mente a pesar de que el lenguaje oral la utilizamos con mayor frecuencia.

Por otro lado, Cervera. J. (1996) menciona, el rostro colabora intensamente en la expresión corporal, los movimientos nos refieren rasgos de personalidad, el estado de ánimo, sensaciones de alegría, tristeza, odio, amor, dolor, etc. Y todos los sentimientos que pueden experimentar las personas, en este caso lo niños.

En otras palabras concluyó, que el lenguaje es utilizado para el desarrollo expresivo del ser humano, la expresión corporal exterioriza gestos, y movimientos expresivos y la expresión interna se encarga de los sentimientos y pensamientos.

Según los experimentos del psicólogo Mehrabian. A. en el proceso comunicativo de las emociones o sentimientos, el lenguaje corporal influye en un 55%, el tono de voz en un 38%, y el lenguaje verbal solamente en un 7%.

En este sentido la expresión corporal, es un pilar importante porque sienta las bases para el desarrollo del lenguaje corporal.

Domínguez Lázaro, (2009) publica “la importancia de la comunicación no verbal en el desarrollo cultural de las sociedades” mencionando que la expresión corporal está inmersa en el lenguaje corporal ya que es por medio de este, que expresa el cuerpo, la comunicación no verbal incluye estas cuatro categorías que desarrollan:

Mencionaremos que la Kinésica y el Paralenguaje, uno es movimiento y otro la fonología, se encuentran consideradas como estructuras primarias por su relación directa en el desarrollo de la comunicación humana. Mientras la Proxémica y la Tactésica están destacados en estructuras de segundo nivel, puesto que consecutivamente van apuntalando en el significado de los fundamentos incluidos en el primer nivel brindando al mismo tiempo una amplia comunicación informativa y social.

CAPITULO II. EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

2.1 El Juego Dramático

El juego dramático en Educación Inicial es fundamental, ya que desarrolla en el niño su expresión oral, gestual, corporal y habilidades sociales. Algunos investigadores coinciden que el juego dramático es una parte integral del desarrollo durante la primera infancia.

El juego dramático es mucho más que simples actividades de juego. Se requiere de estrategias avanzadas de pensamiento, comunicación y habilidades sociales. Con los juegos de simulación, los niños aprenden a hacer cosas como negociar, tener en cuenta las perspectivas de otros y transferir conocimiento de una situación a otra, equilibrar sus propias ideas, desarrollar un plan y actuar en consecuencia, explorar el simbolismo, expresar y escuchar pensamientos e ideas, asignar tareas y roles y sintetizan información e ideas diferentes.

2.1.1 Definición Del Juego Dramático

El juego dramático es un juego en el que se combinan básicamente dos niveles de comunicación: la fonética y la expresión del movimiento.

Piaget (1988), citado por Muñoz. L. (2016) sostiene que los niños se apoyan del taller dramático para dominar la representación simbólica e incrementar sus conocimientos a sus pares de manera colectiva.

Es decir, el taller dramático refleja un desarrollo social, a los 3 años, tienen una desatacada comprensión de las ideas ajenas (roles). A los 4 años, muestran sus emociones, reconocen con seguridad las condiciones de juego que pueden elaborar. A los 3 o 4 años, la madurez social es paralelo de su entorno, demuestra ser terco y negativo, les interesa más los resultados que pueden tener sus actos en el mundo que les rodea y a su vez alcanzar gran regocijo al enseñar a los otros lo que ellos realizan. Esto con lleva a favorecer la comunicación, la expresión verbal y no verbal, para conseguir ello se debe brindar a los niños un ambiente confiable que ofrezca seguridad, para desarrollar la función simbólica y asumir roles, dramatizando con naturalidad.

El juego dramático lo definen diferentes autores. Según Tejerina, al citar a Motos y Tejedó (1983, p.7): señala que, el juego dramático es la representación de una situación realizada por unos intérpretes que previamente han aceptado unos personajes.

Por un lado, esta definición propone la situación de juego de roles, puesto que los niños simbolizan espontáneamente al jugar, y aceptan diferentes situaciones y personajes que ayudan a que se desenvuelvan en el espacio. Por otro lado, no se pretende generar niños actores pero se quiere que los niños acepten papeles y mediante el juego consideren serio el momento de la representación para hacer creer al otro su realidad con cambios de voz, corporalidades diferentes y gestos únicos.

Es además uno de los juegos más complejos que proporciona al niño a obtener nuevos saberes, comportamientos y actitudes positivas frente a sus pares, beneficiando grandiosamente las habilidades sociales del niño. Ello contribuirá para que la docente tenga triunfo, entonces es necesario considerar al juego dramático en un espacio organizado para motivar e incentivar en conductas positivas. Cuando la dramatización se utiliza como fin educativo y no de espectáculo, no se suele denominar teatro sino "juego dramático".

En este orden de ideas, el juego dramático es interpretado, como una herramienta didáctica que potencia mediante el juego la expresión y la comunicación con los otros,

la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y las habilidades sociales enmarcados dentro de los juegos. Además de ser una práctica con los niños en la cual también interfiere el docente, y en la que es un niño más que juega lo que permite que la actividad no se desligue del objetivo o del tema propuesto por él, sesiones antes.

Por consiguiente, los juegos dramáticos brindan a los niños la herramienta de manifestarse mediante el movimiento y la actuación.

2.1.2 Importancia de los juegos dramáticos

Durante el juego dramático quedan eliminados los límites de la realidad y los niños pueden hacerse pasar por alguien o algo diferente de sí mismos, dramatizando situaciones y acciones diversas en función del papel que han elegido o les ha sido asignado.

Además, Euceda, (2007) señala que “Por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo.” Es decir, el juego dramático no solo es entretenimiento, si no va más allá, se puede lograr objetivos, como el niño que participa en el juego mediante la interacción con sus pares aprende la solidaridad, expresa sus sentimientos, etc. Son valores y habilidades sociales que por medio del juego sin proponérselo lo consigue.

De acuerdo con Vygotsky (1896 - 1934) señala que cuando un niño, que ve por primera vez un tren, dramatiza su representación, juega a que es locomotora, golpea, silva, tratando de copiar lo que ve y experimenta enorme satisfacción al hacerlo, favoreciendo además el desarrollo de funciones superiores del conocimiento tales como la atención o la memoria espontánea.

Es otras palabras el juego es una realidad efectiva, y promueve la formación mental del niño.

Además para Barret (1981) refiere que, el taller de dramatización es un cúmulo de actividades, elemento fundamental para favorecer el aprendizaje de aglomeraciones de destrezas y el crecimiento de un gran número de capacidades cognitivas unidas principalmente con los procesos de atención, percepción y comunicación, que se enlazan para beneficiar la adquisición de hábitos de comportamiento social en los niños y niñas.

Según Legendre (1993) menciona que el taller de dramatización es un arma principal que pone en manifiesto la capacidad de los niños para poder transmitir sus

sentimientos, emociones y vivencias, acrecentando con ello su expresión oral la cual va de la mano con el lenguaje gestual, lo cual permite fortalecer una amplia comunicación con los demás desde muy temprana edad.

Esto con lleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas

Riquero. A señala a Moreno (2002, p.45) afirma que, “La vida infantil no la podemos concebir sin el juego, pues jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que le rodea, y el juego dramático cumple un papel fundamental en este proceso.”

De acuerdo con el autor, es a través del juego dramático, que el niño logra comprender y conocer su entorno. Es decir, debido a la relación que el niño tiene con el juego permite construir, idear y proponer una situación fantásica alejada de la realidad, es decir, da la posibilidad al niño de probar diversas acciones que le permitan inventar con sus pares un “mundo posible” y sumando a ello la acción facilitadora del docente y las probables experiencias, son los que beneficien sus facultades naturales del juego simbólico.

Por otro lado, Tejerina. I (2004), explica que el juego dramático, es el medio fundamental para ampliar la capacidad de empatía hacia los demás, y disminuir el egocentrismo propio del infante preescolar.

Estos aportes, permiten reconocer que los juegos dramáticos son un eje fundamental de experiencias que el niño manifiesta con libertad, teniendo como resultado el desarrollo de la comunicación con su entorno en diferentes lenguajes.

Así mismo, los juegos dramáticos incrementan en los niños y niñas su creatividad, la iniciativa, fantasía, la originalidad, pensamiento crítico, resolución de habilidades sociales que le facilitarán el aprendizaje creativo, y la vinculación afectiva con el entorno.

Por lo tanto el juego dramático se constituye en una herramienta fundamental para la enseñanza- aprendizaje, en el que el docente acompaña a los niños durante este proceso.

2.1.3 Finalidad del juego dramático:

La finalidad de los juegos dramáticos es contribuir en el desarrollo de la imaginación y creatividad del niño, de manera que le permite expresar sus deseos, emociones, sus sentimientos y observaciones, vivencias que se dan por medio de gestos tratando de que

el niño demuestre su autonomía para el descubrimiento, también su libertad de ayudar a estabilizar su personalidad.

Brindar su oportunidad en pensar, ejecutar y planificar con independencia en el juego dramático que es una actividad colectiva.

También favorece en el proceso de socialización, en iniciar en el niño su espíritu de equipo y cooperación con sus compañeros, basado en el respeto en ayudar, en el reconocimiento mutuo. Sin afán de competencia.

El juego de los niños de 4 años tiene una marcada característica.

Los niños se divierten aislados de las niñas. Mientras que los primeros dramatizan roles sociales masculinos (conductor, doctor, policía, bombero, barrendero, etc.) o de súper héroes (hombre araña, Batman, etc.); las niñas asumen roles femeninos (cocinera, peluquera, profesora, etc.). Si por la coyuntura los grupos se unen en un juego compartido, son los varones que conducen la actividad. La delegación de personajes es organizada por los mismos niños, que se encuentran en condiciones de realizar y cumplir perfectamente durante la duración de juego-trabajo, pudiendo extenderse de acuerdo al interés del sujeto.

El niño de 4 años es muy exigente, selecciona vestimenta o accesorios atractivos y reales, de lo contrario prefiere no colocarse ninguno que no se asemeje a las características del personaje a representar. Se comunican con propiedad y precisión, estableciendo conversaciones que se relacionan con lenguaje de su contexto.

2.2 Neurociencia y juego dramático

Se sabe que la neurociencia estudia todo lo relacionado al aprendizaje del funcionamiento del cerebro. Esto se ha desarrollado en los niños como un indicio de combinar los juegos dirigidos en forma activa cuando se interactúan con los demás.

Actualmente se conoce que el cerebro reacciona ante un estímulo y el papel fundamental que representan son las emociones que se da en la toma de decisiones.

El juego dramático es un buen medio que sirve para aprender a reconocer, comprender y gestionar. Las acciones que se realizan en una situación dada.

Esto se da en la edad (de 0 a 6 años) que comprende la educación infantil es cuando se dan la mayor cantidad de conexiones neuronales y se establecen las vías para el aprendizaje. En este periodo los niños realizan el juego simbólico y dramático de forma espontánea, son más receptivos al aprendizaje y se realiza de forma global.

Existen estudios que confirman que la estimulación mental parte de la imaginación (“jugar a ser”) emanan estructuras neuronales que activan la actividad a la realidad, tanto en niños como en los adultos. La estimulación en el cerebro mediante el juego dramático ayuda a mantener la atención y el interés de los niños durante los espacios de tiempo.

2.3 Propuestas metodológicas para favorecer el lenguaje dramático

Muñoz. L. cita a Valenzuela (1970), hace mención que el arte expresivo, favorece el planteamiento de ideas y emociones de los sujetos utilizando recursos del entorno natural de comunicación: la voz y el cuerpo. La comunicación no verbal se ejercitan mediante el mimo o los juegos de expresión corporal reforzando su seguridad y capacidad comunicativa de los niños implicados en los juegos dramáticos, por otro el individuo desarrolla la comunicación verbal, la capacidad de expresión oral, se evidencia en actividades como, por ejemplo, el juego de personajes y la simulación.

En la actualidad hay diversas propuestas para el desarrollo dramático para los niños en edad preescolar. Hemos tomado en cuenta las actividades dramáticas en la que se basa: Espinoza (1998), y Delgado (2001) ya que es plantear la secuencia que se implementará en el proyecto: los juegos de libre expresión, las improvisaciones, la pantomima, el drama creativo, teatro de sombras corporales, mimo, clown, la danza creativa, el teatro y los títeres.

a). Juegos libres de expresión: Son actividades sencillas, naturales y espontáneas, donde los estudiantes expresan sus emociones a través de la representación de acciones que caracterizan a los personajes que se encuentran en su entorno.

b). Ejercicio dramático: implican poner en juego las emociones y la vivencia de situaciones, pero, en este caso, tiene como característica la imaginación y la creatividad para representar acciones, el niño, primero inicia con la interpretación de objetos, animales, personajes, para ir pasando gradualmente a situaciones cada vez más ricas y complejas, como escenas, historias reales o imaginarias y finalmente se enfrentará con sencillos textos. El juego en los niños debe ser espontáneo, variado y atractivo, que como un espectáculo. Dando como resultado el gozo del niño y mejorar el nivel expresivo, la concentración o la imaginación. Las primeras experiencias deben ser grupales pero poco a poco se van reduciendo hasta que sean individuales.

c). La mímica: Marcel Marceau, lo definió como "el arte del silencio", con el término "mimo" se designa tanto al arte como al intérprete, es decir es una técnica

teatral que tiene por característica realizar acciones utilizando la imitación con gestos, parodia sin pronunciar palabras solo se usa la comunicación no verbal, la historieta expresada en mimo es la pantomima. El mimo moderno aparece bajo dos tendencias: el mimo subjetivo, que expresa emociones; y el mimo objetivo, que utiliza el objeto imaginario como herramienta creados por el actor.

Según (González, S.F) En el ámbito educativo es interesante el trabajo de la mímica para que el alumno desarrolle el lenguaje de los gestos. Además es un contenido que suele motivar al alumno. Le ayuda enriquecer su bagaje expresivo y afectivo. Es decir la escuela debe coger esta técnica para que los estudiantes desarrollen la comunicación no verbal a través de diversos gestos, y que no requiere materiales o cualquier otro recurso.

Además Cervera. J (1996, p.23) menciona que el docente debe fijarse como objetivos en los primeros niveles: el dominio, la agilidad, la belleza y la creatividad. Esto con lleva a conocer el esquema corporal, definir la lateralidad, perfeccionar las formas de: caminar, saltar, girar o detenerse, sentarse o levantarse, subir o bajar, etc. Y por otro lado crear objetos a través del gesto y del movimiento, como por ejemplo: quitarse un sombrero, abrir y cerrar una puerta etc.

d). Improvisaciones: El sujeto es el eje central de esta actividad ya que es el encargado de inventar una escena dramática impulsado por un objeto, un sonido, uno o más personajes, o una situación determinada por ellos. El diálogo que tenga con los demás es natural y los movimientos totalmente libres.

e). Las máscaras: Son objetos que permiten representar un personaje y ayuda a los estudiantes que son tímidos a que se desenvuelvan poco a poco con mayor seguridad cada vez.

f). Pantomima: Es la actividad que el sujeto utiliza para expresar sus ideas, emociones, a través del movimiento del cuerpo, en otras palabras hace uso de la expresión corporal.

g). Las Sombras: esta actividad a los niños y niñas les atrae la curiosidad, por el misterio al mostrar el cuerpo de la imagen oscura que se proyecta, esta actividad tiene ventajas como la interpretación simbólica, la adquisición de la imaginación, la expresión corporal.

h). Títeres: Es la actividad más rica en imaginación, expresión ya que el sujeto da vida al personaje utilizando su voz y sus manos.

i). Teatro: Es la actividad más compleja, ya que consiste en mostrar una obra dramática, esta puede ser una historia ficticia o real.

Para llevarla a cabo requiere un plan de mecanismos para ejecutarla.

Para Cervera. J (1996, p.26) señala que el verdadero teatro de los niños, es el juego dramático. Porque los niños juegan solos, sin enredos, ni reglas, sin complicaciones, sin presión e intervención del adulto, sin necesidad de escenario, sin espectadores.

j). El clown: Esta actividad se diferencia del resto, porque el sujeto utiliza un objeto de color rojo en su nariz, este elemento concibe que la persona que lo usa exprese creativamente sin prejuicios sacando sus propios temores, sueños etc.

k). El drama creativo: Implica la presentación de una obra improvisada, natural y corta, es decir no se necesita de indicaciones, ni memorizarse un texto de lo que va a decir, tampoco de un público espectador sino que cuentan con total libertad para utilizar sus desplazamientos expresándose de manera natural.

2.4 La escuela como favorecedora del juego dramático

Unicef (2010, p.13) señala que los juegos dramáticos favorecen enormemente las experiencias en los estudiantes al permitirles representar situaciones de la vida cotidiana que se dan en su entorno, adquiriendo por tanto conocimientos sobre los roles, situaciones que los niños desconocen de su vida cotidiana. También se dan en situaciones del mundo fantástico.

Para lograr que este se pueda dar, es importante considerar los siguientes componentes:

2.4.1 El Ambiente

Instalar un ambiente acogedor, libre de mobiliarios, permite en el niño desplazarse con libertad. Contar con los materiales apropiados para que ejecute un trabajo compartido con sus pares y pueda actuar con libertad para expresarse a través de variadas experiencias concretas.

2.4.1.1 El espacio

Para impulsar la vivencia del juego dramático en la educación inicial, es indispensable que el ambiente este adecuado, el espacio debe amplio y libre de mobiliarios de modo que el niño disfrute libremente de sus movimientos.

Si el espacio es reducido, los niños pueden tropezar y chocarse. Si el espacio es amplio los niños se dispersan y no se concentran. Se debe tomar en cuenta el espacio observando que los niños al estirar sus brazos no se choquen con sus pares e incluso se puede demarcar con cintas su espacio para apoyarlos a reconocer sus límites.

Para implementar el espacio, se debe tomar en cuenta algunos objetos. Como un espejo, que favorecería en observarse en sus personajes, un baúl con vestuarios y accesorios que serán útiles al momento de crear las historias. Esos elementos tendrán usos diversos para así a conseguir nuevos significados: el pañuelo puede ser un bebé (si el niño lo carga como tal), una maderita puede ser un teléfono, una silla puede ser un auto, etc.

De acuerdo con Ortega (1002), nos refiere que el juego dramático es un medio natural de expresión ya que favorece la modificación del espacio por medio de la creatividad e imaginación, así como el desenvolvimiento voluntario, sin miedo a cometer errores y ser juzgado. Por lo tanto, el juego dramático también se convierte en un ambiente significativo, en el que los niños pueden explorar más allá de lo que conocen, es decir descubriendo hallazgos, lo cual hace que el juego es un medio eficiente para el aprendizaje creativo y la exploración. Al mismo tiempo le permite al niño estar apto para el hallazgo y el descubrimiento.

Por último, el docente genera espacios para que los niños exploren el juego dramático, abandonando las planas para que los niños se encuentren sentados sin moverse, con el propósito de que el niño a través del contacto social permita consolidar su personalidad, que exprese sus sentimientos, y logre poco a poco su madurez, autonomía, permitiendo desarrollar un adulto competente de enfrentarse a la vida.

2.4.1.2 Materiales

Otro recurso indispensable que forma parte del juego dramático son los materiales y objetos, que son un instrumento determinante para el desarrollo de la imaginación y de la experimentación creativo-simbólica. Propiciando en el niño la capacidad de modificar el uso de los objetos: escenarios, construcción de materiales, transformaciones del espacio, creación de contextos, etc

De acuerdo con Navarro (2006), el juego dramático permite crear nuevos espacios y establecer nuevos roles propuestos por el grupo.

El juego dramático, permite al niño extraer toda su expresividad y creatividad, siendo vinculada al arte artística, debido a que compromete el desarrollo de la creatividad e imaginación, siendo las herramientas dramáticas, plásticas y musicales que forman parte de esta, trabajan con la propia expresión del niño. De acuerdo con Navarro (2006), los juegos dramáticos, crean la construcción de distintas escenografías así como

los elementos que unen al contexto para representar, adquiriendo cualidades perceptivas y autoexpresión, que son requeridas en el lenguaje artística.

2.4.2 Rol del docente

Según Tejerina (2004) considera que el juego dramático favorece el aprendizaje vivencial, ya que se da de manera natural por ser un medio motivador, el cual requiere de la expresión dramática del niño. Por consiguiente, es importante impulsar la participación de los niños para que puedan desenvolverse con seguridad en su entorno.

Además, Castillo (2011) resalta que se debe crear de un clima de respeto que beneficien la intervención, junto a una motivación positiva, favorece el desarrollo del juego rico de naturalidad y frescura, quedando las reglas alejadas por la propia acción lúdica que se manifiesta de una manera innata. Por consiguiente, el docente interviene en el juego estimulando la participación y la comunicación sin ejercer reglas o imposición en el grupo.

Añade, Baldwin (2004) que el rol de los docentes supone:

- Establecer propuestas y acuerdos junto con los niños y niñas en las diferentes actividades.
- Amplia la escucha activa hacia sus estudiantes.
- Acompañar en cada actividad que propongan los niños.
- Evitar intervenir en el juego salvo que sean ellos quien la involucren.
- Crear un ambiente acogedor.
- Transmitir confianza evitando valerse de control al imponer su autoridad.
- Elegir estrategias dramáticas seguras y de acuerdo a su edad.
- Elegir temas motivadores tomando en cuenta el interés del niño.
- Brindar estrategias activas y reflexivas para beneficiar el aprendizaje de sus conocimientos y sus sentimientos.
- Promover la interrelación entre sus pares.
- Favorecer al hallazgo de conocimiento a la creación que cuentan los niños, formulando preguntas y repreguntas.
- Evaluar sobre lo aprendido para que el niño tenga la capacidad de reflexionar.

- Tener en cuenta las manifestaciones culturales del contexto donde se desenvuelven los niños, con el propósito de incorporarlos en su representación.



III PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.- DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nº/ NOMBRE	I.E.I 389 “Virgen de Lourdes”		
CÓDIGO MODULAR	0704106		
DIRECCIÓN	Jr Chiclayo 436- Rímac	DISTRITO	Rímac
PROVINCIA	Lima	REGIÓN	Lima
DIRECTOR (A)	Silvia Mauricio Chumacero		
TELÉFONO	4826501	E-mail	silviammch@gmail.com
DRE	Lima	UGEL	02

2.- DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

NOMBRE DEL PROYECTO	“Me divierto expresándome a través de los juegos dramáticos”		
FECHA DE INICIO	18/02/2019	FECHA DE FINALIZACIÓN	20/12/2019

EQUIPO RESPONSABLE DE LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
Caty Ysabel Ruiz Hernández	Docente de aula	976836698	caty14669@hotmail.com

EQUIPO RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
Caty Ysabel Ruiz Hernández	Docente de aula	976836698	caty14669@hotmail.com
Elsa Enriqueta Llancari Anyapoma	Docente de aula	997514968	elencari_123@hotmail.com
Fabiola Zelayarán del Hierro	Docente de aula	946580951	sofiz_120282@outlook.es
Laura Marroquín Silva	Docente de aula	985756659	Mormar1997@gmail.com

PARTICIPANTES Y ALIADOS DEL PROYECTO

PARTICIPANTES	ALIADOS
Los niños de 4 años	Especialista de artes interculturales

Las docentes de los niños de 4 años	Especialista de Educación inicial
Padres de familia de los niños de 4 años	Docentes de la I.E.I 389
	Directora de la I.E.I 389

3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

BENEFICIARIOS DIRECTOS (Grupo objetivo que será atendido: estudiantes y/o docentes)	Los beneficiados directos del proyecto son las docentes, y niños de 4 años del turno mañana y turno tarde de la I.E.I 389-“Virgen de Lourdes”.
BENEFICIARIOS INDIRECTOS (Se benefician de los efectos del proyecto sin formar parte directa de él): padres de familia	Los beneficiados indirectos del proyecto son los padres de familia de la I.E.I 389-“Virgen de Lourdes”.

4.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR

Se identificó el problema, recogiendo la información de la evaluación diagnóstica SIMÓN, obteniendo como resultado, que el 75% de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 389 “Virgen de Lourdes” ubicado en el distrito del Rímac. Se encuentran en Inicio de utilizar gestos y movimientos corporales al expresarse con seguridad en situaciones diversas. (Anexo 2)

Además, se observaron como otras causas:

- La falta de implementación de estrategias adecuadas para el desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos, por parte de las docentes teniendo como efecto que los niños se encuentren desmotivados con poca participación.
- baja autoestima que presentan algunos niños teniendo como consecuencia el temor a expresarse.
- Finalmente, los padres de familia tienen poca participación en los talleres de diversos lenguajes.

Nuestro proyecto innovación apunta en plantear estrategias que contribuyan en resolver la problemática planteada. Los resultados que se espera alcanzar con la implementación del proyecto, es mejorar en un 80% de los niños, la seguridad de expresarse con libertad a través de los juegos dramáticos, expresándose con gestos verbales o no verbales, realizando movimientos corporales de una manera lúdica y motivadora, así mismo

elevar su autoestima, permitiendo controlar sus emociones, socializarse con sus pares y entorno de manera adecuada y ante situaciones diversas.

Es por ello que se consideraron los juegos dramáticos como el principal medio que les brinda la posibilidad de inventar y plantear una situación ficticia que aparentemente se encuentra lejos de la realidad. (ANEXO 3)

Por consiguiente, es de suma importancia para la I.E 389 “Virgen de Lourdes” obtener resultados óptimos, ya que marcará un precedente con este proyecto, comprometiéndolo a las docentes a innovar dejando de lado lo rutinario. Por consiguiente elevará la calidad educativa frente a otras I.E.I cerca a la jurisdicción, debido a que tendrá un impacto positivo siendo sus docentes reconocidas que apliquen estrategias asertivas y novedosas para mejorar en los niños y niñas la seguridad de expresarse con libertad, a través de los juegos dramáticos, involucrando a los padres de familia como aliados.

Este proyecto de innovación es replicable porque responde a una necesidad, aporta a la solución de una problemática concreta, puede ser difundido y aplicado por otras Instituciones Educativas para lograr cambios positivos en los niños y niñas, en sus habilidades comunicativas, siendo niños que se expresen con seguridad.

Se encontraron experiencias de proyectos propuestos en el país y en el extranjero como:

Mercado. I. (2014.p.5) en su investigación “Aplicación de talleres de dramatización basado en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa particular “Isabel de Aragón”. Demostró que al utilizar los talleres de dramatización como una estrategia sobre situaciones comunicativas los niños desarrollan la expresión oral. Además recomienda, como una herramienta para el desarrollo de la expresión oral para que el niño y la niña, exprese y desarrolle habilidades comunicativas.

Ludeña. T. (2017, p.6) en su investigación “Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. School Kinder King” concluyó que los niños de 5 años lograron una base en la expresión corporal durante las actividades lúdicas. Señala además que la aplicación de las estrategias de los juegos dramáticos en las sesiones de aprendizaje se obtuvo una mejora significativa de la expresión oral.

Kiessling, C. (2015. p8) en su proyecto “El juego dramático en educación infantil” indica que está elaborado como un taller de formación, basado en el juego dramático y teatral para maestros de educación infantil en establecer una relación con el lenguaje lúdico propio del niño.

Frente a los aportes mencionados en los párrafos anteriores se puede decir que existen evidencias de que la aplicación de los juegos dramáticos es una herramienta beneficiosa para desarrollar la expresión oral, y corporal, además permite la interacción con sus pares desarrollando las habilidades sociales.

Nuestro proyecto se diferencia en que las docentes emplearán estrategias asertivas y novedosas basadas en la expresión oral, gestual y corporal, que se dan de manera secuenciada empezando con los juegos libres de expresión, la impostación de voz, uso de gestos, utilización de algunos objetos para dar vida a lo irreal, el uso del movimiento corporal, las improvisaciones, para continuar con la pantomima, hasta llegar al teatro, todo ello que permitan reconocer desde donde empezar y hasta donde finalizar.

En consecuencia se articulan actividades que consideran las competencias de comunicación en el desarrollo de la expresión en lenguajes artísticos del II ciclo en Rutas de aprendizaje de la educación básica regular.

Las estrategias propuestas se ejecutarán parcialmente para garantizar la sostenibilidad del proyecto monitoreando el cumplimiento de estas.

Los aprendizajes esperados planteados, se verán evidenciados mediante la técnica de observación, y los instrumentos de evaluación registrándolo en la guía de observación, cuaderno anecdótico y lista de cotejo.

Este proyecto responde a la solución de una problemática concreta en los niños y niñas, puede ser difundida por otras docentes para lograr cambios positivos en los niños y niñas, cuyo costo es bajo, siendo replicable.

5.- OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Fin último	Niños y niñas con alta capacidad de expresarse de maneras gestual y corporal con seguridad en situaciones diversas
Propósito	Los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 389 -Virgen de Lourdes presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos.
Objetivo Central	Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos.

6.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA:

OBJETIVO CENTRAL	Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos.
RESULTADOS DEL PROYECTO	INDICADORES
<p>Resultado 1.</p> <p>Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal</p>	<p>Indicador 1.1 Al cabo del 2019, el 80% de docentes, asisten a la capacitación sobre los juegos dramáticos y su importancia en el desarrollo de los niños.</p> <p>Indicador 1.2 Al cabo del 2019, el 80% de docentes asisten al taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p> <p>Indicador 1.3 Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente en los cinco talleres de Talleres de estrategias para los juegos dramáticos (Expresión corporal, clown, memoria espacial/pantomima, mimodrama, juego de orientación espacial, cuerpo Sonoro Textual / espacio y Tiempo, ejercicios dramáticos / Juegos dramáticos, Improvisación, construcción de personaje, creación y ejecución de personaje, teatro cómico, cuento dramatizado).</p>
<p>Resultado 2.</p> <p>Docentes diseñan las estrategias para los juegos dramáticos.</p>	<p>Indicador 2.1 Al cabo del 2019, el 70% de docentes incorpora ocho de las nueve sesiones de las estrategias para los juegos dramáticos (la pantomima, la improvisación, clown, la utilización de los objetos, la utilización de las máscaras para su personaje, el manejo de los títeres utilizando el volumen de su voz, lectura creativa, cuerpo sonoro).</p> <p>Indicador 2.2 Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente una vez al mes en el círculo de inter aprendizaje para los juegos dramáticos.</p>
<p>Resultado 3.</p> <p>Docentes ejecutan las propuestas innovadoras</p>	<p>Indicador 3.1 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta en cada trimestre la feria de talentos y teatro en la escuela.</p>

implementando los juegos dramáticos.	<p>Indicador 3.2 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función teatral en simultáneo en cada semestre.</p> <p>Indicador 3.3 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función de circo anual.</p>
--------------------------------------	---

7.- ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN:

Resultado N° 1: Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal

Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 1.1: Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos	01 capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos.	01 especialista para la capacitación 01 secretario 01 coffe break 30 papelotes 10 hojas bond 25 plumones gruesos para cada capacitación 2 limpia tipos 01 movilidad 01 proyector multimedia, laptop, 01 cámara fotográfica 2 portafolios 6 impresiones 50 fotocopias	367.70
Actividad 1.2: Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal	01 taller de sensibilización	01 especialista para el taller 01 secretario 01 coffe break 30 papelotes 10 hojas bond 25 plumones gruesos para cada capacitación 2 limpia tipos	464.50

		01 movilidad 01 proyector multimedia, laptop, 01 cámara fotográfica 2 portafolios 10 impresiones 50 fotocopias	
Actividad 1.3: Talleres de estrategias para los juegos dramáticos	05 talleres de estrategias 1 semana	01 especialistas para cada taller 01 coffe break para c/u 50 hojas bond 50 papelotes 25 plumones 50 fotocopias 02 portafolios 01 Movilidad para c/u 01 proyector multimedia para c/T	1,180.50

Resultado N° 2: Docentes diseñan las estrategias para los juegos dramáticos.

Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 2.1: Planificación de sesiones de los juegos dramáticos	09 sesiones de aprendizajes incorporadas con las estrategias en los juegos dramáticos Una sesión al mes	01 coffe break 02 Docentes 20 hojas bond para cada sesiones 20 lapiceros 20 papelotes 10 impresiones 20 fotocopias 01 limpiatipo 01 laptop 01 cámara fotográfica 01 impresiones	107.60

		1 engrapado	
Actividad 2.2: Circulo de inter aprendizaje para los juegos dramático	01 circulo de inter aprendizaje Mensual	50 hojas bond 20 lapiceros 12 papelotes 02 limpiatipos 01 equipo de sonido 01 micrófono 10 fotocopias 20 plumones	106.65

Resultado N° 3: Docentes ejecutan las propuestas innovadoras implementando los juegos dramáticos

Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 3.1: Docentes ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela	01 función trimestral	30 hojas bond 100 afiches 04 Docentes 01 cajera 01 talonario 02 cinta embalaje 01 megafono 01 cámara fotográfica 01 equipo de sonido 01 megáfono 01 micrófono 01 portafolio 01 engrapador 10 impresiones	241.00
Actividad 3.2: Docentes ejecutan la función teatral en simultáneo	02 funciones semestral	10 Docentes 01 cajera 100 afiches 01 talonario 01 portafolio 2 cinta embalaje	450.50

		25 hojas bond 01 cámara fotografía 01 engrapador 12 disfraces 01 megáfono 50 fotocopias (trípticos)	
Actividad 3.3 Docentes ejecutan la función de circo	01 función anual	100 afiches 01 cajera 02 cinta embalaje 25 hojas bond cámara fotográfica 10 impresiones 01 portafolio 01 engrapador 01 cajera Talonario Proyector multimedia Video cámara	168.50

8.- MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO

OBJETIVO DE EVALUACIÓN
<p>El objetivo de la evaluación, es verificar los procesos planteados, para que los niños y niñas adquieran la expresión gestual y corporal.</p>
PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO
<p>Para realizar un seguimiento del proyecto es necesario plantear con claridad los momentos, en los que se realizará el monitoreo. El monitoreo de las actividades será trimestral, la evaluación tendrá tres momentos al término del primer trimestre, segundo trimestre y el último al finalizar el proyecto. Para ello se utilizará como instrumento la guía de observación, verificando el logro de las actividades y los cambios de actitud conseguidos en los estudiantes. Seguidamente de una entrevista con los padres de familia se consolidará el resultado de la sensibilización e importancia de los lenguajes artísticos. Además se elaborará un informe sobre la organización y desarrollo de actividades en los círculos de estudio, registrándose en el acta.</p>

El equipo directivo y la impulsadora realizará el monitoreo de las aulas para constatar la aplicación de la propuesta innovadora, la valoración y sensibilización se realizará en una reunión pedagógica en la cual, los docentes reflexionen su práctica pedagógica, luego del análisis la impulsadora del proyecto expondrá las recomendaciones para su mejora en la práctica pedagógica, comprometiéndose bajo las líneas de acción definidas, para luego brindarles la retroalimentación para su mejora en los avances o dificultades que presenta los estudiantes.

CUADRO 8.1

LÓGICA DE INTERVENCIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin último Niños y niñas con alta capacidad de expresarse de maneras gestual y corporal con seguridad en situaciones diversas	Al cabo del año 2019, el 85% de los niños y niñas se expresan de manera gestual y corporal con seguridad en situaciones diversas.	Guía de observación Lista de cotejo audio	Docentes capacitadas en desarrollar el lenguaje artístico para que los niños y niñas se expresen de maneras gestual y corporal.
Propósito Los niños y niñas de 4 años de la I.E.I 389 - Virgen de Lourdes presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos.	Al cabo del año 2019, el 70% de niños y niñas presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos en situaciones diversas.	Lista de cotejo Cámara fotográfica	Docentes del círculo de inter aprendizaje brindan capacitación a docentes involucrados
Objetivo Central Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos.	Al cabo del año 2019, el 80% de docentes de 4 años realizan adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos	Opinión de los involucrados Informes	Especialistas calificados conducen el taller

<p>Resultado N° 1</p> <p>Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p>	<p>Al cabo del 2019, el 80% de docentes, asisten a la capacitación sobre los juegos dramáticos y su importancia en el desarrollo de los niños.</p> <p>Al cabo del 2019, el 80% de docentes asisten al taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p> <p>Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente en los cinco talleres de estrategias para los juegos dramáticos.</p>	<p>Compromiso</p> <p>Acta de reunión</p> <p>Registro de asistencia</p> <p>Informe</p>	<p>Docentes muestran importancia en implementar el taller de dramatización para los juegos dramáticos.</p>
<p>Resultado N° 2</p> <p>Docentes diseñan las estrategias para los juegos dramáticos.</p>	<p>Al cabo del año 2019, el 80% de docentes programa de 08 a 09 sesiones incorporando las estrategias en los juegos dramáticos.</p> <p>Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente una vez al mes en el círculo de inter aprendizaje para los juegos dramáticos.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Guía de observación</p> <p>Registro de asistencia</p> <p>Informes</p> <p>Acta de reunión</p> <p>Cámara fotográfica</p>	<p>Aplicación de estrategias en las sesiones de los juegos dramáticos</p> <p>Círculo de inter aprendizaje de las docentes</p>

<p>Resultado N° 3</p> <p>Docentes ejecutan las propuestas innovadoras implementando los juegos dramáticos.</p>	<p>Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta en cada trimestre la feria de talentos y teatro en la escuela.</p> <p>Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función teatral en simultáneo en cada semestre.</p> <p>Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función de circo anual.</p>	<p>Informe</p> <p>Plan de la actividad</p> <p>Opinión de las involucradas</p> <p>Encuesta a los padres de familia</p>	<p>Participación activa de las docentes</p>
--	---	---	---

CUADRO 8.2

Resultado N° 1: Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal

Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
<p>Actividad 1.1:</p> <p>Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos</p>	<p>01 capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos.</p> <p>1 día</p>	<p>Registro de inscripción y asistencia de la capacitación</p> <p>Compromiso de las docentes</p> <p>Acta</p>	<p>Mg. Luisa Turpin Palomino</p>
<p>Actividad 1.2:</p> <p>Taller de sensibilización para el desarrollo de la</p>	<p>01 taller de sensibilización</p> <p>1 día</p>	<p>Registro de asistencia al taller de sensibilización</p> <p>Informe del taller</p>	

expresión gestual y corporal		Compromisos	
Actividad 1.3: Talleres de estrategias para los juegos dramáticos	05 talleres de estrategias 1 semana	Registro de asistencia Informe del taller Conclusiones del taller compromisos	

Resultado N° 2: Docentes diseñan las estrategias para los juegos dramáticos

Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
Actividad 2.1: Planificación de sesiones de los juegos dramáticos	09 sesiones de aprendizajes incorporadas con las estrategias en los juegos dramáticos. Una sesión al mes	Documento con diseño metodológico didáctica en los talleres dramáticos Compilación de sesiones en los juegos dramáticos elaborada por las docentes Guía de observación de estudiantes	Mg. Luisa Turpin
Actividad 2.2: Círculo de inter aprendizaje los juegos dramático	01 círculo de inter aprendizaje Mensual	Acta compromiso de las docentes	

Resultado N° 3: Docentes ejecutan las propuestas innovadoras implementando los juegos dramáticos.

Actividades	Meta	Medio de Verificación	Informante
Actividad 3.1: Docentes ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela	01 función trimestral	Guía de observación Informe de la feria-teatro en la escuela Encuesta de los padres	Mg. Luisa Turpin Palomino
Actividad 3.2: Docentes ejecutan la función teatral en	02 funciones semestral	Guía de observación Informe de las docentes del teatro en simultaneo	

simultaneo			
Actividad 3.3: Docentes ejecutan la función de circo	01 función anual	Encuesta de los padres Guía de observación Informe de la actividad.	

9.- PLAN DE TRABAJO (VERSIÓN DESARROLLADA)

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	TIEMPO DE EJECUCIÓN EN SEMANAS O DÍAS
1.1 Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos	Especialista del nivel inicial	1 día
1.2 Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal	Especialista en juego dramático Heber Díaz cueva	1 día
1.3 Talleres de estrategias para los juegos dramáticos	Especialista en juego dramático Heber Díaz cueva	5 talleres – 1 semana
2.1 Planificación de sesiones de los juegos dramáticos	Las Docentes	1 al mes en total 9 meses
2.2 Circulo de inter aprendizaje para los juegos dramático	Las Docentes	1 al mes en total 09 meses
3.1 Docentes ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela	Las Docentes	Cada 3 meses
3.2 Docentes ejecutan la función teatral en simultaneo	Las Docentes	Cada 4 meses
3.3 Docentes ejecutan la función de circo	Las Docente	1 al año

10.- PRESUPUESTO (VERSIÓN DESARROLLADA (ANEXO 5))

ACTIVIDADES	COSTOS POR RESULTADO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1.1 Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos	2,042.70	Auto financiado por las docentes y Recursos del colegio
1.2 Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal		
1.3 Talleres de estrategias para los juegos dramáticos		
2.1 Planificación de sesiones de los juegos dramáticos	214.25	Auto financiado por las docentes y Recursos del colegio
2.2 Círculo de inter aprendizaje para los juegos dramático		
3.1 Docentes ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela	860.00	Docentes Colaboración de los Padres de familia
3.2 Docentes ejecutan la función teatral en simultaneo		
3.3 Docentes ejecutan la función de circo		

11.-FUENTES CONSULTADAS

Aguado, A. y Nevares L. (1996) *La Comunicación no Verbal* Universidad de Valladolid. Recuperado de: http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2244137&orden=0> 1996

Bullón, A. (2001) *Educación artística y didáctica del arte dramático*. Lima: San Marcos.

Cervera. J. (1996) *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/como-practicar-la-dramatizacion-con-ninos-de-4-a-14-anos--0/html/ffa68c12-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html

Delgado, M. (2011). *La dramatización*. Recurso didáctico en Educación Infantil. Revista Pedagogía Magna.

Domínguez L. (2009) *La importancia de la comunicación no verbal en el desarrollo cultural de las sociedades*. Razón y Palabra, vol. 14, núm. 70, noviembre-enero, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México.

El arte es vida y la buena educación la forma correcta de Interpretarla. *Teatro y educación*. Publicado el 31 de diciembre de 1993. Recuperado de: <https://oleateatro.wordpress.com/arte-y-creatividad/actividades-del-arte-dramatico/>

Euceda. A. (2007) *Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mis Abejitas*. Trujillo, 2014.

Eva, *La importancia del juego dramático durante la infancia*. Publicado el 29 de julio del 2016. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:2CCmBzuRERcJ:https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/+&cd=20&hl=es&ct=clnk&gl=pe>

Flórez.J. y Rodríguez. N. (2015) *Propuesta didáctica enfocada en los juegos dramáticos para el mejoramiento de la expresión corporal en el curso 401 jornada tarde del colegio Robert Francis Kennedy*. Universidad Libre de Colombia.

González, C. (s.f). *Dramatización*. Recuperado de: http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=0CGYQFjAH&url=http%3A%2F%2Fwww.enba.sep.gob.mx%2Ffiles%2FAGENDA%2520DE%2520TRABAJO_MP%2FMATERIALES%2520PARA%2520EL%2520DESARROLLO%2520DE%2520PROYECTOS%2F

dramatizacion.pdf&ei=tVv4UaGJePqyQHy4oDwCA&usg=AFQjCNGNUTPxITKo
GWP4kDHRQYuZ1ninmQ&sig2=klvIVkIPp9VLHhXO6dWFA&bvm=bv.499676
36,d.aWc&cad=rja

Kiessling, C. (2015) *El juego dramático en educación infantil*. Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación Infantil, Universidad Internacional de la Rioja.

Lacárcel, B. (2011) *La dramatización en Educación Infantil para la mejora educativa*. Revista digital Aula del Pedagogo, 108 (4), 120-133.

Ludeña, T. (2017) *Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E.P. School Kinder King*. Del centro poblado San Jacinto, distrito Nepeña-Ancash, 2016. Universidad católica Los Angeles de Chimbote.

Melo, Y. (2013) *Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años*. Tesis para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Mercado, I. (2014) *Aplicación de talleres de dramatización basado en el enfoque colaborativo para mejorar la expresión oral en niños de 4 años de la institución educativa particular "Isabel de Aragón" de Chimbote*. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad católica los Ángeles Chimbote.

Ministerio de Educación (Versión 2015). *Rutas de aprendizaje, comunicación: Desarrollo de los lenguajes artísticos*.

Motos, T. (1983) *Iniciación a la expresión corporal*. Editorial humanitas. Barcelona.

Muñoz A.L.S. (2016) *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Cesar Vallejo.

Naty, (2010) *Proyecto sobre juego dramático*. Recuperado de: <http://usuarisinteligentes2.blogspot.com/2010/06/proyecto-sobre-juego-dramatico.html>

Navarro, R. (2006) *El drama en la educación: Un espacio para el ser en la escuela*. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/site/docu/25site/ad3navarro.pdf>

Riquero, A. (2017) *Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Small, M. (1995) *El niño actor y el juego de libre expresión*. Buenos Aires: Kapelusz.

Tejerina, I. (2004) *El juego dramático en la educación primaria*. Madrid: Siglo Veintiuno.

Tejerina, I. (1983) *Dramatización y teatro infantil: Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Madrid: Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.

Unicef. (2010) *El juego en el Nivel Inicial: El juego dramático, princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación.



ANEXOS:

ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS

ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS

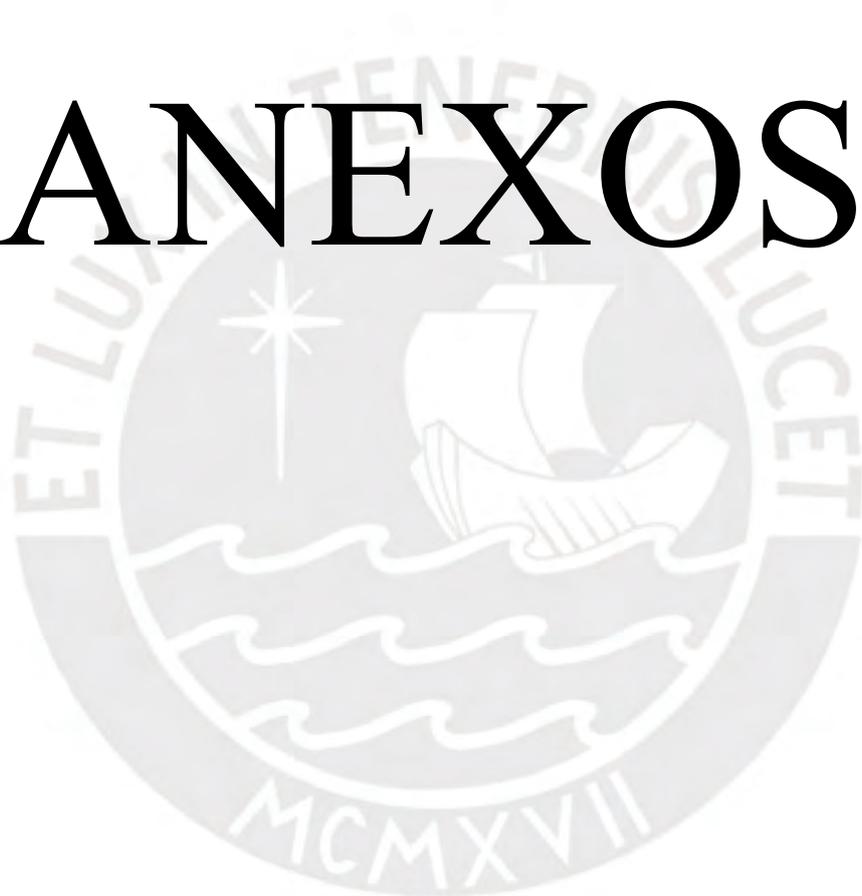
ANEXO 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS

ANEXO 4: CRONOGRAMA (EN EXCEL)

ANEXO 5: PRESUPUESTO (EN EXCEL)



ANEXOS



GLOSARIO DE CONCEPTOS

Lenguaje artístico.- Tiene como base fundamental cinco talleres artísticos para que los niños expresen sus emociones, sentimientos e ideas, a través de la producción plástica, danza, musical, dramatización, psicomotriz.

Lenguaje dramático.- Es el modo de expresión corporal que el niño utiliza, para dar vida a su imaginación y creación a través de la dramatización, utilizando máscara, pantomima, títeres, vestuario, objetos.

El Juego dramático.- Se da en un contexto natural, para que el niño desarrolle su creatividad y espontaneidad, es decir el niño no debe sentirse presionado a actuar frente a un público.

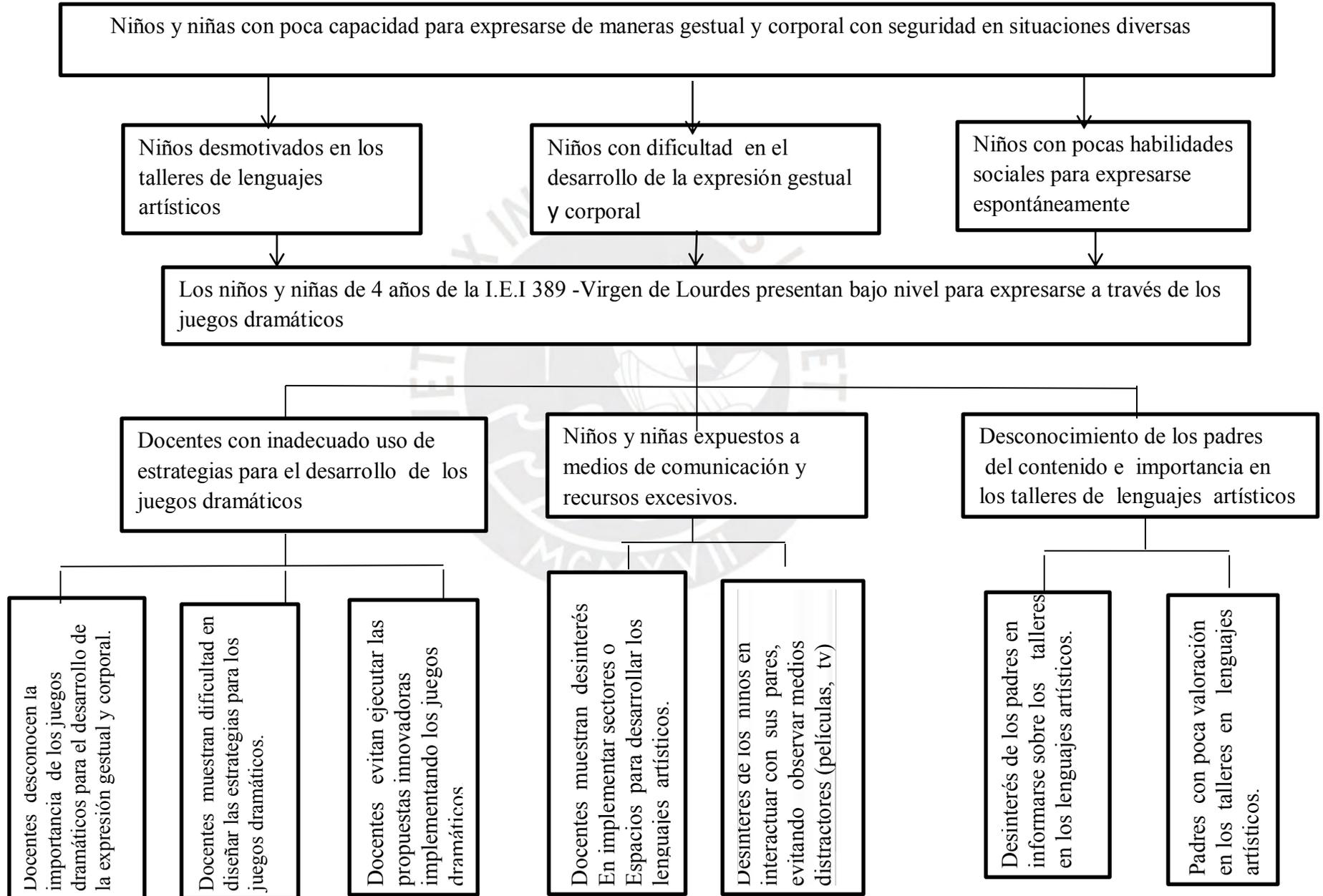
Estrategias.- Es un conjunto de acciones que permitirá abrir un camino para llegar a un objetivo establecido, por lo tanto es una herramienta de propuestas de transformación para dar a una respuesta a un problema.

Propuestas innovadoras.- la innovación constituye una transformación frente a una problemática observada en un grupo, esta puede ser a nivel de aula o de institución educativa, en tal sentido la propuesta es un abanico de posibilidades que el docente debe tomar para innovar, esto conlleva a que el docente está en constante búsqueda de indagación de nuevas ideas sobre un tema específico.

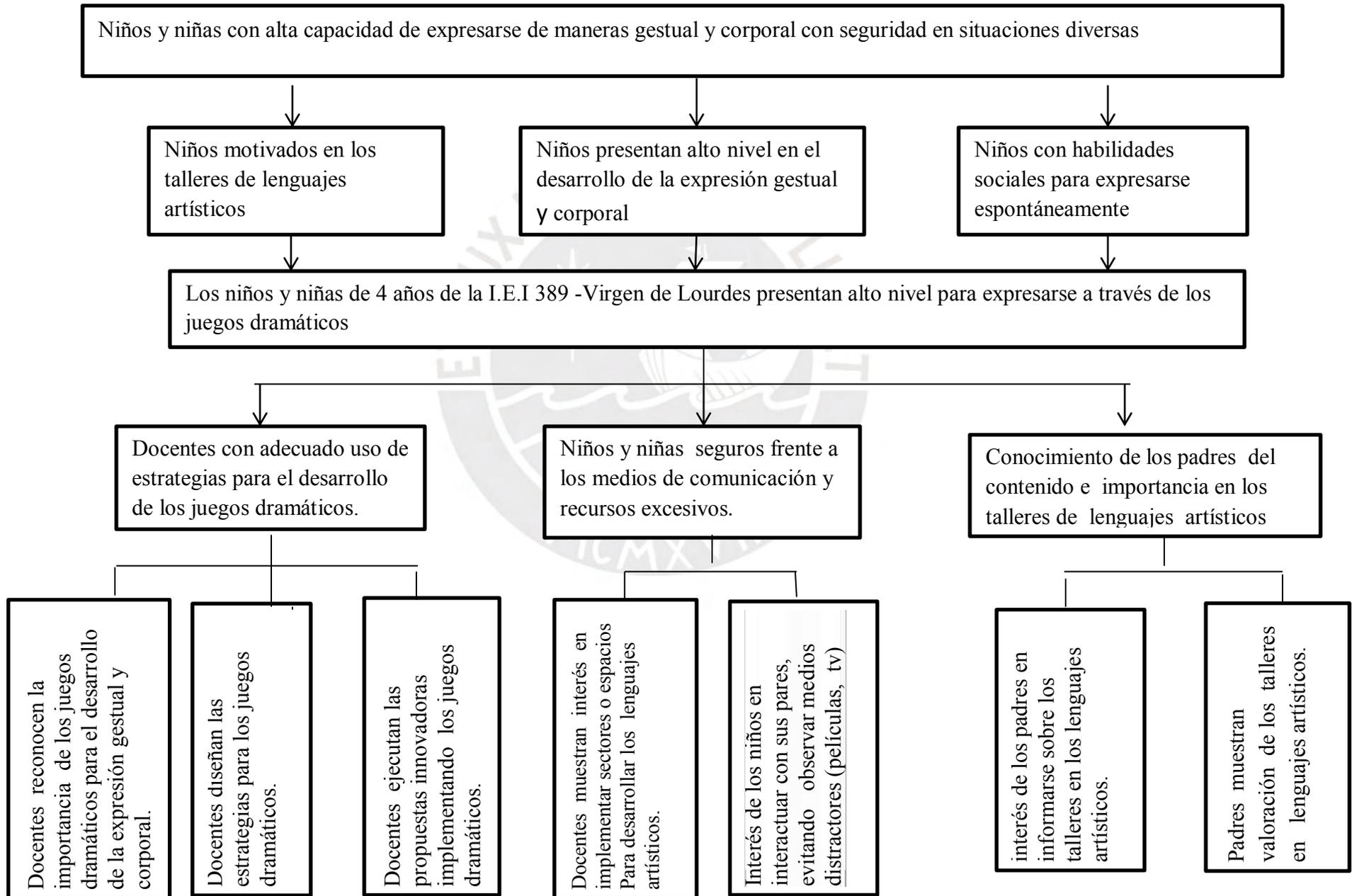
Expresión gestual.- Los gestos forman parte de la comunicación no verbal. Son movimientos expresivos del cuerpo, un lenguaje corporal que expresa distintos estados de ánimo. Los gestos son clave en la expresión corporal, por ejemplo uno puede no estar diciendo nada pero mostrando con su expresión facial su descontento, alegría, emoción.

Expresión Corporal.- Es la manera que la persona usa su cuerpo para transmitir sentimientos y emociones a través del movimiento, el cuerpo adquiere su propio lenguaje. En este sentido, se habla de la expresión corporal.

ARBOL DE PROBLEMAS



ARBOL DE OBJETIVOS



PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018

CRONOGRAMA: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

RESULTADO	ACTIVIDAD	METAS	RESPONSABLES	MESES (AÑO ESCOLAR)									
				M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	M 6	M 7	M 8	M 9	
1	1.1	01 capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos	Especialista del nivel inicial	X									
1	1.2	01 Taller de sensibilización mes	Escuela de arte dramático - Especialista Heber Díaz cueva	X									
1	1.3	05 talleres de estrategias innovadoras.	Especialista de juegos dramáticos		X								
2	2.1	09 sesiones de los juegos dramáticos	Las Docentes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2	2.2	01 circulo de inter aprendizaje	Las Docentes		X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	3.1	01 feria de talentos-trimestral	Las Docentes		X			X				X	
3	3.2	02 funciones teatrales-semesteral	Las Docentes					X					X
3	3.3	01 función de circo-anual	Las Docentes								X		

PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018								
PRESUPUESTO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA								
Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado 1								2042.7
Actividad 1.1.							397.7	
Capacitaciones sobre los juegos dramáticos	Materiales					44		
	papelotes	unidad	30	0.5	15			
	hojas bond	unidad	10	0.1	1			
	plumon de agua	cuarto de ciento	25	1	25			
	Limpiatipos	unidad	2	1.5	3			
	Servicios					93.7		
	proyector multi	unidad	1	10	10			
	movilidad	nuevos soles	2	20	40			
	laptop	unidad	1	10	10			
	camara fotografica	unidad	1	10	10			
	impresiones	unidad	6	0.2	1.2			
	portafolio	unidad	2	10	20			
	fotocopias	medio ciento	50	0.05	2.5			
	alimentacion					20		
	coffe break	unidad	2	10	20			
	Personal					240		
	capacitador	horas	2	80	160			
secretario	horas	2	40	80				
Actividad 1.2.							464.5	
Taller de	Materiales					41		

sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal	papel bon	unidad	10	0.1	1		
	plumon de agua	cuarto de ciento	25	1	25		
	papelotes	unidad	30	0.5	15		
	Servicios					163.5	
	fotocopias	medio ciento	30	0.05	1.5		
	proyector multi	unidad	1	10	10		
	camara fotografica	unidad	1	10	10		
	impresiones	unidad	10	0.2	2		
	pasajes	nuevos soles	6	20	120		
	laptop	unidad	2	10	20		
	Bienes		2			20	
	portafolios	unidad	2	10	20		
	alimentacion					20	
	coffe break	unidad	2	10	20		
	Personal					240	
	1 capacitador	horas	2	80	160		
	1 secretario	horas	2	40	80		
Actividad 1.3.						1180.5	
Talleres de estrategias para los juegos dramáticos	Materiales					31	
	papel bon	unidad	50	0.1	5		
	plumon de agua	cuarto de ciento	1	1	1		
	papelotes	unidad	50	0.5	25		
	Servicios					239.5	
	fotocopias	medio ciento	50	0.05	2.5		
	proyector multi	unidad	1	10	10		
	camara fotografica	unidad	1	5	5		

	impresiones	unidad	10	0.2	2			
	pasajes	nuevos soles	4	50	200			
	laptop	unidad	2	10	20			
	Bienes					10		
	portafolios	unidad	1	10	10			
	alimentación					30		
	coffe break	unidad	1	30	30			
	Personal					900		
	1 capacitador	horas	2	350	700			
	1 secretario	horas	2	100	200			
Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado2								214.25
Actividad 2.1							107.6	
Planificación de sesiones de los juegos dramáticos.	Materiales					32		
	hojas bond	un ciento	100	0.1	10			
	lapiceros	unidad	20	0.5	10			
	limpiatipos	2	1	2	2			
	papelotes	unidad	20	0.5	10			
	Servicios					25.6		
	impresiones	unidad	10	0.3	3			
	laptop	unidad	1	10	10			
	cámara fotográfica	unidad	1	10	10			
	engrapador	unidad	1	2	2			
	fotocopias	unidad	20	0.03	0.6			

	Bienes					10		
	portafolio	unidad	1	10	10			
	alimentacion					20		
	coffe break	unidad	1	20	20			
	Personal					30		
	Docentes	nuevos soles	2	15	30			
Actividad 2.2							106.65	
Circulo de inter aprendizaje de buenas prácticas para los juegos dramáticos.	Materiales					24.6		
	hojas bond	medio ciento	50	0.1	5			
	lapiceros	medio ciento	20	0.5	10			
	papelotes	unidad	12	0.5	6			
	plumones	unidad	20	0.03	0.6			
	limpiatipos	unidad	2	1.5	3			
	Servicios					32.05		
	fotocopias	unidad	10	0.03	0.05			
	engrapador	unidad	1	2	2			
	Equipo de sonido	unidad	1	10	10			
	microfono	unida	1	10	10			
	alimentacion							
	coffe break	unidad	1	10	10			
	Bienes						20	
	portafolio	unidad	1	20	20			
	Personal						30	
	Docentes	unidad	2	15	30			

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado3								860
Actividad 3.1							241	
Feria de talentos- Teatro en la escuela.	Materiales					61		
	hojas bond	unidad	30	0.1	3			
	afiches	un ciento	100	0.5	50			
	talonario	unidad	2	1	2			
	cinta embalaje	unidad	2	3	6			
	Servicios					85		
	impresiones	unidad	10	0.3	3			
	Equipo de sonido	unidad	2	20	40			
	megafono	unidad	1	10	10			
	camara fotografica	unidad	1	10	10			
	engrapador	unidad	1	2	2			
	microfono	unidad	2	10	20			
	Bienes					20		
	portafolio	unidad	1	20	20			
	Personal					75		
	Docentes	unidad	4	15	60			
	cajera	unidad	1	15	15			
alimentacion					40			
coffe break	unidad	2	20	40		450.5		
Actividad 3.2								
Función teatral	Materiales					58.5		

en simultáneo	hojas bond	un cuarto	25	0.1	2.5		
	cinta embalaje	unidad	2	2	4		
	talonario	unidad	2	1	2		
	afiches	unidad	100	0.5	50		
	Servicios					212	
	camara fotografica	unidad	1	10	10		
	megafono	unidad	1	10	10		
	engrapador	unidad	1	2	2		
	portafolio	unidad	1	10	10		
	Disfraces	unidad	12	15	180		
	alimentacion					40	
	coffe break	unidad	2	20	40		
	Personal					180	
	Docentes	unidad	10	15	150		
	Cajera	unidad	2	15	30		
Actividad 3.3						168.5	
Proyección de video teatral	Materiales					58.5	
	hojas bond	unidad	25	0.1	2.5		
	cinta embalaje	unidad	2	2	4		
	talonario	unidad	2	1	2		
	afiches	unidad	100	0.5	50		
	Servicios					60	
	camara fotografica	unidad	1	10	10		
	proyector multi	unidad	1	30	30		
engrapador	unidad	1	2	2			

	video camara	unidad	1	15	15		
	impresiones	unidad	10	0.3	3		
	Bienes					20	
	portafolio	unidad	1	20	20		
	Personal					30	
	Cajera	horas	2	15	30		
	alimentacion					40	
	coffe break	unidad	2	20	40		

