

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Interés y valoración por los cuentos populares a través de la
estrategia del juego dramático en los niños y niñas de 4 años de
Innova Schools Sede Carabayllo en el año 2017

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Jennyfer Gonzales Gutierrez

ASESOR

William Jesús Rojas Gutiérrez

Lima, Perú

2021

DEDICATORIA

El trabajo de investigación va dirigido hacia las docentes que están interesadas en promover una educación proactiva que fomente la libertad, y que constantemente están en la búsqueda de estrategias para potenciar todas las habilidades de los niños y niñas de 4 años.

Así, como para las estudiantes de la carrera de Educación Inicial y quien tenga voluntad de conocer un poco más acerca de los cuentos populares y el juego dramático.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza de continuar, aun cuando se presentaron problemas durante el proceso de investigación, a mi pareja y a mi hijo por ser mi motivación constante para superarme como profesional.

A mi padre y madre por su apoyo constante y sacrificios realizados a lo largo de toda mi formación universitaria, gracias por apoyarme desde el inicio en esta ardua carrera y permitirme ser lo que yo anhelé desde niña.

Al culminar esta investigación, agradezco mucho a mi asesora de tesis Guisella Azcona Avalos por el apoyo impartido, por su paciencia, compromiso y dedicación con cada uno de los estudiantes que acompaña en este largo proceso.

Finalmente, pero no menos importante la satisfacción que me da el haber trabajado con los niños del aula “Pre kínder B” del colegio Innova Schools sede Carabayllo en el año 2017, a quienes les agradezco y recuerdo mucho por su predisposición y alegría para participar, motivándome día a día a seguir realizando la investigación.

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se unen el juego dramático y los cuentos populares, vínculo que se dio a partir de una serie de acontecimientos que ocurrían en el aula de Pre Kínder B (4 años) en el colegio Innova Schools sede Carabayllo en la hora del storytelling (narración de cuentos). Las maestras del aula decidieron implementar una propuesta que motive al equipo a participar activamente de este momento del día. Es así que, se decidió emplear el juego dramático para reforzar la narración de los cuentos populares (que fueron seleccionados tomando en cuenta sus gustos e intereses).

Hoy en día, los niños necesitan realizar actividades que los inviten a participar activamente, que no limiten su movimiento y no dejarlos sentados por mucho tiempo sin intervenir en su propio aprendizaje. Por ello, la propuesta apunta a cambiar la forma tradicional en la que se narran los cuentos a menores de 4 años, se trata de ir más allá de la lectura tradicional. Para que esto suceda, se propone concretizar lo escuchado en una actividad en la que a manera de juego los pequeños recuerden la trama de la historia narrada y se asuman roles de actores y espectadores que van cambiando.

El tipo de estudio que se realizó fue de enfoque cualitativo, alcance descriptivo con diseño de investigación acción participante. Es decir, la docente intervino a lo largo de todo el proceso como guía y como narradora del grupo, realizando en todo momento la técnica de la observación para registrar los acontecimientos relevantes a través de fotografías, audio grabaciones y el cuaderno de campo.

Esta investigación promueve la búsqueda de estrategias para enriquecer las condiciones de enseñanza en el aula de clases. Partiendo de una problemática se busca una solución que luego se aplicará para obtener óptimos aprendizajes en los estudiantes. De esta manera, tomando esta iniciativa como referencia, se invita a otras docentes a emplear la estrategia del juego dramático como motivación para promover la participación con otros, en el colegio y fomentar actitudes de escucha, empatía y respeto hacia sus pares.

SUMMARY

This research focuses on dramatic plays and popular tales. It examines storytelling sessions developed at the library for Pre-kindergarten B (4 years-old children), belonging to Innova School's Carabayllo branch. This project was a result of a schoolteacher initiative seeking to engage their students in highly motivated activities during their visits to the library every day. Schoolteachers decided to employ the dramatic play strategy to reinforce the empathy toward popular tales, which were chosen taking in consideration students' interests and preferences.

This study embraces the idea of promoting students' active engagement on their learning process, avoiding their limit movements through the classroom and long-seating periods through the school day. This study challenges the traditional schoolteacher-centered protagonism reading storytellings, by proposing the student-centered protagonism. Breaking down the traditional reading approach, this study aims to promote the performance of stories instead of just reading. This study suggests the dramatic play strategy, following the next steps: the listening of stories, the telling of the main ideas and the choosing of their favorite characters, and the display of the stories. The students should perform and narrate the story, by portraying the main ideas and displaying the qualities of the characters, and by actively engaging the changing roles of actors and spectators.

This study follows a qualitative and descriptive approach of the dramatic play and focuses on a participatory action mainly. The schoolteacher intervened through the process, leading the developing of activities and playing the role of narrator. This study uses the observation technique, recording the relevant events through photographs, audios and registering researcher's observations and descriptions at the field notebook.

This research aims to promoting the developing of innovative strategies seeking to enrich the learning process at the classroom. Departing from diagnosing that the traditional learning approach as a problem, this study seeks to reach a solution, by promoting active strategies. This groundbreaking perspective will be very useful to achieve optimal levels of learnings. Furthermore, following this initiative and having it as a reference, this study seeks to invite other schoolteachers to employ the dramatic play as a key strategy promoting the students' active participation, individually and collectively, at the classroom and at the school community. As this study demonstrates the dramatic play strategy is very

successful in stimulating and encouraging attitudes of listening, empathy and respect among the students and to others.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
RESUMEN.....	4
SUMMARY.....	5
ÍNDICE.....	7
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1 Planteamiento del problema.....	10
1.2 Formulación del problema.....	13
1.2.1 Problema general.....	13
1.2.2 Problemas específicos.....	13
1.3 Justificación del tema de la investigación.....	14
1.3.1 Hipótesis general.....	16
1.3.2 Hipótesis específicas.....	16
1.4. Objetivos de la investigación.....	17
1.4.1. Objetivo general.....	17
1.4.2. Objetivos específicos.....	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Antecedentes del estudio.....	18
2.2 Bases teóricas.....	24
2.2.1. Intereses de los niños y niñas.....	24
2.2.2. Evaluando lo que aprendimos.....	25
2.2.3. Sistema de evaluación.....	26
2.2.4. Espacio de aprendizaje.....	31
2.2.5. Estrategia: el juego dramático.....	32
2.2.6. Tipos de juego: maneras de jugar.....	32
2.2.7. Juego dramático o dramatización.....	33
2.2.8. Tipos de juego dramático.....	35
2.2.9. Características del juego dramático.....	37
2.2.10. Las habilidades del juego y el arte dramático.....	39
2.2.11. Elementos del juego dramático.....	40
2.2.12. Aportaciones del juego dramático.....	41
2.2.13. El juego dramático y las etapas del desarrollo.....	42
2.2.14. El juego dramático en la escuela.....	44
2.2.15. Necesidad psicopedagógica de la dramatización en la sociedad del siglo XXI.....	44
2.2.16. La dramatización y las nuevas tecnologías.....	45
2.2.17. El arte dramático y las inteligencias múltiples.....	46

2.2.18. Rol del maestro.....	48
2.2.19. El cuento, la tradición oral y su narración	48
2.2.20. El arte de narrar cuentos a los niños	49
2.2.21. Tipos de cuento.....	51
2.2.22. Tipos de cuento popular.....	52
2.2.23. Características del cuento popular	55
2.2.24. Estructura y técnica del cuento	57
2.2.25. Importancia del cuento	58
2.2.26. El cuento y su valor educativo.....	59
2.2.27. Tiempo, espacio y sugerencias para narrar cuentos.....	61
2.2.28. La dramatización de cuentos	63
2.3. Definición de términos básicos.....	63
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	68
3.1. Enfoque de la investigación.....	68
3.2. Alcance de la investigación	69
3.3. Diseño de la investigación	69
3.4. Descripción del ámbito de la investigación	70
3.5. Variables.....	71
3.5.1 Definición conceptual de las variables	71
3.6. Delimitaciones	72
3.6.1 Temática	72
3.6.2 Temporal.....	72
3.6.3 Espacial.....	72
3.7. Limitaciones	72
3.8. Población y muestra.....	73
3.9. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	73
3.10. Plan de recolección y procesamiento de datos.....	76
CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	77
CAPÍTULO V.....	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
ANEXOS	91

INTRODUCCIÓN

El interés de desarrollar este trabajo de investigación surgió en el día a día del aula de Pre Kínder B (4 años) en la Institución Educativa Innova Schools sede Carabayllo tomando en cuenta la poca motivación para participar con predisposición a la hora del storytelling (narración de cuentos).

En la hipótesis general de la investigación se plantea que el juego dramático motiva la escucha activa en la narración de cuentos populares. Para verificar esta teoría, además de elaborar el marco teórico como sustento, se muestra evidencia empírica al ejecutar la propuesta en un trabajo de campo en el cual participa la maestra investigadora como narradora y guía.

La tesis comprende los siguientes capítulos:

El capítulo I, muestra el problema de investigación, se explica a fondo aspectos como el planteamiento, formulación del problema, justificación y objetivos de la investigación.

El capítulo II, toma como centro el marco teórico, partiendo de los antecedentes de estudio nacionales e internacionales relacionados al tema de investigación para luego centrarse en el apoyo teórico.

El capítulo III, trata la metodología, se mencionan aspectos como el enfoque, el alcance, diseño y descripción del ámbito de la investigación. Por otro lado, se encuentra la definición conceptual de las variables, las delimitaciones, la población, técnicas e instrumentos de recolección de datos y el plan de recolección y procesamiento de datos.

El capítulo IV, desarrolla la investigación, se explica la realización de las actividades de narración y dramatización y el impacto que tuvieron en los estudiantes. Asimismo, se verifican las hipótesis específicas.

Finalmente, el capítulo V explica cuáles fueron las conclusiones y las recomendaciones a las que se llega después de aplicar la propuesta de investigación, seguido de los anexos que comprueban y aclaran los aspectos procedimentales de la ejecución y la bibliografía empleada para la fundamentación.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

En Innova Schools, el nivel inicial trabaja con Early Childhood Program (Programa de infancia temprana), este ha sido diseñado mezclando las mejores prácticas de distintas metodologías como Reggio Emilia, Montessori y la Metodología del Currículo Emergente con un plus en el enfoque High Scope (Alto alcance). De esta manera se potencia una alta demanda cognitiva con aprendizajes integrados en los diferentes dominios: matemática, comunicación, ciencia y ambiente y personal social. Dichos dominios se conocen como áreas en el Diseño curricular nacional, según el Minedu (2009), estas se relacionan y complementan, desde el nivel inicial hasta el nivel secundario articulándose unas con otras para promover la formación integral.

Durante la rutina diaria en Innova Schools existen diferentes momentos entre ellos se encuentra la hora del Storytelling (narración de cuentos), como su nombre lo indica se trata de un momento para relatar cuentos e historias breves. Los cuentos les ayudan a los niños y niñas a entender el mundo en el que viven, es decir, los educa (García, 2013). Este recurso es tomado como un medio poderoso en la enseñanza que desarrolla la creatividad, habla afectiva y el gusto por leer y escribir.

En el aula de Pre Kínder B todos los niños y niñas ya están acostumbrados a que las docentes les narren cuentos que tienen a su disposición en la biblioteca, entre ellos cuentos de la actualidad publicados hace uno o dos años atrás como “El Pollito Pol juega a ser bombero” (Leduc, 2015). Y “Pollito Pol juega a ser veterinario” (Leduc, 2015). Al respecto de la narración oral y lectura en voz alta señala Morote (2010) que no solo se trata de entretenimiento, sino de una experiencia transformadora que estimula y conecta la mente de los participantes a la historia. Precisamente esto era algo que faltaba lograr con el grupo de trabajo, pues no todos se entusiasman y participan de este momento. De esta problemática parte la investigación, la docente comenzó a realizar la técnica de la observación para conocer las posibles causas y consecuencias por las cuales la hora del Storytelling (narración de cuentos) en el aula se había convertido en algo rutinario que no todos disfrutaban.

En primer lugar, los cuentos seleccionados por la Institución Educativa no tomaban en cuenta el interés de los niños y niñas, estos se basan en temas que se trabajan durante el año en la malla curricular. Para planificar una actividad recomienda el Minedu (2017): “es importante considerar, las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores” (p. 36). Como secuela de no seguir esta indicación para elección de los cuentos los niños y niñas están poco interesados en la narración de las maestras, ya que los temas no están relacionados con lo que a ellos les gusta y lo que quieren aprender.

En segundo lugar, la evaluación realizada que solo enfatiza el aprendizaje grupal, sin tomar en cuenta la individualidad de cada estudiante. Los niños no podían participar activamente, ya que el grupo era tan amplio que no se favorecía la escucha individual de sus preguntas. Al respecto el Minedu (2009) señala en el Diseño curricular nacional que la evaluación no debe ser igual para todos los niños, sino que se debe tomar en cuenta los estilos y los ritmos que tiene cada uno para aprender, aunque se tenga que cumplir con el desarrollo de ciertos conocimientos y capacidades en cada nivel se debe tener respeto por la condición de cada estudiante.

En consecuencia, de no cumplir con los criterios de una evaluación exitosa, se realiza una evaluación a medias, que no es completa ya que solo algunos participan y no se toma en cuenta un registro escrito por falta de tiempo.

La tercera causa es que los niños y niñas de Pre kínder B necesitan movimiento para aprender, en cambio, las actividades en las que permanecen sentados por mucho tiempo los aburren y hacen que pierdan el interés. Como señala el Minedu (2013): “el movimiento libre y guiado es la estimulación fundamental para apoyar el desarrollo del niño en todos los planos, neurológico, motor, intelectual, emocional y social, interactuando de manera permanente con su medio ambiente” (p. 14). No todos los niños aprenden igual, para algunos ver las imágenes es necesario mientras que para otros es mejor vivenciar ellos mismos la historia que se cuenta. Como resultado de no respetar la libertad de movimiento innata en los niños la mayoría se pone de pie, juega y conversan durante la narración de cuentos.

La cuarta y última causa es el ambiente con espacio insuficiente para toda la población, este no era propicio ya que la narración del cuento se daba sobre la alfombra circular del aula, la cual al ser pequeña no permite la comodidad de los 22 niños y niñas. Al respecto la Guía de orientación espacios educativos habla de una característica importante: “La funcionalidad de los espacios, esencial en el acompañamiento del desarrollo infantil, ya que deben ser prácticos, operativos, funcionales [...] en los diferentes momentos como en los cuidados infantiles, la actividad autónoma y el juego libre” (Minedu, 2013, p. 22). Como efecto de no tener un espacio favorable para la cantidad de alumnos, los niños se empujaban unos a otros para poder ver a la profesora y se quejaban del espacio reducido constantemente interrumpiendo la narración de manera continua.

Finalmente, después de evaluar los motivos por los cuales algunos niños y niñas no muestran entusiasmo en la narración de cuentos, se buscó una solución al problema: emplear el juego dramático como estrategia para que el grupo trabaje los cuentos infantiles, ya que el juego dramático como se menciona en la introducción del libro *El juego dramático de 5 a 9 años*: “sigue siendo un recurso poco explotado en la escuela, debido a que es un gran desconocido para el profesorado. No obstante, aquellos que lo hemos experimentado, sabemos que ofrece un sinfín de posibilidades educativas” (Navarro & Mantovani, 2012, p. 13).

Es interesante mostrar el juego dramático como una manera idónea de enseñanza para los niños pues:

ofrece una visión global e integradora del ser humano; constituye un medio didáctico autónomo y potencia la comunicación interpersonal; aumenta la capacidad de observación y escucha; no genera la reproducción de la realidad, sino reconstrucciones creativas de la misma a partir de situaciones lúdico experimentales; valoriza la importancia del cuerpo como instrumento de expresión en el espacio y en el tiempo; ayuda a desbloquear inhibiciones naturales y presiones que rodean a la infancia en la vida cotidiana; permite pensar en grupo sobre situaciones comunes, y el aprendizaje se basa en la experiencia vivida (Navarro & Mantovani, 2012, p. 14).

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático?

1.2.2 Problemas específicos

1. ¿Por qué el juego dramático es una estrategia para que los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo escuchen con entusiasmo los cuentos populares?
2. ¿Cómo el juego dramático permite la representación de cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo?
3. ¿Cómo el juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo?

1.3 Justificación del tema de la investigación

Esta servirá para determinar cómo el juego dramático motiva la escucha de los cuentos populares leídos al grupo de niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo. También, nos permitirá conocer un poco más acerca de estos dos recursos que se emplean en el día a día de varias instituciones educativas de nivel inicial, sin embargo, no se conoce el verdadero valor educativo que tienen y en muchas situaciones se trabajan por separado. Por ello, la propuesta de esta investigación busca integrar ambas formas de expresión, para que una promueva la realización de la otra. Se propicia en los niños y niñas una “vivencia de los diversos lenguajes, porque ello promueve múltiples inteligencias y da pie a un camino lleno de descubrimientos y de reflexiones sobre su propia acción. De esta forma, se posibilita que la persona encuentre su mejor manera de manifestarse” (Minedu, 2015, p. 184)

La investigación parte de un problema real que surgió cuando la mitad del salón: once niños y niñas de 4 años del aula Pre kínder B no tenían interés en la lectura de cuentos. Por lo que se vio necesario buscar una estrategia que complementará dicha lectura, y que tuviera actividad física para responder a la necesidad de movimiento que el grupo manifiesta. Es así que después de observar sus intereses se llegó a una solución, aplicar un recurso que los motive a participar: el juego dramático fue seleccionado como la mejor opción.

Los cuentos y el juego dramático son formas de aprendizaje creativo por lo que el vínculo que los une es grande, son empleados comúnmente desde el nivel inicial hasta la formación superior de adultos, ya que permiten romper esquemas previos, promueven la desinhibición y desarrollan la imaginación. Para algunos autores el juego dramático es sinónimo de dramatización. Para esta investigación, se trata de un tipo de teatro espontáneo en el cual la maestra organiza a los niños para improvisar a partir de una historia elegida (Navarro & Mantovani, 2012).

Baldwin (2014) afirma: “Durante el juego dramático, [...] No importa que los niños que juegan a ser astronautas no lleguen a serlo en la vida real, la variedad de habilidades que desarrollan y practican les serán útiles de todos modos” (p. 59).

Por otro lado, el cuento

Es una obra de arte literaria que se debe aprovechar, ya que en ella podemos encontrar los ingredientes más acordes y significativos con la edad de los alumnos y es por ello que debemos trabajar para darle sentido, encontrando su auténtico valor educativo (Agüera, 2009, p. 18).

Es así que, esta tesis es una propuesta de mejora para trabajar los cuentos “populares”, debido a que en la biblioteca del aula de investigación solo habian cuentos literarios modernos sobre temas reales de la vida cotidiana. Además, fueron varios los niños que pidieron cuentos donde haya princesas, magia y sucesos maravillosos, por ello se llegó a la conclusión de emplear los tres tipos de cuentos populares para trabajar la lectura oral: cuentos de animales, de hadas y de costumbres. Al respecto la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires en su serie de documentos de apoyo para la capacitación “La lectura en el nivel inicial” menciona:

La lectura oral de cuentos da a conocer el cuento tal como es, sin cambios, a diferencia de la narración que exige del narrador una recreación de la historia. Tanto para la lectura como para la narración, el docente debe transmitir el ambiente y los sentimientos que aparecen en el cuento a fin de que el niño elabore sus imágenes; para ello, puede realizar, cambios de voz, producir ruidos y jugar con sonidos, silencios, etcétera (Bello & Holzwarth, 2008, p. 43).

De esta manera, se puede afirmar que la investigación es pertinente, ya que al no aplicarse con toda la población se obtienen ciertos beneficios relevantes para la muestra cómo la participación activa de todos y la apreciación en primera plana de la gesticulación que realiza la maestra al leer, quien al ubicarse al centro de la alfombra podrá realizar la lectura de los cuentos mientras evalúa a cada niño y niña por medio de la observación.

Por otro lado, esta investigación nos brinda nueva información, ya que emplea el juego dramático para trabajar los cuentos y no el teatro infantil, como en muchas otras propuestas, se eligió esta estrategia debido a que se adapta a la edad de la muestra y otorga libertad a los participantes: los actores y espectadores son intercambiables, los personajes serán seleccionados por los participantes, y el vestuario será improvisado por los propios alumnos después de visitar el cajón donde se guardan los disfraces (Cañas, 2008, p. 46).

Finalmente, los niños se beneficiarán con los resultados debido a que, durante la vivencia de las historias, estarán, entre otras cosas, ensayando y representando lo que escucharon, interiorizando así los aprendizajes. Además, de que teniendo en cuenta que existen diversas investigaciones relacionadas con el teatro infantil y el drama creativo dentro de la actividad escolar, la propuesta planteada encaja mejor que otras pues, tiene que ver con las convenciones artísticas con un plus en lectura oral. Asimismo, empapar a los pequeños con un poco de literatura infantil (cuentos), los aproximará a la realidad de un modo artístico contribuyendo a su desarrollo y formación como persona humana.

1.3.1 Hipótesis general

Los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático.

1.3.2 Hipótesis específicas

1. El juego dramático es establecido como una estrategia para realizar la narración de cuentos populares como una buena práctica educativa, con los niños y niñas de 4 años en Innova Schools, sede Carabayllo.
2. El juego dramático, aplicado como un juego teatral permite asumir roles, interactuar, respetar reglas y realizar acciones orientadas en base a los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.
3. El juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares, ya que después de la narración se refuerza la historia escuchada escenificándola a manera de juego teatral en donde participan los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar cómo los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Explicar el uso del juego dramático como una estrategia para que los niños y niñas de Innova Schools sede Carabayllo escuchen con entusiasmo la narración de cuentos populares.
2. Aplicar el juego dramático como un juego teatral para representar los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.
3. Evaluar cómo el juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del estudio

Tesis Nacionales

Orozco, (2016) estudió *La aplicación del dramaticuentos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la I.E.I. N° 283 de Puerto Inca, Huánuco, 2014*. Esta tesis tiene por propósito fundamental, absolver de qué manera la realización del dramaticuentos favorece las relaciones interpersonales de los niños de la muestra en estudio. De esta manera, en esta investigación cuantitativa con diseño cuasi experimental, se aplicaron dos test: un pre y post test a un grupo de 10 estudiantes de inicial en la institución. Asimismo, para la prueba de la hipótesis de investigación se utilizó una prueba estadística de “t” de Student, con las conclusiones se mostró que 40,00% de la muestra no tenía un óptimo desarrollo de relaciones interpersonales. Tomando en cuenta el resultado obtenido se desarrolló el dramaticuentos como estrategia de mejora, se realizaron 15 sesiones de aprendizaje. Luego, al aplicar un pos test, se demostró que 70,50 % de la muestra tuvo mejorías en sus relaciones interpersonales, se trata de un aumento de 30,50 %. Finalmente, con el resultado conseguido se termina aprobando la hipótesis de investigación, la cual señala la realización del dramaticuentos como estrategia efectiva para el desarrollo de relaciones interpersonales.

Chávez y Torres,(2015), investigaron sobre *La Dramatización con títeres y las habilidades expresivas en niños y niñas de 4 años de la I.E Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha 2015*. En este estudio se trabaja con 32 niños y niñas de cuatro años como muestra de investigación, quienes presentaban dificultades para crear vínculos con otros estudiantes, la convivencia dentro del aula no era la esperada, frente a esta problemática, se propuso en la tesis, buscar favorecer las habilidades expresivas con una actividad cercana al grupo. Se determinó que dicha actividad sería la Dramatización con títeres. Cabe mencionar que las habilidades expresivas se van formando dentro de cada familia, pero se refuerzan en lugares donde los pequeños pasan muchas horas diarias como el jardín del nivel inicial. En este lugar es donde se producen los mayores momentos de interacción con iguales, siendo este un espacio que promueve el desarrollo de vínculos parecido a lo que más adelante los niños conocerán como sociedad.

La investigación puede aplicarse con la población en general, haciendo siempre que sea necesario adaptaciones tomando en cuenta las características y el contexto en el que se encuentran los niños. Los resultados demostraron que el juego dramático o dramatización, es la estrategia esencial dentro del aula para promover el desarrollo de la creatividad, la comunicación con otros, incremento de imaginación, anima la participación y también la expresión de emociones.

Morales, (2011) desarrolló el estudio *Sondeo de las preferencias y opiniones de los niños - niñas respecto a los cuentos narrados: descubriendo la verdadera función de la hora del cuento*. La investigación parte de la medición de los cuentos infantiles que prefiere una muestra de alumnos de 5 años, a los cuales se les narraron alrededor de treinta historias, se obtuvo por efecto la selección de siete. Estos cuentos fueron escogidos como favoritos por gran parte de los participantes, satisficieron la función lúdica, función que es entre todas, una de las más importantes del cuento, ya que genera placer y disfrute al oyente, aspecto importante que se encuentra relacionado a la motivación intrínseca, elemental para promover el aprendizaje significativo. Entre las características de estas historias elegidas se encuentran: la presencia de varios personajes que representan una virtud o un vicio. La cantidad de texto podía variar y esto no determinaba el “éxito” del cuento, asimismo tenían finales felices, aunque ninguno culminaba con moralejas. Incluso el grupo de cuentos infantiles que no cumplieron con los intereses de la muestra de estudio desarrollaron la función cognitiva al motivar la actitud crítica para la selección de los cuentos que les agradan. De esta manera, se puede afirmar que esta no es una estrategia literaria superficial, al contrario, es un recurso muy enriquecedor para la pedagogía.

En la actualidad los cuentos infantiles aportan al desarrollo de capacidades de los niños porque realizan de cierta manera, ya sea implícita o explícita, distintas funciones de carácter pedagógico (axiológica, temática, cognitiva, comunicativa, social y afectiva). En ese sentido, se puede afirmar que el cuento para infantes cumple con cierta función que abarca más que el aprendizaje de ciertos temas, la comprensión lectora o la enseñanza de la moraleja.

Por ello, al concluir la investigación se invita a que las docentes de educación inicial apliquen la “Hora del cuento” en sus aulas, ya que narrar cuentos es una actividad integral muy significativa para los más pequeños que puede potenciar el incremento de diferentes

habilidades (social, afectiva, cognitiva, entre otras). Asimismo, despierta el placer y la diversión en el narrador y en los oyentes.

Herrera, (2012) estudió *El cuento como estrategia para formar en los valores de amistad y generosidad a los alumnos de cuarto grado "A" del colegio "Lomas de Santa María"*. Los valores dentro de la sociedad son elementos que no cambian debido a que están instaurados como principios o normas fundamentales para tener paz en las relaciones intrapersonales e interpersonales. En este sentido, los valores antiguamente se tomaban como tácitos en el quehacer educativo. No obstante, en la sociedad actual se observa una profunda crisis frente a la cual surge el siguiente cuestionamiento: ¿De qué manera se puede lograr que los niños interioricen los valores? El ejemplo es lo más adecuado y acertado para lograrlo, también hay ciertas estrategias que fomentan interés en los niños para el aprendizaje de valores, una de estas son los cuentos.

De esta manera, el principal tema de estudio es el incentivo de valores mediante los cuentos infantiles. Se escogieron dos valores en particular, debido a que en la muestra de estudio se percibía la falta de ambos, estos son la generosidad y la amistad. Sin embargo, en la aplicación no solo se desarrollan estos, sino que también se ponen en juego valores como la responsabilidad, el respeto, entre otros. Debido a que todos se relacionan y el uso de uno lleva contenido a los demás. Después de realizar actividades literarias queda confirmado que los estudiantes de 4º grado "A" lograron poner en práctica los valores de la generosidad y amistad tras emplear a los cuentos como una estrategia para motivarlos. Este resultado se quedó verificado con los pre test y post test realizados, en donde por lo menos el 50% de alumnos tenían un Regular o Bajo nivel en la puesta práctica de los dos valores, después el post test demostró que más del 50% logró niveles Excelente y Bueno. Fue así que se comprobó que el cuento favorece al desarrollo espiritual reflexivo del niño, debido a que en estas historias hay mensajes que ayudan a entender las formas en las que pueden comportarse, eligiendo entre las acciones malas y buenas. Los cuentos ayudan a sembrar en los niños una amplia variedad de valores que pondrán en práctica a lo largo de la vida y que les permitirán reforzar el carácter que tienen combatiendo miedos y fortaleciendo de esta manera su aprendizaje integral.

Tesis Internacionales

Boquete, (2011) investigó *El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales*. En la actualidad, el establecimiento de sistemas comunicativos ha revalorizado la enseñanza de lenguas y las destrezas orales que se desarrollan en el aula. Sin embargo, el contenido se basa meramente en el aspecto gramatical en donde se tiene por objetivo el dominio de la lengua, dejando de lado aspectos importantes como la pronunciación y la fonética. Otra razón por la que no se toma mucho protagonismo al estudio de elementos suprasegmentales es por el temor a entonar mal y no seguir el ritmo de lenguas extranjeras. Asimismo, la mayoría de ejercicios son poco motivadores y se repiten, estos aspectos no contribuyen con el aprendizaje del estudiante. Por ello, la tesis promueve la aplicación del juego dramático para enseñar destrezas orales, en particular la enseñanza de elementos suprasegmentales en el salón de ELE.

La investigación tendrá una metodología de investigación acción (según Elliott y Stenhouse, entre otros). El propósito es dar solución a ciertos conflictos diagnosticados en determinados casos para enriquecer la calidad educativa, contando con apoyo mutuo entre estudiantes y maestros se intercambiarán experiencias y se producirá la reflexión. De esta forma, se concluye con que el juego dramático motiva la expresividad oral, permite la relación de los que participan poniendo en práctica la empatía, favorece el desarrollo de la creatividad, así como la superación del temor para dramatizar frente a un público. Así se demostrará el juego dramático puede ser aplicado en el salón de lengua para mejorar el aprendizaje, y también para solucionar cuestiones que surgen en la investigación acción que se desarrolló en la tesis. Es importante mencionar que el aspecto lúdico puede ir acompañado de disciplina, tanto al momento de planificar el programa como cuando se ejecuta.

Cruz,(2014) estudió *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia*. La investigación evalúa el valor que hay en juego teatral al ser utilizado como estrategia para tratar determinadas carencias educativas, en particular las que se relacionan con la desarticulación conductual, comunicativa y lingüística.

Por medio del método de investigación acción participativa se planeó una estrategia para intervenir por medio del teatro en el desarrollo de competencias afectivas y sociales que los niños necesitan.

Entre los propósitos que tiene la educación, se encuentra el promover competencias socio afectivas, las cuales permiten que el niño se conozca a sí mismo, se sienta bien con otros,

siendo capaz de interactuar con los adultos que lo rodean y con sus compañeros de manera positiva. Conseguir todo esto en un grupo variado que carece de habilidades sociales y presenta NEE relacionadas a la conducta requiere de profesores que empleen una variada gama de estrategias. Las actividades de dramatización teatral son una herramienta de gran ayuda que mezcla la danza, la literatura, la música y la plástica con el fin de que los pequeños se expresen y reconozcan sus sentimientos, controlando aquellas emociones negativas mediante el juego.

La educación infantil y primaria, son la etapa adecuada para promover la capacidad dramática de los niños. Por este motivo, la participación oportuna desde temprana edad previene que se generen conflictos: psicológicos, educativos o sociales, en los estudiantes que varían de leves como: problemas simples en la conducta, reprobado una materia, poco rendimiento) y pueden llegar también a ser graves o patológicos que surgen a partir de la adolescencia.

Es por esto que la propuesta planteada promueve una intervención que no solo se basa en las dificultades que tienen los estudiantes, sino que también los ayuda a mejorar sus aprendizajes y participación. Se trata de darles oportunidad de aprender junto a sus compañeros del aula.

Sin embargo, lo que en realidad importa es evidenciar que el teatro es divertido, único y activo. Se debe convertir en una herramienta que tiene un fin educativo y que a la vez es motivación para los alumnos y profesores, pues se trata de un valioso recurso con el que los niños con necesidades especiales aprenden mejor, tomando en cuenta las características que tienen: cognitivas, físicas y emocionales) esto les ayuda a tener mayor contacto con el mundo a su alrededor.

Burgos,(2008 - 2009) abordó *Importancia de los cuentos infantiles y su incidencia en el desarrollo intelectual de los niños y niñas de 5 años en el centro de cuidado diario María Auxiliadora de la Parroquia Ayacucho, Cantón Santa Ana, en el año lectivo 2008-2009*. Leer es una de las principales actividades que fomenta el desarrollo de distintos tipos de aprendizaje y promueve el desarrollo del pensamiento humano. Entre sus beneficios también se puede mencionar que la lectura enriquece el vocabulario, la creatividad, los diferentes tipos de comunicación: escrita y oral, además de dar apertura al cambio promoviendo la reflexión, el análisis y la síntesis de ideas.

El autor consideró, como importante, la iniciativa de investigar a fondo, los hábitos de lectura desde corta edad mediante los cuentos infantiles para ejercitar la inteligencia de los más pequeños.

De esta manera esta tesis no solo busca crear un modelo de trabajo para involucrar a los niños con la lectura. Por el contrario, con esta investigación se quiere que no solo sean beneficiados los alumnos del Centro de cuidados diarios María Auxiliadora, sino que también los profesores, padres de este lugar y todo aquel que utilice como medio de consulta a esta propuesta, se vean enriquecidos con una técnica que motiva el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Finalmente, se sugiere a los profesores y profesoras que laboran con menores de 5 años que no solo se limiten a tener cuentos de librerías o de reconocidas imprentas en las bibliotecas de sus salones, sino que también fomenten la elaboración de cuentos por los mismos estudiantes del aula, separándose en pequeños grupos. De igual manera, se debe fomentar la creación de una pequeña biblioteca en los salones de clase para que de esta manera los infantes se relacionen con los libros, ya que en casa el tiempo libre con la familia es reemplazado por la tecnología (televisión, celular, computadora, etc.). Por ello, en esta investigación se recomienda a los padres no dejar de lado los momentos de interacción con sus hijos, narrar una pequeña historia antes de dormir o dramatizar las escenas del cuento escuchado son momentos que pueden marcar la diferencia en el desarrollo de los infantes.

Bruñay, (2014) investigó *El cuento infantil en el desarrollo de valores en niños y niñas de 3 a 4 años de edad en el centro infantil "Estrellitas" durante el año lectivo septiembre 2002 a julio del 2003*. Esta investigación constituye a un informe que tiene un diseño social longitudinal y correlacional, el cual vincula el cuento infantil y los valores. Esta relación surgió como solución a la necesidad de una alternativa pedagógica que vaya con la edad de los alumnos que tienen conductas negativas que no permiten la socialización adecuada en el aula.

En base al conflicto expuesto acerca de las características negativas en los infantes, se formula el siguiente cuestionamiento: ¿Cuál es el rol que cumple el cuento infantil para promover valores en los menores de 3 y 4 años del Centro infantil estrellitas? Para responder a esta pregunta se propone como finalidad analizar y determinar el grado de asimilación que tienen los cuentos y cómo influye para desarrollar valores.

Se creó la hora del cuento y el rincón de lectura con un proceso experimental en el cual se trabajaron cuentos base como El trigo de los gorriones, El gigante egoísta, Cuatro ojos y Pinocho. Después, se comentaban las ideas que tenían los niños y niñas respecto a las experiencias relacionadas con el mensaje del autor, las respuestas se escribían en fichas de observación. Asimismo, se planificaron actividades guiadas con el fin de exteriorizar los valores. Por último, se trabajó una entrevista con los niños y niñas de la muestra y el producto fue analizado y es parte del marco experimental que se encuentra en el 4to capítulo.

Es así que, este trabajo puede ayudar como fuente para consultar dudas de los maestros y estudiantes. Por ello, se sugiere socializar la información que se expone, ya que los valores en la formación de las personas son un área compleja, sobre todo en los niños de Educación inicial por las características que tienen, se recomienda que los maestros agoten los cuentos como recurso didáctico para fomentar el desarrollo de aprendizajes, que sirvan para la vida, de forma entretenida.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Intereses de los niños y niñas

Para hablar de intereses que tienen los niños primero debemos partir del concepto de planificación. Según el Programa curricular del nivel inicial:

Planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. Parte por determinar claramente el propósito de aprendizaje (competencias y enfoques transversales). En este proceso, es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores, de los niños y las niñas, así como prever, organizar, reflexionar y decidir sobre recursos y materiales, procesos pedagógicos y didácticos, interacciones, estrategias diferenciadas, clima de aula, contextos socioambientales, entre otros, que hagan posible el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación para alcanzar dicho propósito (Minedu, 2017, p. 36).

Al realizar una observación minuciosa y detallada de los inconvenientes que se presentaron durante la narración de cuentos, se notó en el resultado que al no respetar los intereses de los niños, ya que no se tomaron en cuenta aspectos como el espacio, tiempo,

comodidad, así como, las historias que les gustaría escuchar , entre otros, pormenores que son muy relevantes cuando se trabaja con un grupo humano y que marcan una gran diferencia cuando se toma en cuenta lo que a los niños y niñas les gustaría en la planificación de las actividades significativas.

Esto quiere decir, que la planificación al ser una hipótesis para trabajar debería ser flexible, ya que esta toma en cuenta las necesidades de aprendizajes del grupo y estas pueden variar cada día. Por este motivo, en la presente investigación se toman en cuenta los gustos y preferencias de la muestra, para realizar las actividades y para la elección de la estrategia de juego dramático.

2.2.2. Evaluando lo que aprendimos

Al concluir cada actividad de narración de cuentos se realizarán preguntas de metacognición que ayudarán a la docente a comprobar el aprendizaje que está teniendo el grupo.

A partir de la década de 1980, el concepto **metacognición** es reconocido como un componente de la inteligencia que permite desarrollar estrategias para la comprensión de la lectura, la resolución de problemas de matemática, técnicas de estudio y aprendizaje, aprendizaje de idiomas, entre otros (Minedu, 2007, p. 6).

Las preguntas estarán relacionadas a la trama de la historia y serán aproximadamente tres, debido a que el tiempo con el que se dispone es corto. Los niños y niñas que deseen participar lo harán libremente levantando la mano para responder cualquiera de las interrogantes, la maestra estará atenta y anotará cada idea valiosa y fomentará esta metacognición realizando repreguntas si fuera necesario.

Además, las tres preguntas estarán relacionadas a los niveles de comprensión lectora. A continuación, se explicarán los tres niveles de comprensión que se trabajarán:

Nivel de comprensión literal

En este nivel, el lector reconoce las frases y palabras clave del texto. Capta lo que el texto dice sin una intervención muy activa de la estructura cognoscitiva e intelectual del lector. Corresponde a una reconstrucción del texto que no ha de considerarse mecánica, comprende el reconocimiento de la estructura base del texto [...]

Nivel de comprensión inferencial

Este nivel se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relación y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito; es decir, busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas. La meta del nivel inferencial es la elaboración de conclusiones [...]

Nivel de comprensión crítico

A este nivel se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído [...] Gordillo y Flórez (2009, p. 97) citan a Strang (1965), Jenkinson (1976) y Smith (1989).

Entonces, el nivel de comprensión literal, es aquel que se basa específicamente en ciertas ideas o datos que están explícitos dentro del texto por reconocimiento o evocación de los hechos.

El nivel de comprensión inferencial tiene como meta la elaboración de conclusiones, requiere cierto grado de abstracción.

Y finalmente, el nivel de comprensión crítico, al cual se toma como una buena práctica para que los lectores puedan realizar una emoción de juicios acerca del texto que leyeron.

En este sentido los tres niveles se trabajarán con tres preguntas por cada cuento. Los niños y niñas serán libres de responder las preguntas que deseen siguiendo la consigna de participación conjunta.

2.2.3. Sistema de evaluación

En cuanto al sistema de evaluación, “Evaluar es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias

en cada niño y niña, con el fin de mejorar oportunamente su aprendizaje o mejorar los procesos de enseñanza” (Minedu, 2017, p. 36).

La Guía de evaluación de educación inicial, ayuda a comprender el proceso evaluativo flexible, dinámico y coherente con las actividades propuestas:

Es común relacionar el término evaluación con la tarea de realizar mediciones, que pueden ser tanto cuantitativas como cualitativas. Sin embargo, la evaluación va más allá de la medición porque involucra otros factores, no solo los instrumentos que se usan. La evaluación cuenta también con la emisión de juicios de valor sobre algo o alguien, en función de un determinado propósito y la necesidad de tomar decisiones, por lo que no debemos reducir el acto de evaluación al proceso de medición. La toma de decisiones se realiza evaluando permanentemente para poder elegir lo que consideramos acertado (Minedu, 2006, p. 5).

Esto quiere decir, que cuando evaluamos no solo debemos basarnos en notas o calificaciones, sino que debe ser un proceso que permite la retroalimentación, en donde se toma en cuenta todo el proceso y no solo el final. Se podría decir entonces que, en la evaluación, la docente recoge información continuamente sobre los avances y dificultades que van teniendo los alumnos con el fin de reflexionar y seleccionar aquellas acciones que son adecuadas para enriquecer los procesos del aprendizaje.

Más adelante dentro de esta misma Guía de evaluación de educación inicial, se mencionan algunas características de la evaluación cuando se realiza de manera oportuna:

La evaluación es **formativa**: sirve para orientar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, buscando siempre el desarrollo integral de los estudiantes.

Continua: se realiza en forma progresiva durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Criterial: Define aprendizajes esperados que se establecen previamente (capacidades previstas) y que deben lograr los niños y niñas. A partir de ello formula procesos y resultados a través de la formulación de indicadores claros y precisos que permitan evaluar los procesos y resultados de aprendizaje.

Integral: Se evalúa el progreso y desarrollo de todos los aspectos (motor, social, afectivo, cognitivo) de los niños y niñas, considerando todos los elementos y procesos relacionados con la evaluación.

Decisoria: porque se emiten juicios de valor y se procede a la toma de decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los aprendizajes

Flexible e individualizada: porque considera los ritmos, estilos y características de aprendizaje propios de cada estudiante.

Científica: utiliza métodos, técnicas e instrumentos confiables y válidos.

Participativa: involucra a todos los agentes que participan del proceso educativo de los alumnos/ as (Minedu, 2006, p. 8).

A todas estas características nombradas con base en esta investigación, se puede añadir una última pero no menos importante: la evaluación conjunta, que va de la mano con la planificación. Debido a que se considera un proceso previo, permanente que permite que toda la planificación se realice exitosamente. En palabras del Minedu (2017) “Planificar y evaluar son procesos que están estrechamente relacionados y se desarrollan de manera intrínseca al proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 36).

Ahora que ya se conoce la evaluación y el papel fundamental que tiene se entiende porque en Educación Inicial se evalúa tomando en cuenta las diferencias, los ritmos y diversos estilos para aprender que tiene cada niño que avanza a su propio tiempo. Por ello, la manera adecuada de verificar lo que se aprendió, es realizar una evaluación que permita que los niños y niñas descubran sus capacidades y qué aspectos pueden mejorar. En esta investigación se trata de ayudar a la muestra de estudio a exteriorizar la manera en la que van aprendiendo, obteniendo provecho del talento que poseen y utilizando la estrategia del juego dramático para seguir desarrollándose.

De esta manera, los instrumentos que se emplearán para recoger información que servirá para evaluar a los niños serán:

Lista de cotejo: es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque nos permite determinar si la conducta observable existe o no en el niño o niña.

Para el uso de este instrumento se requiere definir previamente los indicadores de logro que serán evaluados.

La lista de cotejo nos permite una mejor comunicación de las valoraciones.

La lista de cotejo es un instrumento que el docente puede usar en cualquier etapa del proceso de evaluación, no sólo en la evaluación de inicio (Minedu, 2006, p. 44)

En esta investigación la lista de cotejo se realizará en cada actividad aplicada tomando en cuenta la escala de calificaciones de los aprendizajes en la Educación Básica Regular que plantea el DCN, según el nivel educativo de educación inicial.

Nivel Educativo Tipo de Calificación	Escalas de Calificación	Descripción
Educación inicial Literal y Descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Información extraída de Minedu, 2009, p. 53.

Cabe mencionar que las listas de cotejo de cada actividad serán completadas al finalizar todo el proceso de inicio, cierre y desarrollo.

El diario: es un instrumento que ayuda a la reflexión sobre el propio quehacer educativo. Ayuda a la docente a corregir errores.

¿Qué anoto en mi diario de clase? Anotas o registras la información relevante sobre la vida diaria del aula: qué hacen, cómo se sienten, etc. Es más extenso que el cuaderno anecdótico ya que se registran situaciones grupales y no personales (Minedu, 2006, p. 48).

Este será entonces el lugar donde se tomará nota de las conductas de los participantes de esta investigación en el desarrollo de las actividades, cada acontecimiento se encuentra escrito tal y cómo se produjo sin ningún juicio valorativo por parte de la tesista.

Además de los instrumentos, la técnica de evaluación que se empleará será:

La observación: es un proceso espontáneo y natural, usa principalmente la percepción visual, es la técnica que más se usa en el proceso diario de aprendizaje y que nos permite recoger información individual o grupal.

Se usa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cuando los niños y niñas realizan el aprendizaje en forma autónoma.

El niño o niña no percibe que está siendo evaluado, esto facilita que se manifieste en forma espontánea, trabajando individualmente o en grupo.

Puede ser:

Libre: es mediante la observación del diálogo espontáneo de los niños y niñas que el docente se da cuenta si están o no desarrollando capacidades y actitudes o si tienen dificultad con relación a los espacios y materiales que se les ofrece. También mediante la observación directa el profesor se dará cuenta si sus alumnos están aburridos, atentos, disgustados, etc., por los gestos expresivos que manifiestan en las diferentes actividades.

Planificada: Es la que usamos cuando deseamos evaluar nuevos comportamientos, porque requiere que precisemos de antemano los aspectos que vamos a evaluar (Minedu, 2006, p. 38).

En esta investigación se empleará esta técnica en sus dos formas, “libre” desde el inicio para detectar las causas y las consecuencias que se generan a partir del problema de investigación que también se detectó a través del mismo método. “Planificada” para examinar a los alumnos de la muestra participando en la narración y dramatización de los

cuentos populares. Esta técnica permite que la docente pueda tomar decisiones respecto a las situaciones que observa para solucionar diversos problemas que se presentan en el aula. De esta manera, observar compromete a la docente a participar en la cotidianidad de los niños y niñas y estar atento a los mínimos detalles dentro del contexto en el que se ejecuta cada una de las actividades.

2.2.4. Espacio de aprendizaje

La escuela es un ambiente privilegiado de aprendizaje, pero, para ello, se deben tomar algunas decisiones junto con los niños, las madres y los padres. Para favorecer la vivencia de los lenguajes artísticos y la expresión libre y creativa de los niños, se necesita aprovechar los ambientes de aprendizaje [...] que cumpla con las siguientes condiciones:

[...] . Tener un aula organizada con espacio para el movimiento y con elementos que el niño pueda explorar y que alimenten su percepción visual, auditiva, táctil, etcétera. Tener una estética pertinente para su cultura (cortinas, letreros, cojines u otros elementos realizados con materiales y con símbolos de la localidad) y que haya sido ambientada con la participación de los niños y las familias, con su creatividad pero sin saturación (sin paredes recargadas de adornos y trabajos).

Ser flexible, de modo que los niños la sigan configurando permanentemente, respondiendo a sus necesidades (Minedu, 2015, p. 205).

Para fines de realización, la propuesta manejará el aula en dos espacios diferentes de acuerdo al tipo de actividad, para la narración se empleará la biblioteca, la cual cuenta con una alfombra y está delimitada con un tul de las otras áreas del salón. Mientras que para la dramatización, al requerir de más espacio para el desplazamiento de los niños y niñas se utilizará la alfombra circular que se encuentra al centro del aula y con la cual el grupo ya está familiarizado pues la utilizan diariamente. Small (1963) menciona al respecto del local:

Necesitamos un lugar tranquilo... De una manera general, basta una habitación amplia, sala de juegos o aula vacía, sala de recreo o hasta, en verano, el patio de la escuela. En lo posible, los niños deben sentirse “en su casa” (p. 18).

Por otro lado, como menciona Sarlé, Rodríguez y Rodríguez (2014) “El espacio, como ambiente intervenido resulta tangible y concreto. El ambiente resulta contexto y texto de aprendizaje” (p. 48). Es posible colocar algunos detalles sencillos de apoyo si el cuento lo necesitara con el fin de contextualizar mejor la historia, sin embargo, no se considera indispensable, debido a que si se sobrecarga el “escenario” se puede restar relevancia a la dramatización.

2.2.5. Estrategia: el juego dramático

Una estrategia pedagógica es una acción que emplea la docente o docente con el fin de simplificar el aprendizaje de las materias de estudio. Para que estas no sean reducidas a recetas que se deben seguir o técnicas simples se tienen que apoyar en la buena formación teórica de los profesores.

El Juego es una forma de aprendizaje creativo

Las niñas y los niños alrededor de todo el mundo juegan, esta es una actividad importante en la existencia de los más pequeños, podríamos decir que es el motor en la infancia. El juego es esencial, ya que fomenta el desarrollo en equilibrio de afectividad, cuerpo e inteligencia.

Los juegos son recursos utilizados habitualmente desde la educación infantil hasta la formación de adultos, porque, entre otras cosas, favorecen la desinhibición, permiten romper esquemas previos y relativizan el éxito y el fracaso. En este sentido, el juego es una forma de aprendizaje creativo (Pep, Díaz, Giráldez y Gotzon, 2009, p. 79).

Un juego cualquiera (sin un fin pedagógico), no se encarga de promover el aprendizaje creativo, sin embargo algunos pueden incentivar la creatividad.

2.2.6. Tipos de juego: maneras de jugar

Existen muchas taxonomías y diferentes estudios sobre el juego. Pep et al. (2009, p. 80) citan a Roger Caillois (1958) quien:

Desde una perspectiva social, clasificó los juegos en cuatro categorías según el elemento predominante en ellos:

1. Agon (desafío): Son juegos donde los contrincantes se encuentran en condición de igualdad y cada uno intenta demostrar superioridad, por ejemplo, las competiciones deportivas.
2. Alea (suerte): Son juegos de azar donde el acontecer no depende de las decisiones de los jugadores, sino del destino.
3. Ilinx (vértigo): Son aquellos juegos impetuosos donde se intenta desestabilizar la percepción de la realidad para alcanzar una especie de estado de embriaguez.
4. Mimicry (mimetismo): Son juegos de mímica, simulación o imitación que suponen la creación temporal de universos ficticios donde no predominan las reglas, sino la simulación de otra realidad.

Asimismo, Caillois (1958), citado por Pep et al. (2009, p. 81), “distinguió entre el juego formal (*ludus*) y el espontáneo (*paidia*)”. En el primer tipo, podemos encontrar juegos con marionetas y artes del espectáculo. Mientras que, en el segundo, están los juegos con muñecas, disfraces, mímicas e imitaciones.

En la siguiente investigación se profundizará un tipo de juego que pertenece al cuarto tipo “Mimicry”, la categoría donde se desarrolla la creatividad, se trata del juego dramático.

2.2.7. Juego dramático o dramatización

La palabra Dramatización proviene del griego «*drao*» que significa *hacer*; la dramatización consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Dramatizar, por tanto, es convertir algo que no lo es en estructura dramática, conferir rasgos teatrales: personajes, conflicto, espacio, tiempo, argumento y tema. El resultado de esta acción será lo que se denomine juego dramático, que no será lo mismo que teatro, algo que debemos tener muy en cuenta a la hora de su utilización didáctica (López et al., 2004, p. 221).

Cabe mencionar que las dramatizaciones dentro del aula, siempre y cuando estén relacionadas con la realidad, benefician a los niños y niñas, ya que les permite participar vivamente del mundo que los rodea.

La vida está compuesta por una serie continua e ininterrumpida de acciones en las que intervienen uno o más personajes. Nuestras niñas y niños no son ajenos a lo cotidiano. Al contrario, a cada minuto de sus vidas se ven inmersos en la monotonía o agilidad con que la vida nos sorprende. En muchas ocasiones, es la vida la que nos ofrece experiencias que nos permiten entender determinado asunto. Es por ello que “Dramatizar es vivir, experimentar con la vida misma. Las niñas y los niños están expuestos a diario a varias formas de dramatización en la radio o la televisión, en el cine, en grabaciones y hasta en los discos” (García del Toro, 2004, p. 11).

El Juego dramático se trata de algo espontáneo que no tiene nada que ver con el adulto, si en algún momento los juegos de los niños y niñas se convierten en algo conscientemente preparado con el objetivo de ser personificado en un auditorio con público, éste pasaría a transformarse en teatro y se le reconocería con el término de juego escénico.

Es importante tener claro lo que es el juego dramático, ya que se le suele confundir con otros términos. López et al. (2004, p. 218) citan a Juan Cervera (1982):

Quien sí encuentra desde el principio algunos problemas de identificación con respecto al género que estamos tratando: «A las dificultades del teatro en general hay que sumar las específicas de la identidad del teatro infantil, no bien precisada todavía, o, para ser más exactos, susceptible esta denominación –teatro infantil- de varias interpretaciones».

La equivocación en la que suelen caer aquellos que trabajan con actividades dramáticas infantiles es que no adaptan el conocido teatro de los adultos a las necesidades que tienen los alumnos. Por ello, es importante conocer los distintos tipos que existen, López et al. (2004, pp. 218 - 219) citan a Alfonso Sastre (1970) quien:

Por su parte distingue entre: TEATRO DE LOS NIÑOS, aquel que realizan los propios niños, ellos crean la obra, la dirigen y la representan; TEATRO PARA NIÑOS, es el que se ha hecho siempre, creado por adultos está dirigido a los niños y comprende a su vez el **teatro de muñecos**: marionetas, de guante..., **el teatro representado por actores adultos** de carne y hueso, y un TEATRO MIXTO DE MUÑECOS Y ACTORES; finalmente habla de un TEATRO MIXTO realizado entre adultos y niños. Dentro de este último, Cervera diferencia a su vez entre el

teatro pensado, escrito y dirigido por adultos e interpretado exclusivamente por niños, en el que a la vez cabrían otros muchos matices. Y añade un quinto tipo que sería el JUEGO DRAMÁTICO O DRAMATIZACIÓN donde habría que buscar los orígenes del teatro, ya que aquí se encuentra la función dramatizada, natural y espontánea que no se da en el resto de los tipos de teatro señalados, ya que allí la reflexión es algo esencial, sin embargo, el juego dramático lo practica el niño de manera inconsciente cuando miméticamente repite acciones observadas.

Es necesario mencionar que en el *juego dramático* también se encuentra presente la reflexión en un nivel más simple, ya que se trata de uno de los primeros ejercicios que vincula la espontaneidad del juego la imitación y fingimiento aceptado que en la elementalidad infantil se hace vida propia.

Se concluye, que el principal elemento de la dramatización escolar es la improvisación. Ya que mediante este recurso el estudiante conoce su voz, su estructura corporal y descubre las habilidades y capacidades que tiene, las cuales, por mucho tiempo desconocía o que se encontraban en el subconsciente esperando ser desarrolladas. Es así que este componente es fundamental para el desarrollo del alumnado.

2.2.8. Tipos de juego dramático

Sarlé et al. (2014): “Por su estructura organizativa y por el modo de participación del niño y del maestro, diferenciamos cuatro formas de juego dramático” (p. 14).

Tipo de Juego	Estructura del juego	Rol del maestro	Rol de los niños
Juego dramático como juego grupal	Sobre la base de un tema [...], toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia, con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia	Asume el rol que facilita el desarrollo del juego. Participa del juego y sostiene el guion a lo largo del tiempo que dura la propuesta.	Dada la situación, se distribuyen y asumen roles en función del tema elegido. Los roles suelen ser complementari

	o guion posible de ser jugado, por ej.; si el tema es “El supermercado”, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles [...] y realizar acciones diversas orientadas por el tema [...].		os en función de los escenarios.
Juego dramático como juego teatral	Aparecen dos espacios diferenciados; el de la actuación y el de los espectadores. El guion dramático está predeterminado por el cuento, [...] que se dramatiza. En este caso, los niños dramatizan escenas seleccionadas y no todo el relato. El objetivo es representar un fragmento, disfrutar al introducir pequeños cambios según quien asuma el personaje y la tensión que le asigne a la escena. No es propio del juego utilizar esta forma para “galas”, “ensayos para actos”, etc. De ser así perdería el carácter lúdico que estamos tratando de rescatar.	Es el director de escena: distribuye los roles, facilita la interpretación y la memoria del guion, señala el comienzo y el fin de la actuación, define los espacios de la actuación y de los espectadores.	Doble rol: algunos niños actúan (actor) y otros observan e interpretan lo actuado (espectador). Los niños pueden decidir actuar o no. Es decir, la actuación es voluntaria.

Extraído de Sarlé et al., 2014, p. 15.

De los cuatro tipos de juego que menciona Sarlé et al. (2014):

Juego dramático en pequeños grupos

Juego con escenarios y juguetes

Juego dramático como juego grupal

Juego dramático como juego teatral

Se eligieron los dos últimos tipos de juego mencionados, tomando en cuenta las características de ambos se crea la propuesta de las actividades de dramatización de la presente investigación.

2.2.9. Características del juego dramático

Juan Cervera (1996) quiere precisar más señalando que el juego dramático sería la actividad lúdica realizada por los niños a través de la que reproducen acciones conocidas, convirtiéndolas en la trama de su juego. Se trata de algo espontáneo que no tiene nada que ver con el adulto, y así juegan a los médicos, a policías y ladrones, a los indios... Si en algún momento este juego se convierte en algo conscientemente preparado con el objetivo de ser representado ante un público, este pasa a convertirse en teatro y se identifica ya con lo que se conoce como **juego escénico** (López et al., 2004, p. 221).

De esta manera, la espontaneidad es quizá la propiedad más representativa del juego dramático, por eso en las actividades de esta tesis se promueve el desenvolvimiento de los niños y niñas sin la necesidad de aprenderse un guion. Mientras la maestra lee el cuento, el grupo irá fluyendo y representando como mejor les convenga lo que van escuchando.

Sin embargo, en muchas ocasiones los docentes confunden las características de las diversas formas de representación que se pueden trabajar en la escuela, por ello a continuación “[...] se establece una serie de diferencias entre juego dramático y teatro que Dasté, Jenger y Voluzan (1978) resumen de la siguiente manera” (López et al., 2004, p. 221).

JUEGO DRAMÁTICO	TEATRO
<ul style="list-style-type: none"> -Proyecto oral susceptible de variar. -Papeles elegidos por los que actúan. -Acciones y conversaciones improvisadas sobre el tema elegido. -Los actores y el público son intercambiables. -La maestra /o permite hacer avanzar. -El juego dramático puede no llegar a salir si el tema no permite que los niños actúen. -Actores: niños en situación de juego colectivo. -Niños que juegan a ser. 	<ul style="list-style-type: none"> - Obra escrita. -Papeles aceptados a partir de una propuesta del director. -Texto aprendido por los actores. -Acciones dirigidas. -Los actores sólo son actores, y los espectadores, espectadores. -El director planea el desarrollo de la obra. -La obra debe desarrollarse en todas las fases previstas. -Actores: adultos en situación de trabajo. -Actores que representan.

<ul style="list-style-type: none"> -Niños que se ejercitan en los papeles. -Expresión. -Realización del proyecto que ha motivado. -Recreación de situaciones con deseo de ejercitarse en ellas. -Compromiso total del niño. -Juego. 	<ul style="list-style-type: none"> -Adultos que –a veces- se realizan en los papeles. -Representación. -Espectáculo. -Creación de situaciones imaginadas por el autor y, en general, exageradas. -¿Compromiso del actor? -Trabajo.
---	--

Extraído de López et al, 2004, p. 222.

Frente a estas características se podría decir que para ir de un momento real a un momento ficticio, previamente los niños deben tener algunos elementos que les permitan realizar escenas con creatividad, conocer las características del papel que van a representar y la sucesión de acciones que implica dicho rol. Entonces, es muy importante promover el juego previamente para que estas diversas experiencias fluyan y se les facilite la construcción de los personajes.

El juego tiene tres características fundamentales:

La posibilidad de asumir un rol (yo soy un pirata; yo soy la mamá; yo soy el artesano).El juego les permite involucrarse en esa situación asumiendo un rol que no es el que habitualmente desempeñan.

La posibilidad de realizar acciones, asumir diferentes modos de hablar y de pensar, acordes con el rol asumido (Ejemplo: Las mamás planchan, cocinan, atienden a los bebés, van de compras. Los piratas navegan, esconden tesoros, usan espadas y pelean. Los artesanos modelan, cocinan, decoran y venden sus artesanías, etc.).

La posibilidad de jugar con otros construyendo un juego conjunto que involucre los roles que cada uno asume (Sarlé et al., 2014, p. 10).

Es decir, para que esto sea posible como ya se mencionó anteriormente, los niños deben conocer previamente las características del personaje que van asumir (saberes previos). De esta manera, este tipo de juego les va a permitir conocer más del mundo social que lo rodea y podrá apropiarse de sus particularidades.

2.2.10. Las habilidades del juego y el arte dramático

Durante el juego dramático, los niños pequeños practican habilidades importantes (incluyendo las dramáticas). No importa que los niños que juegan a ser astronautas no lleguen a serlo en la vida real, toda la gran variedad de habilidades que obtendrán les serán útiles de todos modos.

Es así que el juego dramático conlleva:

Asumir un papel: por ejemplo, fingir ser un cantante.

Imaginar que se está en lugar imaginario: por ejemplo, otro planeta.

Asumir una situación que es imaginaria: por ejemplo, que el personaje esté a punto de encontrarse con una alienígena.

Interactuar con los demás verbalmente desde un personaje: por ejemplo, decirle a otro cantante que participen juntos en un concierto.

Interactuar con los demás físicamente desde un personaje: por ejemplo, entrar y salir juntos del escenario del concierto.

Fingir que objetos reales son otra cosa: Por ejemplo : imaginar que un cono de papel es su micrófono.

Imaginar que hay objetos imaginarios: por ejemplo, encontrar una corona imaginaria en el piso.

Imaginar que hay personas y criaturas imaginarias: Por ejemplo, una alienígena (et.al) imaginario.

Hablar con personas imaginarias: por ejemplo, mandar un mensaje a una persona que se encuentra en otro planeta.

Interactuar con objetos imaginarios: por ejemplo, manejar un auto usando un timón imaginario (Baldwin, 2014, p. 59).

De esta manera, en el juego dramático los chicos aprenden acerca de:

- La situación social que se está representando.
- Los roles y sus rasgos.

- Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
- Las actitudes que las personas asumen el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- La interrogación lingüística y la creación de una trama compartida.
- La reelaboración de experiencias personales (Sarlé et al., 2014, p. 10).

Esto quiere decir que cuando se trata del juego dramático los niños irán aprendiendo diversas capacidades y destrezas, así como el incremento de la creatividad, la evolución de habilidades motrices, los ayuda a distinguir la realidad de la fantasía, a liberar tensiones, a superar el egocentrismo y aprender a convivir con los demás.

2.2.11. Elementos del juego dramático

El juego dramático tiene elementos muy importantes entre ellos se encuentra, según Moreno (1994):

Proceso creativo: la creación supone la novedad. Para llegar a ella se parte de la selección de una serie de actitudes tanto exteriores como interiores, que dispuestos de manera organizada permiten establecer diversas asociaciones de hechos de las cuales se escogen las que más encajan en la situación a la que se quiere llegar. El proceso creativo recoge los elementos subjetivos (interiores) y objetivos (realidad), que se convierten en hecho literario al dotarlos de una estructura que para el caso estará formada por los personajes, el tema, el argumento, el espacio y los conflictos o contradicciones.

Código teatral: como todo juego la expresión dramática tiene una serie de códigos descifrables y respetados por quienes intervienen en el hecho; por tanto es necesario delimitar un espacio de actuación, un tipo de lenguaje, de tema, de argumento, y de conflictos que se desarrollaran a través de la representación. Se debe acostumbrar a los niños a actuar con los demás respetando dicho código y actuar para los demás teniendo en cuenta la misma observación (p. 15).

Esto quiere decir, que en las actividades realizadas el niño se debe mostrar tal como es, sin adoptar posturas que le sean desconocidas, dicho de otra manera se

debe fomentar la expresión natural que fluye durante el juego y encauzarla guiándola mas no imponiéndola.

Cada niño respetará tanto el proceso creativo como el código teatral aceptando las reglas establecidas de común acuerdo y con la coordinación de la maestra.

2.2.12. Aportaciones del juego dramático

He aquí algunas de las aportaciones principales que se han ido identificando a lo largo de la experiencia de Renoult, Renoult y Vialaret (2000):

Hacia un mejor conocimiento de sí mismo

Mediante la dramatización, el niño puede completar, profundizar, afinar el descubrimiento:

De su cuerpo, de su esquema corporal, de su motricidad (aprendiendo a movilizar, inmovilizar cada una de las partes de su cuerpo):

De sus sentidos (observando, escuchando, tocando, oliendo, gustando...) y de sus sentimientos (tomando conciencia de los diferentes sentimientos, de las situaciones que los producen, y de las reacciones a que dan lugar en el cuerpo, en el «corazón» y en el espíritu).

Hacia un mejor conocimiento del medio

Indudablemente, [...] de lo que se trata, a través de la representación dramática, es de afinar la percepción que el niño tiene del mundo que lo rodea, de darle los medios para expresarlo y para recrearlo de una manera ficticia, pero, de todos modos, lo más auténtica posible.

Hacia un mejor conocimiento de los demás (socialización)

El niño se encuentra en una situación privilegiada para tomar conciencia de que los demás existen, actúan, sienten de manera idéntica o de manera diferente de como lo hace él. Más aún, las múltiples situaciones propuestas, así como las fases críticas, de análisis, le llevarán a percibir mejor como puede adaptar su acción a la de los demás, y a entender por qué debe atenerse a las reglas del grupo si quiere integrarse

en él [...].

Hacia un enriquecimiento de los medios de expresión, de comunicación

La actuación dramática da al niño la posibilidad de explotar, de adaptar, de enriquecer todos sus medios de expresión y de tomar conciencia de que el menor grito, la menor palabra, el menor gesto, son la exteriorización de un sentimiento específico. También debe ser capaz de recibir los mensajes y de responder a ellos: esto es la comunicación.

Hacia el desarrollo de las facultades intelectuales

La expresión dramática exige que el niño esté disponible. Lo incita a estar atento, receptivo, y le da ocasión de reflexionar, de memorizar, de ser preciso, exacto... (p. 34).

Los aportes del juego dramático en la vida de los infantes son invaluable, ya que se expresarán por medio de sonidos, palabras y gestos dándole espacio a la fantasía de manera lúdica en equipo. Experiencia que favorece la necesidad de movimiento y autonomía. Importantes en el desarrollo integral.

2.2.13. El juego dramático y las etapas del desarrollo

A continuación, se explicaran los 5 tipos de juego dramático de acuerdo a las etapas de desarrollo humano que menciona Baldwin (2014):

1. El juego dramático solitario

Por ejemplo, el niño en la esquina del hospital que está sumergido en su propio mundo imaginario y no muestra interés por unirse al de los demás.

2. El juego dramático paralelo

Por ejemplo, la niña que juega al lado de otro niño (o adulto), pareciendo que juegan a lo mismo, pero no teniendo nada que ver con el otro en realidad.

3. El juego dramático en parejas

Dos niñas juegan juntas. Pueden mantener una ficción durante periodos cada vez más largos. Ambas se benefician de la experiencia imaginaria y compartida y se comprometen a mantenerla viva. A veces se descompone cuando discuten sobre quién lleva la batuta en la historia, quien está por encima de quien o cuando los niveles de compromiso con la ficción no son equitativos. Estos problemas también pueden provocar el fin de una ficción de clase. Un adulto empático puede asumir el papel de pareja de un niño para ayudarle a resolver algunos problemas y formar parte de un juego dramático exitoso.

4. El juego dramático en grupos pequeños

Un grupo de unos 4 niños puede evolucionar y trabajar unido en una única ficción, dividiéndose en grupos más pequeños si fuera necesario. Para que un grupo sea sostenible es mejor que no sobrepase las cuatro personas. Pueden aparecer los mismos problemas que en parejas con las adicionales rupturas que pueden provocar los subgrupos. Cada miembro del grupo aprende que no es el único dueño de la ficción, sino que tiene que compartirla con los demás para trabajar en equipo. Un profesor o asistente que participe en una pieza dramática grupal puede servir de modelo y apoyo para el mejor funcionamiento del juego dramático.

5. El arte dramático para toda la clase

Así como el arte dramático en grupos grandes puede surgir sobre la marcha, el arte dramático aplicado a toda la clase de normalmente solo se da cuando el profesor lo separa de antemano. Se trata de una forma de juego dramático muy avanzada e inclusiva, cuyo foco es el aprendizaje. La evaluación de la escena pertenece a todos, pero el profesor construirá una estructura y un marco mediante estrategias y convenciones dramáticas que pueden tener formas y elementos teatrales (pp. 64-65).

Para la siguiente investigación se tomó en cuenta este desarrollo que tiene el juego dramático, los niños y niñas se encuentran en la fase de juego dramático en grupos pequeños. Por este motivo se dividió a la muestra de once niños en dos equipos para asegurar la participación de todos, fomentar el compañerismo y el respeto por los turnos.

2.2.14. El juego dramático en la escuela

La escuela facilita el juego dramático cuando:

Profundiza, amplía, enriquece la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad o ampliando las posibilidades del juego con contenidos y temas novedosos sobre los que se puede jugar (situaciones de juego de vida cotidiana). Son situaciones del mundo cotidiano: viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, etc.

Acerca conocimiento sobre roles y situaciones que los niños NO CONOCEN por su vida cotidiana y les permite pensar otras situaciones diversas a las ya conocidas (situaciones de juego del mundo ficcional o contextos lejanos al niño). Son situaciones del mundo fantástico o contextos lejanos: personajes de la literatura como las hadas, los duendes y los brujos; las princesas y los príncipes; los héroes de la televisión, etc. (Sarlé et al., 2014, p. 11).

La escuela tiene la responsabilidad de ofrecer oportunidades para participar en este tipo de juego, la variedad de temas puede variar de acuerdo a la experiencia que tiene el grupo de niños con el que se trabaja. De ahí la importancia de enriquecer el juego diariamente. Asimismo, los pequeños al estar relacionándose unos con otros aprenden a socializar con el mundo que lo rodea gran meta a lograr en educación inicial.

2.2.15. Necesidad psicopedagógica de la dramatización en la sociedad del siglo XXI.

Considerar los aspectos psicopedagógicos no es ni más ni menos que profundizar en los aspectos psicológicos y pedagógicos y ver qué incidencia tienen en la dramatización. La cual, se encuentra en la línea más cualitativa y comunicativa de la enseñanza. En esencia actuar es comunicarse, siempre que no se haga de una manera dirigida. Si el alumnado es capaz de construir de forma cooperativa y colaborativa sus propias representaciones, entonces estaremos logrando un importante avance pedagógico... nuestra perspectiva a la hora de planificar cualquier tipo de dramatización pasa por tener un claro objetivo. Que el aprendizaje que se vaya a producir por parte del alumnado sea de tipo experiencial y encaminado hacia el cambio de las estructuras sociales más desiguales.

Entonces la actuación dramática debe ser teórico- práctica y su diseño, desarrollo y evaluación deberán ser llevados a cabo por parte del profesorado y del alumnado mediante una relación de simetría comunicativa, donde ambos se hallan en un mismo plano referencial y no hay una relación jerárquica.

En cuanto a los aspectos más orientados a la psicología, se debe mencionar que es absurdo trabajar en el vacío, hay que partir de los conocimientos previos. Así, pretendemos aproximarnos a otro concepto clave en lo que es la psicología educativa, se trata de la motivación. Conseguir que ésta sea alcanzada, que se pueda mantener el interés durante la actividad, esta debería ser una meta a conseguir con la dramatización. Además, el hecho teatral nos confiere la posibilidad de adaptar el estilo de aprendizaje de cada alumno a la práctica (López et al, 2004, p. 226).

Finalmente, la dramatización tiene una importante carga educativa y es muy valioso revisar desde la psicopedagogía a qué factores tenemos que prestar atención para la correcta puesta en práctica de la misma.

2.2.16. La dramatización y las nuevas tecnologías

Hoy en día, los aparatos electrónicos se apoderan de los niños, es muy difícil negarles su uso, pues el día a día nos demanda ponerlos en práctica, por este motivo, es necesario buscar alternativas didácticas valiosas que incluyan en el diseño del proyecto curricular y de las programaciones diarias para el aula la dramatización y, de forma paralela a la misma, el uso de las nuevas tecnologías o de los medios de comunicación. Hay que tener en cuenta que estos son un apoyo, se trata de un recurso didáctico, es decir, no se trata del aprendizaje en sí, sino de un complemento al mismo, López et al. (2004) se plantea la siguiente pregunta y trata de fundamentar una posible respuesta.

¿Cómo ayudan las nuevas tecnologías al desarrollo del teatro infantil o dramatización?

A las referidas características y puesta en práctica del hecho teatral podemos colocar como modalidad accesoria el uso de las nuevas tecnologías. De esa manera, un buen uso didáctico de la filmación de la puesta en escena permitirá al alumnado y al profesorado en su conjunto y de una manera consensuada, el observar sus

aciertos y errores, sirviendo de *feed – back* positivo para la re-elaboración de los procesos de desarrollo de la dramatización.

Otra posible alternativa puede residir en el uso de las tan actuales redes de comunicación... el uso de cámaras de video conectadas a la red puede propiciar la observación del proceso de dramatización que se realice en un centro escolar visionado hasta un nivel interprovincial, y pudiendo, de igual modo, desembocar en seminarios comunes entre provincias limítrofes para el intercambio de impresiones sobre las experiencias (p. 227).

2.2.17. El arte dramático y las inteligencias múltiples

A lo largo de la historia siempre se tuvo una idea limitada acerca del significado de la inteligencia humana, Howard Gardner psicólogo estadounidense cambió esta perspectiva en su teoría de inteligencias múltiples, esta señala que todas las capacidades que tenemos en nuestra mente no solo forman parte de la inteligencia, sino de muchas otras más que desconocemos pero que trabajan en paralelo. Baldwin (2014) señala:

Si aceptamos que el juego dramático es un medio educativo eficaz y natural y lo comparamos con la variedad de inteligencias múltiples de HOWARD GARDNER, tendremos una mejor percepción de por qué resulta tan útil. Tanto el juego como el arte dramático utilizan, integran y desarrollan una amplia gama de inteligencias simultáneamente y, por ello, constituyen una puerta al aprendizaje para alumnos con distintas preferencias educativas.

Lingüística

El juego dramático y el lenguaje se desarrollan de manera congruente. En el arte dramático el lenguaje oral surge de forma espontánea en la improvisación y se prepara en una representación. El arte dramático integra la palabra escrita y la hablada en un guion, y desarrolla la comprensión de un texto y subtexto.

Espacial

En el arte dramático, el uso del espacio físico y personal entre los personajes, tanto práctica como simbólicamente (en relación al significado) es importante (ya sea para el trabajo en clase o para montar una representación)

Corporal - cenestésica

A veces, el juego dramático, puede ser muy físico. El arte dramático explora los efectos de contrastar el movimiento con la quietud. Requiere y desarrolla un control físico del cuerpo, los gestos y movimientos. Algunos tipos de arte dramático, concretamente el teatro físico/ danza y el teatro musical, son especialmente exigentes físicamente.

Interpersonal

La interacción social y la cooperación, y la capacidad de trabajar con los demás es un principio básico del juego y el arte dramático exitoso. Escuchar las ideas de los demás con atención, calibrar las necesidades de los copartícipes, empatizar, apreciar diferentes puntos de vista y responder sensiblemente a ellos es fundamental en la creación de arte dramático.

Intrapersonal

Las artes están muy relacionadas con reconocer, entender y desarrollar nuestras respuestas y pensamientos personales y con formar nuestra propia identidad. El juego dramático nos ayuda a desarrollar nuestra identidad. En el arte dramático es imprescindible acceder a los sentimientos y emociones personales para guiar el comportamiento de nuestro personaje en mundos imaginarios y en la vida real (pp. 75-76).

Las inteligencias múltiples nos ayudan a reafirmar la individualidad de cada persona, el juego dramático fomenta la mayoría de estas, es de suma importancia que en educación inicial se prioricen y se trabajen a todos los tipos de inteligencias por igual, ya que solo de esta manera se podrá educar para la vida y no solo basándose en contenidos.

2.2.18. Rol del maestro

El maestro es quien plantea una situación de juego, determina las diversas temáticas para realizarlo, contribuye y enriquece el conocimiento de las temáticas seleccionadas, recurriendo a fuentes variadas. Cooperar con materiales, ideas y objetos que favorezcan el crecimiento del juego. Asimismo, juega teniendo un rol que va con la escena que se está ejecutando y no corta la dramatización, para finalmente recapitular con los pequeños lo jugado con la finalidad de volver a jugar con mayor riqueza. Es importante tener claras estas características del rol docente en el juego dramático. De igual manera, se mencionarán a continuación algunos de los aspectos que se deben observar durante la ejecución:

- El modo en que asumen los papeles sociales / roles que los niños protagonizan para darse cuenta que nuevos contenidos tiene que aportar.
- El tono afectivo- emocional de los personajes (enojo, alegría, complicidad).
- Cómo usan el espacio y tiempo (ejemplo: materiales o complementos, lugares, duración del juego, etc.).
- Los guiones que se van armando (trama narrativa) durante el juego.
- Las situaciones o incidentes que no aparecen para proponerlos en nuevos juegos o acercar nuevas **fuentes** o informaciones que enriquezcan futuros juegos (Sarlé et al., 2014, p. 12).

Es decir que el maestro o maestra del aula es el guía que deja que los niños y niñas jueguen libremente y que también juega con ellos, acompaña esta experiencia brindando seguridad y confianza. Asimismo, promueve el pensamiento divergente y permite que los estudiantes decidan demostrando flexibilidad al momento de aplicar las actividades planificadas. De esta manera, es sumamente importante para la maestra/ o conocer el desarrollo integral de cada alumno de manera individual y de todo el grupo con el que trabaja, también debe tomar en cuenta los intereses, solo así podrá brindar experiencias ricas en ambientes adecuados en las que se diviertan, exploren y cuestionen.

2.2.19. El cuento, la tradición oral y su narración

El cuento es una narración corta de hechos fantásticos. “En esta definición entrarían tanto los cuentos literarios (de autor conocido transmisión escrita) como los populares (de

tradición oral, anónimos y cuya posterior fijación por escrito ha permitido su supervivencia)” (Huertas, 2006, p. 15).

El cuento popular en la tradición oral pertenece al folclore. En el momento de su aparición no tiene destinatarios específicos, pero a lo largo de difusión y casi siempre a partir de su primera fijación por escrito, muchas de estas obras literarias populares se han dirigido a receptores infantiles.

Narrar cuentos es un don esencial del hombre, es una de las habilidades más antiguas que posee y que ayuda en su formación educativa. Tal como nutrirse es una función que es parte de la vida, también existe otra forma de nutrición primordial para el desarrollo, se trata de la educación. En la antigüedad se educaba a través de historias, empleando la imaginación para conocer todo el mundo que le rodea.

Por eso, no hay pueblo que no tenga relatos, así como tampoco hay hombres que no tengan o carezcan de historias: o aquellas que les hayan sucedido o aquellas que las hayan imaginado. Ahora bien, ¿Por qué el hombre necesita estas representaciones para seguir viviendo? La respuesta es sencilla: porque hay muchos dilemas, angustias y preguntas que nos atenazan, cuestiones que no son menudas o superficiales sino problemas profundos, hondos, abismales; algunos de vida o muerte. Las historias fantásticas, la narrativa popular, los cuentos universales sirven de asidero y dan respuesta a esas inquietudes esenciales del hombre (Sánchez, 1996, p. 30).

Es así que, la narración oral debe darse incluso antes de saber leer, pues además de ser un arte en sí misma es un instrumento muy eficaz que acondiciona a los alumnos a entender aquellas características complejas de la literatura, las capacidades de la lengua oral que se conocen de este modo proveen el cimiento para exigencias más complejas de competencias del lenguaje no verbal vinculados con la escritura y lectura.

2.2.20. El arte de narrar cuentos a los niños

Cuando se narra un cuento no se trata de dramatizar la historia que se cuenta, actividad que sin duda puede parecer atractiva, pero que persigue otros fines. Tijerina se plantea la pregunta ¿Cómo contar los cuentos? Y se plantea la siguiente respuesta:

Contar cuentos es decir los cuentos, narrarlos desde la oralidad con fuerza y verdad, transmitir las historias de un modo directo y personal, lo que conlleva el máximo grado de implicación y de efectividad. Es una comunicación sin intermediarios, sea uno o muchos los receptores.

Contar cuentos exige una selección y una elección muy personal, porque:

La historia te tiene que atrapar primero a ti.

Hay que aprenderse muy bien la trama y captar en su esencialidad los detalles más importantes del contexto y los personajes.

Es esencial desear vivamente que otros la conozcan y la disfruten.

No hay un modelo del buen contar. Ésta es una de las creencias que más daño nos han hecho. Lo más decisivo es que cada uno tiene que explorar sus propias y personales aptitudes, creer en ellas porque es seguro que las posee, descubrir cuál es su manera más cómoda de dirigirse a un auditorio y explorar cuáles son sus recursos (Tijerina, 2010, p. 9).

Entonces, para narrar cuentos debemos entrar en una comunicación profunda, íntima con el lector o tal punto que vayamos viendo lo que sucede en el mundo interior de las personas que nos escuchan.

El narrador es como un pintor que va dibujando imágenes, emociones, conceptos; y entonces el ritmo en que lo hace a veces será lento, hasta pausado, dejando que el niño, joven o adulto que lo escuchen diseñe en su pantalla interior ese mundo; pero a veces será rápido, vertiginoso, explosivo, cuando el relato impone que a grandes trazos y a compás febril se imponga el mundo que tratamos de configurar (Sánchez, 1996, p. 37).

De esta manera, la comunicación que se establece entre el narrador y el niño debe expresarse a través de la mirada, el gesto y la postura. Por ello la narración de cuentos debe ser un momento en donde se estalle el amor y la gracia. Se trata de un modo de reducir las visibles desigualdades culturales al promoverse las variadas interpretaciones del centro de la historia.

Para Ráez (1981) el maestro de educación inicial y básica regular deberá dominar la técnica de la narración oral de cuentos. Recomienda que no es conveniente leerlos. Antes de iniciar se deberá aclarar aquellos términos que, a su consideración, sean nuevos para los

niños, empleando una voz clara, audible y sin apresuramiento, deberá matizar el proceso variando según le convenga, el timbre de su voz, intensidad y velocidad.

2.2.21. Tipos de cuento

Distinguimos dos clases de cuento:

Cuento tradicional o popular: se remonta a épocas y pueblos primitivos y, posteriormente, se divulgó en forma de recopilaciones sistemáticas; las de Perrault (s. XVII) o las de los hermanos Grimm (s. XIX). Este tipo de cuentos no solo ha dado origen a múltiples imitaciones a través de los siglos, sino que también ha provocado el nacimiento del denominado *cuento infantil*.

Cuento literario: Es más reciente. Sus primeros cultivadores fueron el infante Don Juan Manuel (Conde Lucanor) y Boccaccio (Decamerón). El cuento literario es el punto de partida del *cuento moderno y contemporáneo*. Tras el apogeo de este tipo de cuentos, propiciado por las aportaciones de Poe, Hoffmann, Maupassant, Chejov, etc., el cuento ha ido adquiriendo las características de algunos movimientos literarios, surgiendo así *cuentos realistas*, naturalistas, criollistas, modernistas, de realismo mágico, etcétera (Onieva, 1992, p. 198).

Para la educación de los niños es importante ambos tipos de cuento, ya que cada uno tiene su propio aporte en el conocimiento, uno desde una perspectiva antigua y otro desde una mirada actual. En la presente investigación, se vio necesario emplear los cuentos populares, ya que en la propuesta pedagógica de los colegios Innova Schools se promueve el uso exclusivo de cuentos literarios, viendo esta necesidad y el interés de los alumnos de la muestra de estudio se optó por esta clase como la mejor opción.

Cuento popular frente al cuento literario

Entre las diferencias que existen entre el cuento popular y el cuento literario destaca:

La diferencia en los episodios, en el cuento popular se da una continuidad de estos, mientras que en el cuento literario se narra un único suceso. Para profundizar sus características a continuación observaremos cuadro comparativo.

CUENTO POPULAR	CUENTO LITERARIO
1 Sucesión de episodios.	1. Se relata un suceso único
2 Los episodios se subordinan al personaje.	2. Un suceso es más importante que el personaje.
3 Se sitúa en otro tiempo y espacio.	3. Se encuadra en la realidad del autor.
4 Resuelve problemas y conflictos con el castigo del ofensor y la recompensa de la víctima.	4. Interroga la realidad y plantea problemas y conflictos.
5 Carácter impersonal del lenguaje empleado.	5. Carácter personal del lenguaje empleado.
6 Transmisión oral.	6. Transmisión escrita.
7 Autor desconocido.	7. Autor conocido.
8 Prevalece un solo punto de vista narrativo.	8. No prevalece un solo punto de vista narrativo.
9 Lenguaje popular.	9. Lenguaje culto.
10 El desenlace de la historia es feliz.	10. No siempre el desenlace de la historia es feliz.

Extraído de Onieva, 1992, p. 200.

2.2.22. Tipos de cuento popular

Aunque se han realizado diversas tipologías para clasificar los cuentos españoles de tradición oral (cuentos populares), a continuación, se mencionará la clasificación más simple que distingue tres tipos: cuentos maravillosos, cuentos de animales y cuentos de costumbres.

- *Cuento maravilloso*

- Respecto a los cuentos maravillosos o de hadas, para Stith Thompson “Son relatos desarrollados en un mundo irreal o fantástico, de origen popular y de transmisión

oral. Sus personajes poseen poderes excepcionales” (Onieva, 1992, p. 199).

Tras el análisis de algunos cuentos populares como los cuentos de Perrault, de Grimm, de Las mil y una noches... Algunas de las particularidades que se pueden deducir de ciertas peculiaridades:

- El protagonista, el héroe, sale de su casa sin que nadie le envíe en una misión [...]. La prueba o la aventura salen a su encuentro.
- El acceso del héroe al objeto mágico no suele tener demasiados requisitos ni pruebas, no tiene que demostrar nada, a veces llega de forma casual, como un milagro [...].
- Encontramos menor violencia que en cuentos de otras latitudes y mayor realismo en los detalles. Violencia ante el adulterio (por contagio de los cuentos de costumbres) o el engaño, sobre todo ante el engaño de la mujer [...].
- La tendencia a un mayor realismo se refleja también en que son raros los personajes fantásticos como ogros, dragones, brujas o hadas [...].
- El donante (quien entrega el objeto mágico al héroe) procede, en ocasiones, del cielo (santos) y se lo da de forma gratuita (milagro). El malvado, en algunos cuentos, es el diablo.
- Se da una curiosa afición a la escatología. [...].
- Los personajes presentan un descarado desparpajo en el trato con los altos personajes. Reyes y princesas no son tratados frecuentemente como requería su alcurnia. Los personajes se tratan con mucha familiaridad, tratan de tú a tú a los reyes y a las princesas [...].
- Aparecen en bastantes momentos mujeres que se visten de hombres para escapar de su destino o para llegar a su amado [...].
- El factor dominante es el hambre, que impulsa a crueldades [...] y agudiza el ingenio. La miseria está presente en muchos cuentos y los manjares adquieren una importancia muy especial en algunos relatos [...].
- La novela picaresca y la de caballerías bebieron de los cuentos populares. Se puede apreciar una gran relación con la picaresca en estilo y temas; sobre todo los cuentos costumbristas, en los que la eficacia del ingenio es más valorada que la inteligencia o la reflexión.
- Se han recogido fórmulas diversas para los finales:

[...]. «Y colorín colorao, este cuento se ha acabado»

«Y aquí se acaba del cuento, y como me lo contaron te lo cuento» [...].

A pesar de estas características particulares, nuestros cuentos populares coinciden en muchos casos con los procedentes de otros países. Existen unos tipos de cuentos que se dan en todas las culturas porque tienen un tronco común. Estos han paseado de forma oral su argumento por medio mundo y ha ido creciendo la cantidad de versiones y variantes en distintos lugares: Cenicienta, Pulgarcito, La bella durmiente o Blanca Nieves existen con distintos nombres, en nuestros cuentos populares y en los de otros países y varios tiene su origen en mitos (Huertas, 2006, p. 20).

- *Cuento de costumbres*

Los cuentos de costumbres dependen de las circunstancias históricas y sociales, proporcionan una imagen y a menudo una crítica de ellas.

Los cuentos que son de costumbres españoles carecen de elementos extraordinarios, desarrollan un argumento que puede ser humorístico o también satírico. En ellos se recogen, los modos de producción, los principios, los valores que las rigen y las instituciones sociales como el matrimonio y la propiedad privada.

- *Cuento de animales*

Son los cuentos que tienen como protagonistas principales a animales parlanchines, no se trata de personas que son mitad humanos y mitad animales. Puede haber personas ocasionalmente como personajes, estos cuentos tienen como propósito divertir.

En el comportamiento de los animales aparecen reflejos de la condición humana:

- La astucia del zorro,
- La malignidad y la tontuna del lobo,
- El liderazgo del gallo,

- La tozudez del burro,
- La perfidia de la serpiente.

También aparece el hambre como factor dominante (se trata de ver quién se come a quién) y lo escatológico.

No suele haber moralejas (hablamos de cuentos populares de animales, no de fabulas del XVIII). Todo está regido por el comer o ser comido.

No aparecen animales fabulosos, tampoco hay animales salvajes ni dragones [...]. Los animales que más aparecen son los domésticos, que pueden ser: activos (los acompañantes) o pasivos (los de subsistencia).

En la disputa entre animales, los pequeños ganan a los grandes por su astucia; los astutos ganan a los feroces, los herbívoros ganan a los que son carnívoros y el hombre a los animales (Huertas, 2006, p. 21).

Es así que estos tres tipos de cuentos populares representan lo simbólico (maravillosos o de hadas), lo metafórico (de animales) y lo realista (de costumbres).

2.2.23. Características del cuento popular

El cuento popular tiene algunas particularidades que lo distinguen del cuento literario, son muy claras, ya que se relacionan con los intereses que tienen los niños y sus capacidades:

- Designa una realidad inventada en donde autor y receptor tienen su parte en la construcción del cuento. Toda la fantasía que aportan los cuentos les resultará enormemente motivador y les proporcionarán imágenes mentales para crear sus propias ensoñaciones.
- El argumento del cuento no se demora, en el cuento pasan muchas cosas, los diálogos son expresivos y las descripciones breves (solo para situar).
- El cuento tiene carácter unitario: cuenta un solo episodio y su estructura es lineal. No hay saltos atrás en el tiempo, se sigue el orden cronológico de los

acontecimientos. El niño captará con facilidad el desarrollo de la trama ya que sin este orden lineal le sería difícil seguir la historia.

- Tiene siempre un final feliz. Esto le da tranquilidad y seguridad al niño: los héroes pequeños vencen a los grandes, los buenos acaban bien y obtienen su recompensa.
- Se emplean fórmulas fijas de principio y fin. El «Érase una vez...» actúa como aviso de que entramos en un mundo maravilloso. A partir de esas palabras todo puede suceder y cualquier personaje puede aparecer; al oyente no extrañará escuchar como un príncipe rescata a una princesa de las garras de un dragón. El «... y colorín colorado, este cuento se ha acabado» nos devuelve a la realidad. Cierra ese paréntesis fantástico.
- Los cuentos están plagados de repeticiones, que aseguran la comprensión y el recuerdo por parte del oyente. El tres es un número mágico, las tres repeticiones de la acción son casi idénticas, corresponden a diferentes personajes y ponen de relieve ligeras diferencias. Habrá tres pretendientes, tres pruebas que superar, tres hermanos que se disputan un reino o a una princesa; el tres es un número cabalístico. Estas repeticiones también son del gusto de los niños, porque les permite anticipar, adivinar parte de lo que va a ocurrir después; y eso les producirá una satisfacción especial. «Esta apetencia de la reiteración del cuento se emparenta con la necesidad de reiteración que siente el niño, de conocer, reconocer, asegurarse, conquistar la realidad, crecer».
- Se da una escasa caracterización de los personajes, se definen en función de la acción. Lo que importa es la trama, la acción. Son personajes planos que representan un valor, un vicio o una virtud que los niños aprobará o rechazará. La formación de su conciencia estará ligada al rechazo o la aprobación de estas actitudes.
- Los cuentos están narrados en tercera persona, se da una ausencia de la primera persona narradora. Ese distanciamiento permite introducirnos en el mundo de lo maravilloso y lo irreal.
- Los cuentos presentan una indeterminación espacio temporal. Los cuentos nos trasladan a lugares lejanos y sugerentes, épocas pasadas que el oyente puede imaginar sin necesidad de referentes históricos (Huertas, 2006, pp. 16-17).

Si nos preguntamos porque son los niños los destinatarios por excelencia de los cuentos populares, (hasta tal punto que identificamos a los cuentos populares como cuentos infantiles) después de analizar todas estas características lo entenderemos.

2.2.24. Estructura y técnica del cuento

Los cuentos tienen una estructura que se divide en exposición, nudo y desenlace, suele haber una preponderancia del nudo o núcleo más significativo. A continuación, una breve comparación de la técnica narrativa del cuento y la novela:

En cuanto a la técnica narrativa, a primera vista, no parece que haya más diferencias con la novela que las puramente cuantitativas: los recursos técnicos en el cuento son los mismos que en la novela, aunque por su extensión se prestan menos al experimentalismo. Uno y otro género se pueden narrar en primera o en tercera persona, pueden contener diálogos, descripciones, utilizar el monólogo interior o experimentar con el tiempo.

No obstante, el problema de las técnicas narrativas aplicadas al cuento es más complejo de lo que pudiera parecer, debido al proceso de reducción o de condensación que es consustancial al cuento. Estudiemos las principales diferencias con la novela:

1. Las *descripciones* en una novela pueden ocupar muchas páginas, pero en el cuento no puede ocurrir así. No es que no pueda haber descripciones en el cuento, lo que ocurre es que el paisaje se incorpora no como algo sobrepuesto, sino formando parte imprescindible del argumento.
2. Lo mismo ocurre con el *uso del diálogo*. Lo normal es que el diálogo no tenga en el cuento el alcance que posee en la novela. El diálogo en la novela sirve principalmente para darnos a conocer la psicología de los personajes. En el cuento sucede lo mismo, pero como el autor no dispone de tiempo, de páginas para realizar un lento análisis, el diálogo debe estar subordinado a la trama, al núcleo anecdótico del cuento.

3. En cuanto al tratamiento del *tiempo del discurso* también es diferente. El novelista, porque dispone de muchas páginas, puede disponer lentamente los elementos temporales y emplearlos libremente. En el cuento el tiempo se siente más como límite que como libertad. El cuentista podrá narrar hechos de muy breve duración y, por el contrario, condensar años en muy pocas páginas, pero siempre el uso de tiempo vendrá determinado por los límites impuestos por sus reducidas dimensiones. Y precisamente en aquellos límites está la fuerza, la tensión estética y emocional que nos produce un buen cuento.
4. Existe una *temática* que parece propia del cuento. La perfecta adecuación entre forma y tema que exige el cuento y la poética intuición que está en su origen están lejos del quehacer lento y meditado de la novela, marcado por el juego de tensiones y treguas. En la creación de un cuento solo hay tensión (Onieva, 1992, pp. 202-203).

2.2.25. Importancia del cuento

El Plan Nacional de fomento de la lectura, lee Chile lee, explica que el valor de los cuentos tradicionales o populares se encuentra conectado a los niños con temas importantes de la vida humana, les permite explorar sus deseos y miedos que tienen, y también favorece la creación de ideas u opiniones propias sobre distintas experiencias o conflictos del hombre como : el amor, injusticia, envidia, pobreza, muerte, traición, envejecimiento, maldad en un ambiente seguro y con la conducción de la maestra/o. Este documento también nos indica cómo proceder frente a las dificultades y dilemas que se interponen en la niñez. Es primordial que no se censure las escenas cargadas de dolor que a veces están presentes en estos cuentos, ya que así pueden aprender a confrontar sus problemas. Por otro lado, los cuentos populares ayudan a sembrar valores en sus lectores, sobre todo aquellos que tienen moraleja. (Belmar, Bombal, Henríquez, Pérez y Ruiz-Tagle, 2012).

La importancia de los cuentos desde la perspectiva de género:

- Ofrecen la posibilidad de transmitir modelos de relación y desarrollo alejados de estereotipos sociales y culturales y poder modificarlos, bien para su reinvención o para reflexionar de manera crítica ante ellos.
- Suponen una forma de relación del alumnado, respecto de sus entornos y situaciones, y una forma de enfrentarse a nuevas situaciones y conflictos, extrapolando las resoluciones a su cotidianeidad.
- Fomentan la valoración crítica de actitudes psicoafectivas y específicamente respecto a género, conducentes a la adquisición de valores y la eliminación de estereotipos (Castaño, 2013, p. 10).

2.2.26. El cuento y su valor educativo

El cuento popular:

Incorpora al niño a una cultura transmitida oralmente que él puede comprender y hacer suya. Además, el cuento posee un potencial didáctico enorme y clave en el desarrollo global del niño. Destacamos algunas de las posibilidades pedagógicas de los cuentos:

- Hacen nacer y desarrollar la sensibilidad hacia la belleza y la expresión de esta, al ofrecer un cauce a la imaginación. Le brindarán mayor oportunidad de traducir sus fantasías en palabras. Será su primer contacto con el lenguaje literario.
- Preparan para la vida, contribuyen al almacenamiento de ideas y sentimientos y al desarrollo del aprendizaje humano.
- Resuelven los conflictos psicológicos que su desarrollo afectivo le plantea; proyecta sus inquietudes, miedos y angustias al identificarse con los personajes.
- Hacen avanzar en comprensión y en vocabulario y hacen entrar al niño en el universo simbólico.
- Facilitan la estructura temporal en la mente infantil mediante la comprensión de la simultaneidad y de la sucesión ordenada de los hechos.
- Llenan la necesidad de simpatía y educan la sensibilidad. El niño goza al descubrir en los otros un poco de sí mismos, así empieza a conocer y comprender a los demás.

- Satisfacen su ansia de acción, le proporciona la oportunidad de vivir con la imaginación lo que quisieran ser o hacer, mediante la identificación con los personajes del relato que atraen sus simpatías.
- Satisfacen el deseo de saber, proporcionan enseñanzas de una manera concreta, atractiva y accesible.
- Proporcionan un medio de conocer a los niños. No todos prefieren los mismos tipos de cuentos (unos más imaginativos, otros más realistas...).
- Son un medio sencillo y eficaz de establecer una corriente de afecto y confianza entre el narrador y su auditorio, mejor contar que leer.
- Contribuyen al desarrollo de la elemental lógica infantil: el niño amplía su campo de experimentación, ve lo que ocurre desde el principio hasta el final y las consecuencias de un acto. (Conceptos de causalidad y consecuencia).
- Capacitan para clasificar situaciones y tipificar personajes.
- Educarán su generosidad; algunos cuentos llevan a admirar el heroísmo o el sacrificio.
- Desarrollarán la fantasía; puede iniciarse en el disfrute estético de las breves descripciones.
- Ayudarán al niño a ser disciplinado y a estar atento. Ejercitan la actitud de escucha.
- Otras actividades en torno a los cuentos (dramatización, juegos de expresión) contribuirán a desarrollar habilidades, como la creatividad, y a vencer la timidez (Huertas, 2006, pp. 24-25).

De igual forma:

Abordamos el valor del cuento para la formación integral del alumnado partiendo de las dos funciones principales que el cuento desempeña: **la educativa y la didáctica**, tomando en consideración que desde ambas se **contribuye al desarrollo de valores de igualdad en los individuos**.

En palabras de Paco Abril (2012), Maestro y Escritor de Literatura Infantil, **“la función educativa del cuento procede de sí mismo”**. El cuento proporciona al alumnado una serie de beneficios para su desarrollo personal que él llama **“dones”** y que emanan de elementos, presentes en todos ellos, y que son:

- La propia historia narrada.
- El afecto que transmite el propio cuento o la persona que lo lee/ o narra.
- La identificación de las niñas y los niños con la historia y los personajes y la evasión del mundo real.
- La posibilidad de, a través del cuento, comprender y modificar las realidades vividas o sentidas.

En cambio, **la función didáctica del cuento** viene determinada por la mediación que la persona que lee o narra el cuento realiza con un objetivo determinado (Castaño, 2013, p. 10).

2.2.27. Tiempo, espacio y sugerencias para narrar cuentos

A cerca de las condiciones básicas para narrar cuentos, Tijerina (2011): “Todos tienen una intención común, un propósito que me parece imprescindible y es el de ritualizar la actividad, darle un significado relevante y diferenciado” (p. 10).

En relación al tiempo se tiene que fijar un momento especial y perenne en la rutina diaria escolar, al que podríamos llamarle:

“la hora del cuento”, “el día del cuento”.

En cuanto al espacio: elegir un lugar adecuado para la actividad, sin ruido, en semi penumbra o con escasa iluminación, un ambiente dotado de cierto misterio [...].

El mobiliario también es un detalle que se debe tomar en cuenta. Por ejemplo, para los peques: suelo con alfombras y cojines y un sillón para el cuentista, para los mayores: sillas diferentes a las habituales o sillones, etc (Tijerina, 2011, p. 11).

El cuento popular o tradicional exige ser contado, el propio origen de este tipo de cuento excluye que sea leído, y es un acto de comunicación directo que fomenta la actitud relajada y expectante que conviene contarlo en círculo o en semicírculo.

Antes de intentar plantearnos el convertirnos en contadores, conviene hacer memoria: que cuentos nos contaron de pequeños, a que personas y lugares van unidos esos cuentos, esa amalgama de recuerdos y sentimientos nos ayudarán a evocar el poder afectivo de los cuentos narrados (Huertas, 2006).

A continuación, para los que quieran ser narradores, van algunas sugerencias:

- Conocimiento de lo que se cuenta, aprender bien el cuento, seguir puntualmente el orden de los acontecimientos y luego recordarlo con exactitud. El niño desea oírlo en el mismo orden y volver a experimentar las mismas sensaciones y emociones. Seguro que tendremos que volver a contarlos igual en otra ocasión, ya que cuando un cuento les gusta nos pedirán que volvamos a contarlos [...].
- Visualizar los personajes, darles una imagen y asociarles una entonación determinada, que se les pueda reconocer cuando hablan. Habrá que distinguir a cada uno teniendo en cuenta la entonación y el timbre, que darán una personalidad para cada personaje.
- Memorizar las fórmulas verbales y repeticiones del cuento [...].
- Matices en la voz, pausas, miradas, movimientos de manos, dramatización, ir aumentando la intensidad textual [...].
- El ritual es tan importante como el contenido (en un lugar especial, con un objeto especial...). Habrá que crear un clima relajado, mirar a los oyentes y crear un pacto no verbal de comunicación y atención. Será un tiempo de distensión y confianza, creando sintonía con los oyentes [...].
- Proximidad, casi contacto. El niño observa al adulto, aprende, juzga [...].
- Tener en cuenta el número de oyentes y la edad de los mismos. Un mismo cuento nos puede servir para oyentes de varias edades (a los cuentos se les puede marcar una edad mínima para el oyente, pero no máxima; a cualquier edad se puede disfrutar de un cuento bien contado) [...].
- Desinhibición, sentido del juego. Solo se puede transmitir lo que se enseña con entusiasmo, hay que ser un poco actores histriónicos.
- Utilizar un vocabulario simple, expresión sobria, carácter repetitivo para incidir en la memoria [...].
- El niño no ha de ser solo oyente pasivo de los cuentos, también debe participar. Se les puede hacer participar invitándoles a intervenir en las respuestas repetidas, haciendo sonidos onomatopéyicos [...], haciéndoles repetir algo que digamos o preguntándoles algo cuya respuesta se pueda deducir...
- El cuento ha de gustar al narrador. Elegiremos para contar aquellos que nos muevan emocionalmente que nos parezcan divertidos, que nos complazca contar y de los que somos capaces de añadir nuestro toque personal (Huertas, 2006, pp. 25-26).

2.2.28. La dramatización de cuentos

La dramatización puede ser un medio totalmente eficiente para mostrar a los niños, el universo de la literatura infantil, debido a ello, empezará creando sus propios textos planeados siempre como juego. Habitado a representar lo que él mismo crea pasará fácilmente a la dramatización de cuentos, poemas y canciones.

En la dramatización de cuentos se lee un cuento previamente seleccionado. Luego se comenta y analiza el texto trabajado, se definen los personajes principales, la trama, el conflicto y el desenlace. Complica esta fase, cada niño escoge un personaje para representar: primero lo dibuja, lo pinta, lo viste, después lo relaciona con los personajes elaborados por otros niños. Esta relación genera nuevas situaciones que dan origen a un nuevo cuento, el cual, será representado teatralmente en una improvisación libre (Moreno, 1994, p. 17).

Small (1963) reconoce dos tipos de juegos: los juegos improvisados y los juegos colectivos planificados, dentro de este último tipo, se encuentra el cuento. Este puede ser “leído al grupo, o meramente imaginado, preparado y luego interpretado por los niños” (p.66).

Este tipo de juegos deberían complementarse con ciertos accesorios o vestuario para darle énfasis a la historia y que el juego sea más dinámico.

2.3. Definición de términos básicos

1. Juego:

Señala Cañas (2009):

no vemos mejor aliado para una formación apuntada ya como integradora y formativa, que el propio juego, considerado como actividad que, en el caso del taller de expresión dramática, se convierte en una actividad capaz de transformar imágenes, verdadero eje (y no el objeto de juego) donde gravita la acción de jugar (p. 34).

Más adelante cita a Celestín Freinet para reflexionar acerca del juego

La relación juego- trabajo está muy entrelazada. El niño juega con tanta seriedad como nosotros trabajamos, porque el juego tiene su origen en trabajos específicos, adaptados a sus necesidades, a su mente, a su ritmo de vida. Tan adaptado que no descubrimos el trabajo (Cañas, 2009, p. 34).

2. Tradición oral:

“Expresión concisa y sencilla. Sobre todo, en el relato, al narrador no le gusta tener que memorizar un número excesivo de palabras. Solo lo necesario es recordado; el resto es recreado y se expresa en un lenguaje sencillo” (Prat, 2013, p. 21).

3. Expresión:

En el hombre todo es EXPRESIÓN, signos que exteriorizan sus pensamientos, deseos y sentimientos. No existe ACTITUD HUMANA que no se halle cargada de significación... El hombre se afirma en cuanto unidad biopsicosocial, gracias al contacto con los demás miembros de su colectividad; pero este contacto sería imposible sin la EXPRESIÓN que posibilita la comunicación... En este sentido, la EXPRESIÓN en el campo educativo es el instrumento de todo el proceso, lo mismo que de la socialización y de la comunicación, y se da en todos los aspectos de la vida social del hombre en su integridad (Ráez, 1981, pp. 9-10).

4. Expresión dramática:

Es una de las formas de expresión más completas, habrá que añadir que ésta tiene que estar basada, básicamente, en un concepto esencial, [...]: el juego, ese juego que conduzca al niño a considerar la propia expresión, en este aspecto de la dramática infantil, como parte fundamental de su libertad personal, el que le permita ver al mundo tal y como es, y a opinar sobre él sin reparo, el que le capacite para disfrutar con otros niños momentos de libertad compartida, de socializarse al formar parte de una aventura común, se sentirse igual, importante y necesario dentro de la colectividad como grupo homogéneo que trabaja junto, que expresa en común (Cañas, 2009, p. 18).

5. Narrar:

Es una compleja actividad que identifica al ser humano. Para crear y comunicar un relato se precisa de un buen número de sistemas semióticos, simbólicos y lingüísticos, que pueden ser orales, escritos e incluso visuales o gestuales. Walter ONG (1987) en su famoso libro sobre *Oralidad y escritura* afirma que “la narración es capital entre todas las formas de arte verbales porque constituye el fundamento de tantas otras, a menudo incluso las más abstractas” (Prat, 2013, p. 26).

6. Habilidad creadora:

Es una actividad que se extiende de manera sostenida en el tiempo. El proceso creativo no es un acto momentáneo y gratuito de producción de ideas, respuestas y formas nuevas porque sí; es consecuencia de un ambiente que motiva, libera, afirma y enriquece la creatividad (Ráez, 1981, p. 18).

7. La dramatización:

Es la comunicación oral ante un público. En este último nivel debemos colocar factores especiales, temporales y factores performativos (auditivos como el ritmo, el uso de la voz y de sonoridades de diversa índole, y visuales como los gestos, el uso del cuerpo y de diversos elementos visuales). A todo hay que añadir la relación entre el narrador y los miembros de su auditorio (Prat, 2013, p. 24).

8. El espacio:

El lugar donde se desarrollará la actividad, señala Ráez (1981):

Tiene mucha importancia Si las carpetas no dejan sitio para moverse, si aprisionan a los niños en un único sitio, mejor es no tenerlas. Un piso limpio, en el que los niños se puedan mover libremente, sentar, tender y caer, es mucho más rico en posibilidades para la nueva escuela (p. 18).

9. Tradición:

Viva /recuperada/ importada. La tradición en que se transmite un cuento también importa. No es lo mismo un cuento que el público conoce porque lo ha oído, o incluso leído, que un cuento rescatado de tiempos antiguos y desconocido por el público o un cuento que procede de otra cultura o un relato original. En todo caso, habrá un proceso de traducción o de adaptación cultural (Prat, 2013, p. 38).

10. Teatro para niños:

“Realizado por adultos para un público infantil” (Cañas, 2009, p. 24)

11. Teatro de los niños:

“Realizado íntegramente por los niños, bien siguiendo un proceso de creación colectiva, bien dentro de lo que se considera como juego dramático” (Cañas, 2009, p. 24).

12. Teatro infantil:

Habría que hacer, antes que nada un análisis previo del término para determinar, sin dificultad, que se derivan de él dos claras concepciones: «El teatro para niños» y «El teatro de los niños»; el primero de ellos sería el realizado por adultos para un público infantil, y el segundo, el realizado íntegramente por los niños, bien siguiendo un proceso de creación colectiva, bien dentro de lo que se considera como juego dramático (Cañas, 2009, p. 24).

13. Intención:

Enseñar/divertir: Desde antiguo relato breve ha cumplido estas funciones; hay cuentos cuya finalidad es la enseñanza de algún principio o la explicación de algún hecho y cuentos que pretenden hacer que el público

pase un buen rato, aunque en ellos se puedan encontrar elementos que afiancen los parámetros de una cultura [...] (Prat, 2013, p. 38).

14. Profesor animador:

Quizá sea también el momento de reflexionar sobre el concepto de «profesor-animador». No es éste, ni mucho menos, un concepto gratuito en donde el término «animador» adorna o, tal vez confunde a la globalidad de dicho termino. Todo lo contrario. «Animador» complementa, generosa y cualitativamente, a la palabra «profesor», confiriéndole una nueva dimensión: la del enseñante que continuamente proporciona los elementos necesarios para que la actividad no decaiga, para que constantemente se esté «retroalimentando» en base a nuevas propuestas que engloben las anteriores y las proyecte hacia renovados fines, hacia otras metas (Cañas, 2009, p. 30).

15. Animador:

En los juegos de libre expresión debe ganarse la confianza de los niños para crear una receptividad propicia [...] debe estar realmente presente y guiar el juego con consejos técnicos concretos y simples. Pero no, debe convertirse en el dueño del juego (Ráez, 1981, p. 18-19).

16. Medio de transmisión:

“oral/escrito. Queda claro que, aunque la mayoría de los cuentos tienen una historia en la que ambos ámbitos se entremezclan, el modo de transmitir el cuento en un momento dado determinara el tipo de discurso y la forma que adopte” (Prat, 2013, p. 38).

17. Flexibilidad:

Es la capacidad de buscar la solución en campos distintos, cambiar, replantearse o retar ideas y situaciones. Puede ser de dos tipos: espontánea (por ejemplo, cuando se es capaz de dar soluciones variadas a un mismo problema) o adaptativa (por ejemplo, cuando se realizan ciertos cambios de estrategia o de planteamiento para alcanzar un objetivo) (Pep et al., 2009, p. 25).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

En la presente tesis se busca relacionar el juego dramático con los cuentos populares, por lo que el enfoque de investigación que se empleará para la propuesta es cualitativo, Del Cid, Méndez y Sandoval (2007) señalan: “Con este acercamiento metodológico no se busca cuantificar, sino comprender determinado fenómeno; es decir, establecer cómo se relaciona un aspecto con otro” (p. 21).

Es así que, se fabrican datos descriptivos que pueden ser las mismas palabras de los participantes (escritas o habladas) y observación de la conducta, este enfoque utiliza según Hernández (2014) “la recolección y análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), [...], para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después para perfeccionarlas y responderlas” (p. 7).

Se podría decir que la investigación cualitativa es un arte, ya que para un investigador que sigue este enfoque todas las personas y ambientes son apropiados para realizar un estudio (todas las perspectivas son valiosas). Emplear el enfoque cualitativo implica, de acuerdo con Sandoval (2002) “la necesidad de adoptar una postura metodológica de carácter dialógico en la que las creencias, las mentalidades, los sentimientos, [...], entre otros, son aceptados como elementos de análisis para producir conocimiento sobre la realidad humana” (p. 34).

Finalmente, ser docente implica ser un investigador, es decir ser un agente transformador que con la ayuda de la metodología cualitativa puede mejorar constantemente su praxis pedagógica.

3.2. Alcance de la investigación

Este estudio tendrá un alcance descriptivo, pues este busca determinar propiedades y ciertas peculiaridades relevantes de cualquier fenómeno que este en observación, además de describir tendencias en una población o un grupo. (Hernández, 2014)

Al respecto, Del Cid et al. (2007) señalan:

Un estudio descriptivo, igual que los demás tipos de investigación, sólo que con más especificidad, empieza por determinar el objeto de estudio (organización de las empresas, clima laboral, satisfacción de clientes, productividad, preferencias, etcétera). Luego establece instrumentos para medir adecuadamente el nivel de ese objeto de estudio; supone una adecuada familiarización con el objeto de estudio para poder saber qué y cómo se va a medir lo que nos interesa (p. 29).

Más adelante Del Cid et al. (2007), explica que no existe un tipo de investigación que sea “puro”, comúnmente existe una mezcla entre los diversos modelos existentes. De esta manera, en los estudios descriptivos se recomienda que esté presente un poco de historia pues al tener cierto conocimiento de la evolución y del origen de nuestro objeto de estudio en el que estamos interesados, nos vemos con una mayor capacidad de conocer y describir mejor lo que sucede con él. Asimismo, tomando en cuenta el producto del estudio descriptivo, otro investigador podría realizar otro estudio conceptual o histórico.

Finalmente, cuando se habla de alcance no solo se refiere a la tipología, sino al resultado que se quiere tener del estudio, en este caso, se buscará describir las dimensiones de las variables del problema encontrado.

3.3. Diseño de la investigación

Se aplicará el diseño de investigación acción, para Evans (2010):

Se concibe como un método de investigación cuyo propósito se dirige a que el docente reflexione sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre

la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza, es decir hace que el docente actúe como investigador e investigado, simultáneamente (p. 17).

La investigación sigue un proceso que parte de la observación y recolección de datos en el árbol de problemas que muestra un análisis de las posibles causas y consecuencias que ocasionaron el problema central: Los niños y niñas de Pre Kínder B presentan dificultad para escuchar la narración de cuentos.

En base a esto se elabora el árbol de objetivos en donde se plantea lo que se quiere lograr: Los niños y niñas de Pre Kínder B realizan el juego dramático en grupo después de la narración de cuentos populares. Asimismo, es importante mencionar que en la elaboración de ambos árboles no solo se toma en cuenta aspectos de mejora como espacio, intereses y necesidad de movimiento de los estudiantes, sino que también se toma en cuenta un aspecto de mejora por parte de las docentes del aula en cuanto a la evaluación que realizan.

Gracias a este proceso de investigación - acción, se podrá aplicar un proceso que sigue una secuencia cíclica que empieza con una actividad que es reflexiva y luego pasa a ser una actividad que transforma. Asimismo, este tipo de diseño que se empleará será práctico, como lo establece Hernández (2014) “el diseño práctico se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes, implementa un plan de acción y el liderazgo lo ejercen conjuntamente el investigador y uno o varios miembros del grupo o comunidad” (p. 497).

En este sentido, la ventaja que brinda el diseño que se va a utilizar es que tiene una metodología flexible, la cual constituye una herramienta fundamental para aplicar la propuesta y luego reflexionar sobre las acciones que se dan en el aula y de esta forma mejorar la calidad educativa.

3.4. Descripción del ámbito de la investigación

El ámbito de la investigación tiene como población diaria a 64 niños y niñas de 4 años de edad, divididos en tres salones respectivamente: Pre kínder A, Pre Kínder B y Pre kínder C. En esta investigación la población experimental o de referencia serán los 22 niños y niñas del salón Pre Kínder B. La muestra con la que se realizan las actividades son 11 niños y niñas, asimismo el criterio que se tomó en cuenta para seleccionar a este grupo es

el interés que demuestran por el juego dramático y los cuentos populares en la rutina cotidiana.

3.5. Variables

La variable independiente de la investigación es el juego dramático, mientras que los cuentos populares son la variable dependiente.

3.5.1 Definición conceptual de las variables

A) Juego dramático

Según Moreno (1994):

El Juego Dramático. Es la actividad a la que se dedican los niños para reproducir acciones conocidas y convertirlas en trama de sus juegos; lo hacen de forma colectiva, con espontaneidad y sin participación del adulto. [...] El adulto debe medir su participación al organizar las actividades sin imponer ni alinear al niño; debe servirle de guía, inspirador y compañero de juegos, siempre amable, respetuoso de las libertades y derechos del niño, puede guiarlo en la escogencia del tema y una vez aceptado, permitirá que lo desarrolle a través de la expresión corporal y oral (p. 14).

B) Cuentos:

Señala Huertas (2006):

El cuento es una narración corta y sencilla de hechos fantásticos que tiene carácter entretenido y a veces moral. En esta definición entrarían tanto los cuentos literarios (de autor conocido y transmisión escrita) como los populares (de tradición oral, anónimos y cuya posterior fijación por escrito ha permitido su pervivencia).

3.6. Delimitaciones

3.6.1 Temática

Las variables que se investigaran abarcan aspectos que se trabajan la educación infantil uno tal vez un poco más conocido que el otro, pero ambos de mucho provecho para el desarrollo de los niños del nivel inicial, nos referimos al juego dramático y los cuentos populares.

3.6.2 Temporal

El estudio tendrá una duración de siete meses, desde el mes de mayo a noviembre del año 2017.

3.6.3 Espacial

La investigación se realiza en el país de Perú, específicamente en su capital Lima, en el distrito más extenso de los 43 que posee, se trata de Carabaylo, ubicado en el cono norte de dicha ciudad, limita por el norte y noroeste con el distrito de Santa Rosa de Quives de la provincia de Canta, por el sur limita con el distrito de Comas, por el este con la provincia de Huarochirí y por el oeste con el distrito de Puente Piedra y el distrito de Ancón. Aquí se encuentra la sede más grande de las 29 sedes que operan en la capital de la cadena de colegios Innova Schools.

3.7. Limitaciones

Durante el proceso de investigación surgieron algunos obstáculos para poder encontrar bibliografía actual, la mayoría de libros datan de las décadas de los 60's, 70's, 80's. Es así que la información se tuvo que complementar con algunos artículos actuales en los cuales se citan a autores de dichos ejemplares. Por otro lado, cabe mencionar que el término "juego dramático" no es tan popular en las bibliotecas peruanas, este se puede encontrar en algunos textos como "actividad dramática" y en otros como "dramatización", esto hizo que la investigación se extendiera por más tiempo, ya que había que delimitar los términos y tener claro de que se trata.

Otro inconveniente que se presentó fue la ejecución de las actividades planteadas en la tesis, el colegio requería que se envié el plan de tesis para evaluar si procedía o no su aplicación en el salón, este proceso demoró, por lo que la investigadora se vio en la necesidad de aplicar las actividades sin tener aún la aprobación, ya que el cierre del año

escolar se encontraba cerca y también las supervisiones a docentes y asistentes de educación.

3.8. Población y muestra

“La muestra con la que se trabajará la investigación es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia” (Hernández, 2010, p. 394). En este caso la muestra será un grupo de 11 niños del aula (muestra) de Pre Kínder B, los cuales fueron elegidos entre 22 alumnos del aula (población), ya que tienen dificultad para trabajar el momento de narración de cuentos durante la rutina diaria.

3.9. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

En la investigación se emplearán técnicas o estrategias que facilitarán la recolección de los datos necesarios.

Llamamos técnica de investigación al conjunto de procedimientos coherentes con el hecho estudiado y con los recursos disponibles, conducentes a generar información pertinente para la investigación.

Una de las clasificaciones más utilizada es la que se refiere a la fuente de donde se obtiene la información; en este sentido, las técnicas varían según se realice investigación documental o de campo (Del Cid et al., 2007, p. 94).

La tesis es una investigación de campo, ya que es aplicada. De esta manera, se utilizarán dos técnicas o estrategias para la obtención de información en el aula:

En primer lugar, la observación esta “consiste en acercarse al fenómeno estudiado, y ver directamente lo que sucede. Algo imprescindible en esta técnica es que el que observa debe pasar desapercibido, de lo contrario es altamente probable que los sujetos de investigación modifiquen su comportamiento normal” (Del Cid et al., 2007, p. 103).

La forma de observación aplicada según su grado de estructuración será:

No estructurada “se realiza la observación sin llevar especificados los aspectos a observar” (Del Cid et al., 2007, p. 104).

Esto quiere decir que para detectar el problema, se observará en general la hora del storytelling en el aula y se anotaran aquellos datos relevantes en el cuaderno de campo de la maestra. Asimismo, se tomarán fotografías de los niños en acción que al finalizar la jornada permitirán profundizar el proceso de observación.

Según el nivel de participación del investigador será:

Participante “el investigador se integra al grupo investigado como uno más de ellos” (Del Cid et al., 2007, p. 104). La observación participante se diferencia de otros tipos porque permite conocer el fenómeno de investigación desde adentro.

Señala Sandoval (2002):

La observación participante es la principal herramienta de trabajo de la etnografía y se apoya para registrar sus “impresiones” en el llamado diario de campo. Este no es otra cosa que un registro continuo y acumulativo de todo lo acontecido durante la vida del proyecto de investigación (p. 140).

Es importante mencionar que en el aula de investigación hay dos maestras, la maestra tesista es quien narra los cuentos en el momento de storytelling, mientras la otra docente toma fotografías que refuerzan la estrategia de observación, ambas pueden intervenir e interactuar con los niños si fuera necesario enriqueciendo de esta manera la recolección de datos.

En segundo lugar, el taller investigativo como denomina Sandoval (2002):

Ésta es una estrategia de particular importancia en los proyectos de investigación acción participativa. Su fortaleza principal estriba en la posibilidad que brinda el abordar, desde una perspectiva integral y participativa, situaciones sociales que requieren algún cambio o desarrollo. Esto incluye partir desde el diagnóstico de tales situaciones, hasta la definición y formulación de un plan específico de cambio o desarrollo, pasando por sus etapas intermedias, por la identificación y valoración de las alternativas más viables de acción. Esto significa que el taller no es solo una estrategia de recolección de información. Sino también, de análisis y de planeación (pp. 146-147).

Después de recolectar los datos, se organizará la información según el método de investigación acción, cuyo fin es promover que el maestro/a analice y luego emita una reflexión acerca de su propia práctica pedagógica (Evans, 2010). Se analizará todo lo observado para formular el planteamiento del problema: elaborar el árbol de problemas y luego el árbol de objetivos.

Por otro lado, los instrumentos para la recolección de datos según Rodríguez & Valdeoriola (2009), son una herramienta específica para cada estrategia que permiten obtener información. El instrumento del cual se obtendrá la mayor parte de la información recaudada en la observación será el diario docente.

Respecto al diario, Latorre (2003), citado por Evans (2010, p. 64) define:

El diario de campo es un instrumento muy útil dentro de la investigación- acción. Este puede ser estructurado, semiestructurado o abierto, de acuerdo a lo que nos interese recoger como información clave y luego transmitir a los interesados. En él se registran observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis, y/o explicaciones de lo que ocurre en el aula. Se debe asumir cierta disciplina y orden, decidir desde el inicio la periodicidad con la que se va a ir redactando la información.

Existe información de tipo cualitativo que se puede cuantificar, se profundiza en lo que se está midiendo. Sin embargo, existe otro tipo de información que es cualitativa (no se puede cuantificar), por este motivo no se puede crear graficas o tablas de frecuencias. Este es el caso de las fotografías, estas se emplearan como registros de los hechos ocurridos en las actividades propuestas, el investigador acompañara las fotos con información que describa el contexto y el motivo por el que las está colocando. (Del Cid et al., 2007)

Finalmente, en la aplicación de cada actividad la maestra completará una ficha de observación que señala indicadores de lo que se desea lograr con el grupo de niños y niñas según las Rutas de aprendizaje de las áreas de Comunicación y Personal Social. Asimismo, estos indicadores se diversifican para cada actividad propuesta adaptándose a la realidad del grupo. Estas fichas serán el complemento de la observación registrada en el diario de campo y junto con las fotografías permitirán realizar las conclusiones finales de la investigación.

3.10. Plan de recolección y procesamiento de datos

CRONOGRAMA	
Plan de recolección y procesamiento de datos	
Tiempo aproximado: 6 meses	
Fechas	Actividades
Mayo	Observación y registro en el cuaderno de campo de las características y necesidades del grupo de trabajo.
Julio	Detección del problema. Elaboración de árbol de problemas.
Agosto	Elaboración de árbol de objetivos. Adquisición de bibliografía.
Setiembre	Planificación de matriz de consistencia.
Octubre	Aplicación de actividades.
Noviembre	Procesamiento de datos.
Diciembre	Análisis de datos.

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES	
Fechas	Actividades en aula
2 de Octubre	Narración del cuento Los Músicos de Bremen.
4 de Octubre	Dramatización del cuento Los Músicos de Bremen.
18 de Octubre	Narración del cuento La Cenicienta.
20 de Octubre	Dramatización del cuento La Cenicienta.
25 de Octubre	Narración del cuento La Casa de Turrón.
27 de Octubre	Dramatización del cuento La Casa de Turrón.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de la investigación se plantearon tres cuentos populares: Los Músicos de Bremen (Cuento de animales), La Cenicienta (Cuento maravilloso) y La Casa del turrón (Cuento de Costumbres). Se eligió uno de cada tipo (de acuerdo a la clasificación más simple que recoge Huertas, 2006) para analizar cuál de estas tres opciones es la que ocasiona mayor impacto en los niños y niñas de la muestra en estudio. Asimismo, para interiorizar el aprendizaje de los mismos se emplea el Juego dramático como una estrategia que refuerza la narración. De esta manera, es importante mencionar que los cuentos empleados en esta tesis fueron adaptados, se cambiaron algunas palabras para que los niños comprendan con mayor facilidad el texto, pero la trama siguió siendo la misma.

Fue así que se programaron seis fechas para aplicar seis actividades, de las cuales tres son actividades de narración y tres de dramatización de manera secuencial. Es decir, por cada cuento se realizan dos actividades: una actividad de narración, y otra de dramatización (se repite la sucesión).

Cada actividad desarrollada tiene una duración de 20 a 30 minutos que puede variar según el interés del grupo, esta se realizará durante el momento de Juego libre cerca a la hora de salida (momento en el que los niños se encuentran más activos). En cantidad varia cuando por motivo de salud se ausenta un estudiante. La idea es trabajar con un grupo pequeño para poder atender a todas las necesidades que surjan durante el desarrollo del trabajo. El ambiente que se emplea es el salón de clase y se dará al grupo la libertad de escoger (en el caso de las actividades de narración) en lugar donde desean escuchar el cuento: en la alfombra o en la biblioteca (VER ANEXO A).

El 02 de octubre se realizó la primera actividad de narración del cuento Los Músicos de Bremen, Se eligió como el primer cuento de esta investigación porque días antes en clase se había trabajado el tema de los animales, y se observó que los niños y niñas estaban muy atraídos por los cuentos de la biblioteca que tenían como personajes principales este tipo de seres vivos (VER ANEXO B), los niños decidieron que querían estar en la biblioteca, se sentaron sobre los cojines muy entusiasmados, primero se

realizaron preguntas para rescatar los saberes previos de la historia, se pudo notar que no todos la conocían, este factor es muy importante ya que mantiene el interés en el cuento, todos querían saber de qué se trataba, cuando observaron el material concreto: los instrumentos musicales (tambor, toc toc, flauta, pandereta), empezaron a hacer hipótesis acerca de lo que se podría tratar. Al momento de narrar la historia tal y cual cómo se encontraba en el texto se pudo notar que había muchas dudas, la mayoría de los niños y niñas no estaban familiarizados con algunas palabras que ellos denominaron “nuevas”, se ocasionó un pequeño desorden cuando varios empezaron a preguntar al mismo tiempo ¿qué significa esto? (VER ANEXO C). Narrar bajo este contexto no era viable, por este motivo se tomó la decisión de adaptar los siguientes cuentos reemplazando algunas palabras nativas del país del autor por otras que sean utilizadas en el día a día de los niños y niñas en la escuela para que haya mayor vínculo y no se den tantas interrupciones. Por otro lado, en esta primera aplicación también se pudo observar que al terminar la narración cuando se realizaron las preguntas de metacognición fue incómodo el momento de escribir las respuestas en el papelógrafo ya que se tuvo que utilizar la pizarra móvil (VER ANEXO D). Fue así que se tomó la decisión de no hacer el cierre en la biblioteca (si es que los niños volvieran a elegir este espacio para contar otra historia, el final se tendría que hacer en la alfombra).

Durante la metacognición de este primer momento de narración, se pudo notar que los niños habían comprendido la historia mejor que cuando cada uno tenía un cuento, ya que no había factores de distracción y el vocabulario era sencillo. Además, las preguntas elaboradas de acuerdo a los niveles de comprensión de textos favorecen el razonamiento y análisis gradual de la historia trabajada. En las respuestas se pudo notar como cada uno de los niños hace sus propias inferencias y lo enriquecedor que es para todo el grupo recibir una variada gama de ideas a partir de un cuestionamiento en las que se pone en práctica el juicio crítico, la imaginación y el vocabulario (VER ANEXO E).

Por ello, el impacto que tuvo el cuento narrado en la muestra de estudio fue asombroso, ya que los niños y niñas comenzaron a preguntar ¿qué otros cuentos vamos a leer? y se despertó en ellos una gran motivación cuando se les contó que en la siguiente actividad ellos iban a dramatizar el cuento de los Músicos de Bremen. Al día siguiente, durante la rutina de clases un grupo de niños en la hora de entrada se acercaron al espacio de la biblioteca a buscar el cuento trabajando el día anterior, al no encontrarlo se lo

solicitaron a la maestra (con mucho entusiasmo), la maestra comenzó a realizar la técnica de observación, registrando lo sucedido en el Diario docente, se pudo notar que al pasar las páginas uno de los niños iba recordando y repitiendo las palabras exactas que había empleado la maestra (ANEXO F). Esto quiere decir, que la narración en grupos pequeños los impactó y favoreció la interiorización del argumento de la historia, se volvió un aprendizaje con significado, ya que al motivarlos con los instrumentos antes de la narración, se puso en práctica el uso del lenguaje oral y corporal, favoreciendo la necesidad de movimiento que tiene el grupo antes de pasar a una actividad más tranquila. Asimismo, esta propuesta inicial sirvió de base para la maestra investigadora que luego tomó en cuenta todos los aspectos que se debían corregir al realizar la próxima narración.

La segunda actividad fue la dramatización del cuento Los Músicos de Bremen, se realizó el 04 de octubre, esta vez el espacio que se utilizó fue la alfombra para tener mayor comodidad. Los niños y niñas se sentaron formando un círculo para observar las máscaras y los instrumentos que utilizarían para representar a los personajes. Esto les llamó mucho la atención, todos empezaron a decir en voz alta qué animal deseaban ser, por ello se les planteó la pregunta ¿qué podemos hacer para elegir las máscaras en orden?, a lo que ellos respondieron: podemos hacer un sorteo.

Esta propuesta que partió de ellos fue muy novedosa ya que, era la primera vez que aplicaban este tipo de elección aleatorio, a pesar de haber puesto normas claras antes de iniciar el juego dramático, los mismos niños y niñas pueden crear nuevas “reglas” en el mismo momento en que surge un conflicto que no estaba planificado. En este sentido, la investigación promueve la libertad de expresión, ya que cada alumno puede aportar algo nuevo. Asimismo, después de sortear todas las máscaras e instrumentos (ANEXO G), el grupo notó que no había suficientes personajes para que todos pudieran participar al mismo tiempo, por este motivo la maestra volvió a hacer otra pregunta poderosa: ¿cómo podemos organizarnos para dramatizar el cuento si hay pocos personajes?, a lo que los niños respondieron inmediatamente: podemos formar dos grupos, un grupo actúa, el otro observa y después cambiamos. Fue enriquecedora esta respuesta, ya que la tesis se planteó de tal manera que el juego dramático pueda ser trabajado como un juego grupal en el que hay turnos y en el que se cumplen dos roles: el rol del espectador y el rol del que actúa o representa el personaje sin tener algo impuesto. Lo que se planteó en la planificación como una propuesta de la maestra en la ejecución terminó siendo en una propuesta de los mismos

niños, dándole un plus a la actividad ya que al no ser algo impuesto, el grupo se mostró muy predispuesto a cumplir la consigna de respetar los turnos, los dos equipos estaban complementados, ya que a pesar de que algunos eran parte del “público”, de cierta manera también participaban cuando ayudaban en los “efectos de sonido” que necesita el grupo que realiza las escenas, logrando así cumplir con el reto de dramatizar el mismo cuento con estilo propio (ANEXO H).

Por otro lado, el grupo de niños que salió primero a representar el cuento tuvo un par de minutos para ponerse de acuerdo en cómo iban a organizarse para dramatizar los Músicos de Bremen. Ellos solicitaron que la maestra leyera la historia mientras ellos la personificaban. Por lo que la maestra asumió el papel de una narradora, rol que no estaba contemplado en la investigación dentro de la actividad dramática (solo en la actividad de narración). No obstante, se cumplió con esta petición sin objeción porque cuando se le solicitó hacerlo sin apoyo, fundamentaron su deseo diciendo que necesitaban recordar la historia y que ningún niño quería ser “el que cuenta”. Cuando la maestra iba leyendo el cuento se pudo observar cómo el grupo se desarrolló con mayor seguridad y aparecían en escena respetando los tiempos. Esto se debe a que en experiencias previas a la investigación de juego dramático, en clase los niños siempre escuchan historias cortas que narran las maestras mientras las representan.

Es importante mencionar que, en la siguiente actividad de dramatización, el siguiente grupo de “espectadores” a quienes ya les tocaba dramatizar, hicieron la misma solicitud y la maestra siguió cumpliendo el rol de narradora. Sin embargo, cada grupo mostró una esencia propia pues, a pesar de ser el mismo cuento variaba en aspectos de diálogo, forma de caminar de los animales, canción de cierre y los instrumentos que querían utilizar. En este sentido, el juego dramático aplicado como estrategia para aprender cuentos populares le da al grupo la libertad de hacer variaciones en la historia y en la manera de como expresan lo que escuchan.

La tercera actividad fue la narración del cuento “La Cenicienta” se ejecutó el 18 de octubre, cabe mencionar que en la semana que no se pudo aplicar ninguna de las actividades de investigación los niños y niñas estuvieron preguntando ¿Cuándo vamos a leer otro cuento? ¿Qué cuento será? La maestra fue dando algunas pistas para mantener el entusiasmo haciéndoles algunas adivinanzas. Al escuchar que se trataba de la cenicienta gritaron sorprendidos, esta historia fue la más significativa para las niñas, ya que las

historias de princesas, príncipes, fantasía y hadas, las entusiasma mucho, al ver como motivación todos los vestidos, la corona, los zapatos, entre otros, se hacían la pregunta ¿Quién usará ese vestido?, ¿Quién usara esa corona de rey?, ellas ya conocían algunas historias de las que se podría tratar, mencionaban: Blanca Nieves, Rapunzel, La Bella durmiente, entre otras. Enseguida comenzaron a mencionar sus saberes previos del cuento, ya que todas habían visto la película pero nunca habían escuchado la narración (ANEXO I). Entre los niños también se generó cierto entusiasmo, pues al enterarse de que había un príncipe, la mayoría comenzó a explicar cómo es un príncipe, donde vive, como son los guardias que lo cuidan, entre otros datos que a la maestra le parecieron interesantes para tomar en cuenta en la actividad de dramatización.

Cuando al fin llegó el día, al iniciar con la narración un par de niños preguntaron si podían echarse en la alfombra para estar más cómodos mientras escuchaban el cuento y así lo hicieron (ANEXO J). El ambiente y la comodidad es uno de los principales factores que se deben tener en cuenta, al ser la muestra una cantidad pequeña todos los niños y niñas podían estar a gusto en la alfombra circular. Por ello, la investigación es una propuesta para trabajar los cuentos populares con una cantidad limitada de alumnos, ya que cada uno merece atención y confort.

El impacto que tuvo esta actividad de narración en la muestra fue demostrado cuando al momento de realizar el cierre con la metacognición, los niños empezaron a dar su opinión acerca de la actitud de la protagonista y lo que ellos hubieran hecho, compararon oralmente sus puntos de vista, cada vez que la maestra realizaba las preguntas, todos querían participar. Se observó un alto nivel de reflexión, ya que para algunos, Cenicienta hizo mal al ir a la fiesta sin tener permiso de su madrastra, mientras que para otros estuvo bien que asistiera. La demanda cognitiva aumento cuando la maestra les repregunta aquellos cuestionamientos que se hacen sobre las acciones de Cenicienta ¿qué hubieras hecho tú en su lugar? (ANEXO K).

La cuarta actividad de dramatización se realizó el 20 de octubre, el cuento de la Cenicienta fue el que más acogida tuvo en la muestra de estudio, ya que se trata del más conocido, sobre todo por las niñas a quienes les causó mucha emoción el querer ser las protagonistas. Por este motivo el grupo decidió nuevamente realizar un sorteo para elegir a los personajes ya que, había un debate por quién debía ser cenicienta y quién debía ser el príncipe. En dicho sorteo salieron seleccionados como personajes principales dos niños a

los que les costaba expresarse y se mostraban tímidos en dramatizaciones previas a la investigación. Mientras el grupo iba alistándose, y colocándose el vestuario, se escuchaba a varios niños decirles a los protagonistas: ¡vamos príncipe! ¡Cenicienta tu puedes! ¡Tienes que hablar fuerte, vamos! Ambos niños se mostraron motivados y contentos de ser el centro de atención de sus demás compañeros por primera vez (ANEXO L).

Al igual que en la anterior actividad de dramatización, el grupo solicitó que la maestra narrara mientras representaban, para ellos fue un cuento especial el de “Cenicienta”, debido a que todos solicitaron no dividirse en dos grupos esta vez (“espectadores” y “actores”), sino que querían participar al mismo tiempo. La docente les dio la libertad de hacerlo y al contar la cantidad de personajes de la historia y la cantidad de niños presentes, no coincidían. Por ello, se planteó la pregunta poderosa ¿Qué podemos hacer para participar todos al mismo tiempo si no hay suficientes personajes? A los niños les tomó un poco tiempo pensar la solución, pero finalmente idearon un plan, el cual consistía en poner personajes extras en el cuento, personajes como el guardia del castillo, el caballo del príncipe y en vez de madrastra, Cenicienta tendría padrastro. Todo esto se les ocurrió a los niños como solución ante la ausencia de tres compañeros que por motivos de salud no pudieron ir al colegio ese día, la maestra no influyó en las decisiones del grupo, solo anotó las ideas que iban surgiendo en el papelógrafo.

El impacto que tuvo esta actividad fue contundente, pues se dio la “unión” de todos, hecho que solo ocurrió en la dramatización de este cuento (ANEXO M), en otras actividades estaban de acuerdo en dividirse porque la cantidad de participantes aumentaba al estar completa la muestra del estudio (once niños). Es así que, a pesar del problema que surgió por la inasistencia de tres compañeros, se pudo trabajar con los ocho asistentes y sobresalieron los dos niños que durante todo el año escolar se mantuvieron al margen de las dramatizaciones, pero esta vez en roles protagónicos descubrieron que si les gusta participar y que pueden expresar sus emociones delante de sus amigos.

La quinta actividad de narración del cuento “La casa del turrón” se realizó el 25 de octubre, la maestra colocó en la pizarra un dibujo de fondo que daba alusión a ser la casa del turrón en medio del bosque, los niños y niñas comenzaron a hacer hipótesis acerca de lo que podría tratar el cuento y ya tenían conocimientos previos, pues durante esa semana, al momento del “Snack” (compartir de un alimento nutritivo) habían probado el turrón de

Dona Pepa. Por ello, al ver el color de la casa una niña acertó inmediatamente. Los niños tenían mucha expectativa, decían que puede ser una casa del turrón embrujada, o que pueden vivir insectos adentro que se comen el turrón. Mantener el interés de los oyentes es una prioridad cuando se trata de un público infantil. Mientras se iba contando la historia, los niños se sorprendían con la actitud de los personajes, sobretodo la parte central en donde la dueña encierra a los niños y los hace trabajar. Querían intervenir y dar sus opiniones en ese momento porque les parecía cruel que se cometieran tantos abusos con el par de hermanitos de la historia. El fondo de la pizarra ayudo mucho a que los oyentes puedan imaginar el espacio en el que iban ocurriendo los hechos, algunos desde ya iban diciendo: ¡En la dramatización yo quiero ser la niña! ¡Yo quiero ser la dueña mala! (ANEXO N).

El impacto que tuvo este cuento en la muestra se demostró en el nivel crítico, en donde se inició un debate para responder la pregunta ¿Qué hubieras hecho tú para rescatar a tu hermano (a)?, para algunos lastimar a la dueña de la casa no era algo viable, mientras que para otros se le debía dar una “lección” para que no maltrate a los niños. En esta contradicción de ideas surgieron algunos conflictos, pues cuando uno daba su opinión otros decían: “está mal hacer eso” o “si yo también lo haría”. Este tipo de cuentos con finales trágicos para los villanos, motivan a la reflexión y generan un conflicto cognitivo, pues demanda asumir una postura propia frente a lo que se narra. Algunos niños no querían dar una respuesta final hasta escuchar las opiniones de sus demás compañeros. Finalmente, cuando se les pregunto si les gusto, la mayoría dijo que les gustó el comienzo, pero no el final (ANEXO Ñ).

La última actividad de dramatización del cuento La casa del turrón se realizó el 27 de octubre, en esta oportunidad si estaba la muestra completa (once niños y niñas) y se añadió un niño más que solicitó participar, al realizar el sorteo para la selección de los personajes. (ANEXO O). Los disfraces que utilizaron para esta dramatización fueron más sencillos, implementos como peluca, vincha, sombrero, corbata, cartera, camisa. Cada personaje empleaba algo en particular, durante la narración, el grupo que estaba observando se mostraba ansioso de ver la parte final en la que la protagonista empuja al fuego a la malvada dueña de la casa, esta escena les pareció muy graciosa de representar. Sin embargo, se tuvieron que dar normas claras previamente para que no surjan conflictos entre los participantes, el grupo tenía muy claro que estaba permitido y que no, esto es importante para realizar las actividades, los niños y niñas del aula ya conocen las normas para trabajar

en equipo por lo que no fue difícil que cumplan, pues ya se ha generado un hábito en ellos (ANEXO P). La maestra participó como narradora mientras ellos representaban los sucesos, se pudo observar autonomía por parte del grupo ya que los observadores optaron por sentarse en el taburete para que la alfombra esta vez fuera el “escenario” (ANEXO Q).

Es importante mencionar que los niños ya habían interiorizado, en que momento les tocaba entrar tan solo con escuchar el nombre del personaje que les toco y la dramatización del cuento iba fluyendo mucho más rápido que en las anteriores ocasiones (ANEXO R).

Finalmente, al culminar la aplicación de las seis actividades se corroboró que por medio de la estrategia del Juego Dramático los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo conocieron los cuentos populares. En este sentido, plantear dos historias totalmente desconocidas y una que si le era familiar a la muestra de estudio fue un punto de partida que permitió la familiaridad de los niños con los cuentos populares.

La actividad de narración se realizó en dos ocasiones, esto permitió que los niños y niñas interioricen mejor los cuentos. Primero se contó la historia oralmente con el apoyo del libro y de la expresión gestual de la maestra tal como se tenía planificado. Después, se volvió a narrar la historia oralmente (a manera de repaso), mientras los niños iban dramatizando el cuento, esta improvisación que surgió como una solicitud durante el juego fue la que dio un plus a la dramatización ya que, los niños demostraron seguridad al interpretar los cuentos “como si estuvieran dentro de él”, se sintieron libres de decir sus propios diálogos sin temor a equivocarse, ya que no debían repetir de memoria los guiones, sino con espontaneidad de acuerdo a lo que recordaban o querían decir. Cuando al finalizar la investigación la muestra de estudio conocía los Cuentos Populares, se notó un cambio de actitud al momento de realizar el Storytelling (narración de cuentos) en la rutina diaria, ahora esperan ansiosos que llegue el día de dramatizar las historias que la maestra cuenta, actitud que no se había visto antes. El grupo presta mucha más atención, pues su motivación es conocer el cuento en la primera actividad para poder dramatizarlo en la siguiente actividad.

Asimismo, se verificaron las hipótesis específicas:

El juego dramático es una estrategia que se usa para realizar la narración de cuentos populares como una buena práctica educativa. Debido a que las actividades fluyeron tal como se planificaron y con resultados positivos. Esta estrategia fue la mejor elección para la muestra seleccionada ya que los niños y niñas demostraron mucho entusiasmo por escuchar las historias y estar en movimiento. Asimismo, aportaron ideas para la resolución de problemas sencillos que surgieron al momento de la ejecución, además de desarrollar habilidades de expresión oral, corporal y respeto por el trabajo en grupo.

Por otro lado, al aplicar el juego dramático como un juego teatral con los niños de 4 años de edad, se logró asumir roles, promover la interacción del grupo, respetar reglas y realizar acciones orientadas en base a los cuentos populares por los cuales la muestra se interesó.

Finalmente, se favoreció el aprendizaje de los cuentos populares, por medio del juego dramático, ya que después de la narración se reforzaron las historias escuchadas escenificándolas a manera de juego teatral.

CAPÍTULO V

Conclusiones

Realizado y aplicado el trabajo de investigación se puede concluir con que:

- El juego dramático fomenta que todo el grupo de trabajo se integre por medio del diálogo y se relacionen unos con otros compartiendo una tarea común: representar el cuento popular que narró la maestra. Esta estrategia, además de ser pertinente para la edad de los niños porque se trata de "jugar", les da la libertad que necesitan, pues no está delimitado como el teatro u otras expresiones artísticas.
- Los cuentos populares deben ser reconocidos por los niños del siglo XXI, aunque la mayoría de estos ya fueron publicados por escrito y existen muchas variantes, se observa en los niños y niñas del Nivel Inicial una necesidad de conocimiento que se debe respetar como parte de una cultura universal que no solo limite la narración a los cuentos literarios.
- Se concluye que la investigación necesita de continuidad, para ello se pueden aplicar las actividades de narración y juego dramático de cuentos populares el mismo día. Ya que, se necesita conexión entre ambas, y el realizarlas por separado rompe la secuencia autodidáctica. Asimismo, es importante que la duración cambie de acuerdo al grupo de investigación y a sus ritmos de aprendizaje, pues no todos tienen los mismos logros en el mismo tiempo.
- La maestra debe ser una investigadora innata que registre todo lo que observa de los niños y niñas en el cuaderno de campo, instrumento que le servirá para poder definir el tipo de cuentos que prefiere la muestra de estudio, esto es determinante, ya que las historias que se narran deben mantener cautivados a los oyentes, despertando el entusiasmo y la predisposición a la escucha activa, si la maestra no presta atención a estos detalles la estrategia del juego dramático no funcionará.
- Los niños y niñas del nivel Inicial se distraen con mucha facilidad, necesitan de un ambiente espacioso e iluminado que los invite a la calma, así como también requieren del uso de vestuario e implementos que los inciten a representar. Además, esto les ayuda a volver realidad las historias que escuchan y que para ellos son abstractas.

- Finalmente, los niños y niñas de Pre Kínder B no solo jugaron a “estar dentro del cuento”, sino que compartieron experiencias significativas: conocieron historias nuevas y las interiorizaron a través del juego dramático. Conversaron libremente sin seguir guiones y se reflexionaron sobre las acciones que realizaban los personajes, respetaron normas de convivencia para compartir los disfraces y esperar turnos, y se interesaron por los cuentos populares tanto que ya no querían tener en su biblioteca escolar cuentos literarios, porque querían conocer más.

Recomendaciones

De acuerdo con la investigación se recomienda que:

- Es recomendable que el juego dramático se realice en grupos pequeños debido a que en los cuentos el número de personajes comúnmente no sobrepasa el número de 10 participantes como máximo. Asimismo, en caso de tener un grupo grande como el de la presente investigación se puede subdividir el equipo para rotar los roles de actores y espectadores.
- Los cuentos populares deben ser colocados en una mini biblioteca dentro del salón, la cual se puede elaborar con materiales reciclados como: cajas de frutas, para colocar los cuentos y cojines con retazos de tela para sentarse. Asimismo, es importante presentar variedad de textos tomando en cuenta las preferencias y los gustos de los estudiantes que van cambiando de acuerdo a su desarrollo.
- Los cuentos seleccionados deben estar relacionados a los intereses del grupo, se debe realizar un análisis semanas o días previos al comienzo de la investigación, ya que de esto depende el aprendizaje significativo. Se puede dividir al equipo en dos o más grupos de trabajo al momento de realizar las actividades de narración y dramatización, para de esta manera respetar sus preferencias.
- El ambiente de trabajo debe ser acomodado y aseado un día antes, ya que los niños y niñas se distraen con facilidad y deben encontrar el espacio listo para realizar las actividades. Asimismo, se aconseja presentar opciones de espacios para que el equipo pueda elegir y variar la rutina tanto para la narración como para la dramatización. Por ejemplo: un día se puede usar la biblioteca y al otro la alfombra del salón.
- Es importante tener variedad de disfraces y /o vestuario, ya que esto motiva a los niños y niñas a recrear de manera concreta el cuento narrado. Asimismo, se debe tener la cantidad necesaria para que nadie se quede sin disfraz. Se puede utilizar algunos objetos como almohadas, escobas, máscaras y también reutilizar ropa o accesorios que están en desuso del hogar como camisas, carteras, lentes, sombreros, corbatas, entre otros.

- Durante la actividad narrativa y el juego dramático se debe dar libertad a los niños de poder variar la planificación propuesta, por ejemplo: los niños solicitaron que los roles de participantes y observadores en el cuento de la Cenicienta se disolvieran, ya que se necesitaban varios actores, resolvieron que todos actuarían el cuento en un solo equipo. En situaciones como esta, se sugiere tener apertura al cambio y permitirles variar la ejecución de la actividad o sesión, esto hace que el grupo se sienta más cómodo y con oportunidad de elegir como desean participar y aprender.

- Finalmente, para comodidad de otras exploraciones se sugiere que la actividad de narración y dramatización de los cuentos seleccionados se realicen el mismo día (una sola sesión). Debido a que, en la presente investigación, al aplicarse las actividades en diferentes días (no consecutivos), se tenía que hacer un previo repaso de las historias narradas antes de cada dramatización, lo cual tomaba tiempo extra que no estaba contemplado en los 30 minutos de ejecución. Por ello, se sugiere se pueda probar la viabilidad de acuerdo a la disposición de tiempo de la agenda diaria escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agüera, I. (2009). *Cuentos y teatrillos en verde: Medioambiente, Ecología y otros valores*. Madrid, España: Narcea, S.A. ediciones.
- Balwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación: Aprendizaje real en mundos imaginarios*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Bello, A. & Holzwarth, M. (2008). *La lectura en el nivel inicial: reflexiones acerca de por qué, para qué y cómo enseñar a leer*. (1era Ed.). Buenos Aires: Dir. General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.
- Belmar, S., Bombal, M., Henríquez, G., Pérez, K. & Ruiz- Tagle, J. (2012). *Guía de apoyo para educadoras y Agentes educativos de fomento lector con niños y niñas entre 0 y 4 años*. Chile: Ministerio de educación de Chile.
- Boquete, G. (2011). *El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales* (Tesis inédita doctoral). Universidad de Alcalá, Madrid, España.
- Bruñay, J. (2014). *El cuento infantil en el desarrollo de valores en niños y niñas de 3 a 4 de edad del centro infantil "Estrellitas" durante el año lectivo septiembre 2002 a julio del 2003* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.
- Burgos, M. (2008-2009). *Importancia de los cuentos infantiles y su incidencia en el desarrollo intelectual de los niños y niñas de 5 años en el centro de cuidado diario María Auxiliadora de la parroquia Ayacucho, Cantón, Santa Ana, en el año lectivo 2008-2009* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Ecuador.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos, ensayo*. Barcelona: Biblioteca breve, Editorial Seix Barral S.A.
- Cañas, J. (2008). *Didáctica de la expresión dramática: Una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Ediciones OCTAEDRO.
- Castaño, A. (2013). *El alma de los cuentos*. Edita Instituto Andaluz de la Mujer.

- Cervera, J. (1982). *Historia crítica del teatro infantil español*. Madrid: Editora Nacional.
- Cervera, J. (1996). *La dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño.
- Cotarate, M. A. (Dir.). (2013). *Cuentos para siempre: Los músicos de Bremen*. (1era ed.). Lima: CottBell Editores.
- Cruz, P. (2014). *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Educación a Distancia, España.
- Chávez, A. & Torres, C. (2015). *La dramatización con títeres y las habilidades expresivas en niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha 2014* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, Yarinacocha, Perú.
- Dasté, C., Jenger, Y. & Voluzan, J. (1978). *El niño, el teatro y la escuela*. Madrid: Villalar.
- Del Cid, Méndez & Sandoval (2007). *Investigación: Fundamentos y metodología*. (1era Ed.). México: PEARSON EDUCACIÓN, S.A.
- Evans, E. (2010). *Orientaciones Metodológicas para la Investigación - Acción: Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Lima: MINEDU.
- García, A. (2004). *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso*. (2da Ed.) Barcelona: Editorial Graó de IRIF, S.L.
- García, R. (2013). *El cuento infantil como herramienta socializadora de género*. *Cuestiones Pedagógicas*, 22, 329-350.
http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/22/art_15.pdf
- Gordillo, A. & Flórez, M. (2009, Enero- Junio). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Revista actualidades pedagógicas N°53*,
<https://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ap/article/view/1048/953>.
- Huertas, R. (2006). *Cuentos populares y creatividad. Actividades didácticas y educativas en primaria: Materiales para educadores*. Madrid: Editorial CCS, Alcalá 166.

- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. México: McGraw-Hill/ Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. México D.F: McGraw-Hill/ Interamericana Editores, S.A de C.V.
- Herrera, M. (2012). *El cuento como estrategia para formar en los valores de amistad y generosidad a los alumnos de cuarto grado "A" del colegio "Lomas de Santa María"* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad de Piura, Piura, Perú.
- Imprenta Nacional (2013). *Cuentos de los hermanos Grimm: Jacob y Wilhelm Grimm*. (1era ed.). Costa Rica: Editorial Digital. Recuperado de https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/literatura%20infantil/cuentos_hermanos_grimm_edincr.pdf
- Jenkinson, M. D. (1976). "Modos de enseñar", en Staiger, R.C. (comp.), *La enseñanza de la lectura*. Buenos Aires: Huemul.
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: GRAO.
- Leduc, B. & Laurent, R. (2015). *Pollito Pol juega a ser veterinario (Vol. 1)*. Fundación Santa María – Ediciones SM.
- Leduc, B. & Laurent, R. (2015). *Pollito Pol juega a ser bombero (Vol. 2)*. Fundación Santa María – Ediciones SM.
- López, A., Encabo, E., Cerrillo, P., Delgado, A., García, G., Gremiger, C., et al. (2004). *Didáctica de la literatura: el cuento, la dramatización y la animación a la lectura*. (1era. Ed.) Barcelona: Editorial Octaedro, ediciones universitarias de Barcelona.
- Minedu (2006). *Guía de evaluación de educación inicial para docentes de instituciones y Programas II Ciclo-EBR*. Perú: Gráfica Técnica SRL.
- Minedu (2007). *Serie 1 para docentes de secundaria. Nuevos paradigmas educativos. Fascículo 11: ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS*. 1era Ed. Lima: Empresa Editora El Comercio S.A.

- Minedu (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: MINEDU.
http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=dcn_2009.pdf
- Minedu (2013). *Guía de orientación: espacios educativos para niños y niñas de 0 a 3 años*. Perú: Punto & Grafía S.A.C.
- Mineduc (2013). *Corporalidad y movimiento en los aprendizajes: Orientaciones para el desarrollo de actividades motrices pre-deportivas, deportivas y recreativas, y su importancia en los aprendizajes escolares*. Santiago de Chile: Salesianos Impresiones S.A.
- Minedu (2015). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo: Área Curricular Comunicación 3,4 y 5 años de Educación Inicial (Versión 1.0)* Lima, Perú: Metrocolor S.A.
- Minedu (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial: Currículo nacional de la educación básica*. (1era ed.). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2014). Documento No. 21 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El arte en la educación inicial. <https://www.minedu.gob.pe/1759/w3-article-341813.html>
- Morales, J. (2011). *Sondeo de las preferencias y opiniones de los niños -niñas respecto a los cuentos narrados: descubriendo la verdadera función de la, hora del cuento* (Tesis inédita de licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Moreno, H. (1994). *Teatro infantil* (2da Ed.). Santafé Bogotá: Editorial Magisterio, Colección Aula alegre.
- Morote, P. (2008). *El cuento de tradición oral y el cuento literario: de la narración a la lectura*. Alicante: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-cuento-de-tradicion-oral-y-el-cuento-literario-de-la-narracion-a-la-lectura--0/html/673d9489-8bd2-4b3c-afcf-f93ab90342af_7.html#I_2_

- Navarro, R. & Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años* (1era. ed.). España: Editorial Octaedro Andalucía.
- Rodríguez, D. & Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Universitat Orberta de Catalunya. <http://fournier.facmed.unam.mx/deptos/seciss/images/investigacion/21.pdf>
- Ong, Walter J. (1987). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra*. Scherp Angélica, trad. México: FCE. Original: *Orality and Literacy: The technologizing of the Word*. Londres: Methuen, 1982.
- Onieva, J. (1992). *Introducción a los géneros literarios a través del comentario de textos*. Editorial Plaza Mayor.
- Orozco, M. (2016). *La aplicación del dramaticuentos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la I.E.I. N° 283 de Puerto Inca, Huánuco, 2014* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Católica de los Ángeles Chimbote, Huánuco, Perú.
- Pelegrín, A. (1982). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Editorial Cíncel
- Pep, M., Díaz, M., Giráldez, A., & Gotzon, T. (2009). *10 ideas clave: El aprendizaje creativo*. Barcelona: Editorial Graó de IRIF, S.L.
- Prat, J. (2013). *Historia del cuento tradicional*. Fundación Joaquín Díaz Ureña
- Ráez, E. (1981). *Juegos dramáticos para educación inicial y básica regular*. Lima: Nosotros
- Renoult, N., Renoult, B. & Vialaret, C. (2000). *Dramatización infantil: Expresarse a través del teatro*. (3era Ed.). Madrid: Editorial Narcea, S.A.

- Rodríguez, A. (2011). *Cuentos de costumbres y de animales, cuentos al amor de la lumbre*, II., 1era ed., España: Grupo Anaya, S.A.
- Sánchez, D. (1996). *La narración de cuentos y su función en la educación*. Callao: Editorial Instituto del libro y la lectura.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación cualitativa*. Módulo 4. Bogotá, Colombia: ARFO Editores e Impresores Ltda.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., & Rodríguez, E. (2014). *El juego en el nivel inicial. Juego dramático. Princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Buenos Aires: Unicef.
- Small, M. (1963). *El niño actor y el juego de libre expresión*. (1era ed.). Buenos Aires: Editorial Kapelusz S.A.
- Smith, C. B. (1989). *La enseñanza de la lecto-escritura: un enfoque interactivo*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Strang, R. (1965). *Procesos del aprendizaje infantil*. Buenos Aires: Paidós.
- Tijerina, I. (2010). *La narración oral: Un arte al alcance de todos. ¿Por qué narrar? Cuentos contados y cuentos por contar*. (Nº 126. ISBN: 978-84-8427-700-2). 51-66. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Colección Estudios

ANEXOS

ANEXO 1:
Matriz de consistencia.

TÍTULO: Interés y valoración por los Cuentos Populares a través de la estrategia del Juego Dramático en los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo en el año 2017.

Planteamiento del problema	Objetivos de Investigación	Hipótesis de Investigación	Variables de Estudio	Metodología de Investigación
<p>1. Problema General ¿Cómo los niños y niñas de 4 años de Innova Schools Sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático?</p> <p>2. Problemas Secundarios: 2.1. ¿Por qué el juego dramático es una estrategia para que los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo escuchen con entusiasmo los cuentos populares?</p> <p>2.2. ¿Cómo el juego dramático permite la representación de cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo?</p> <p>2.3. ¿Cómo el juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo?</p>	<p>1. Objetivo General Determinar cómo los niños y niñas de 4 años de Innova Schools Sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático.</p> <p>2. Objetivos Específicos: 2.1. Explicar el uso del Juego dramático como estrategia para que los niños y niñas de Innova Schools Sede Carabayllo escuchen con entusiasmo la narración de cuentos populares.</p> <p>2.2. Aplicar el juego dramático como un juego teatral para representar los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.</p> <p>2.3. Evaluar cómo el juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo.</p>	<p>1. Hipótesis General Los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabayllo conocen los cuentos populares a través del juego dramático.</p> <p>2. Hipótesis Específicas: 2.1 El juego dramático es una estrategia que se usa para realizar la narración de cuentos populares como una buena práctica educativa, con los niños y niñas de 4 años en Innova Schools, sede Carabayllo.</p> <p>2.2 El juego dramático, aplicado como un juego teatral, permite asumir roles, interactuar, respetar reglas y realizar acciones orientadas en base a los cuentos populares narrados a los niños y niñas de 4 años de Innova Schools, sede Carabayllo.</p> <p>2.3. El juego dramático favorece el aprendizaje de los cuentos populares, ya que después de la narración se refuerza la historia escuchada escenificándola a manera de juego teatral en donde participan los niños y niñas de 4 años de Innova Schools, sede Carabayllo.</p>	<p>Variable 1: juego dramático</p> <p>Variable 2: cuentos populares</p>	<p>1. Enfoque: Cualitativo</p> <p>2. Alcance: Descriptivo</p> <p>3. Diseño: Investigación-acción</p> <p>4. Técnicas e Instrumentos: Observación Grabaciones Audios Cuaderno de campo</p> <p>5. Población – Muestra: Los niños y niñas de 4 años de Pre kínder B de Innova Schools sede Carabayllo.</p>

ANEXO 2:
Investigación-Acción.

ARBOL DE PROBLEMA

Los niños y niñas de Pre Kínder B se muestran con poco entusiasmo y realizan de forma rutinaria la narración de cuentos.

Los niños y niñas están poco interesados en los cuentos que les narra la maestra.

La cantidad de niños y niñas en el aula es poco favorable para realizar una evaluación del aprendizaje individual de los cuentos.

La mayoría de niños y niñas se ponen de pie y juegan durante la narración de los cuentos.

Los niños y niñas se empujan unos a otros para poder ver a la maestra y se quejan del espacio reducido.

Los niños y niñas de Pre Kínder B presentan dificultad para escuchar la narración de cuentos.

Los cuentos seleccionados por el colegio no toman en cuenta los intereses de los niños y niñas.

La evaluación que realizo enfatiza solo el aprendizaje grupal y no se realiza un registro escrito por falta de tiempo.

Los niños y niñas toleran poco tiempo las actividades sin movimiento.

El espacio es insuficiente para que todos los niños y maestra estén cómodos durante la narración de cuentos.

ARBOL DE OBJETIVOS

Los niños y niñas de Pre Kínder B demuestran entusiasmo en la narración y representación de cuentos populares.

Los niños y niñas están interesados en los cuentos que se les narra y que después representan en el juego dramático.

La cantidad de alumnos es adecuada para realizar la evaluación grupal e individual.

Los niños y niñas participan rotativamente en dos espacios diferenciados: actores y espectadores.

Los niños y niñas se sientan correctamente y prestan atención en la narración y representación de los cuentos populares.

Los niños y niñas de Pre Kínder B realizan el juego dramático en grupo después de la narración de cuentos populares.

Los cuentos seleccionados toman en cuenta los intereses de los niños y niñas.

La evaluación que realizo enfatiza el aprendizaje grupal e individual.

El juego dramático es aplicado después de la narración de cuentos populares.

El espacio es adecuado para que todos los niños y profesora estén cómodos durante la narración y el juego dramático de los cuentos populares.

CAMPOS DE ACCIÓN

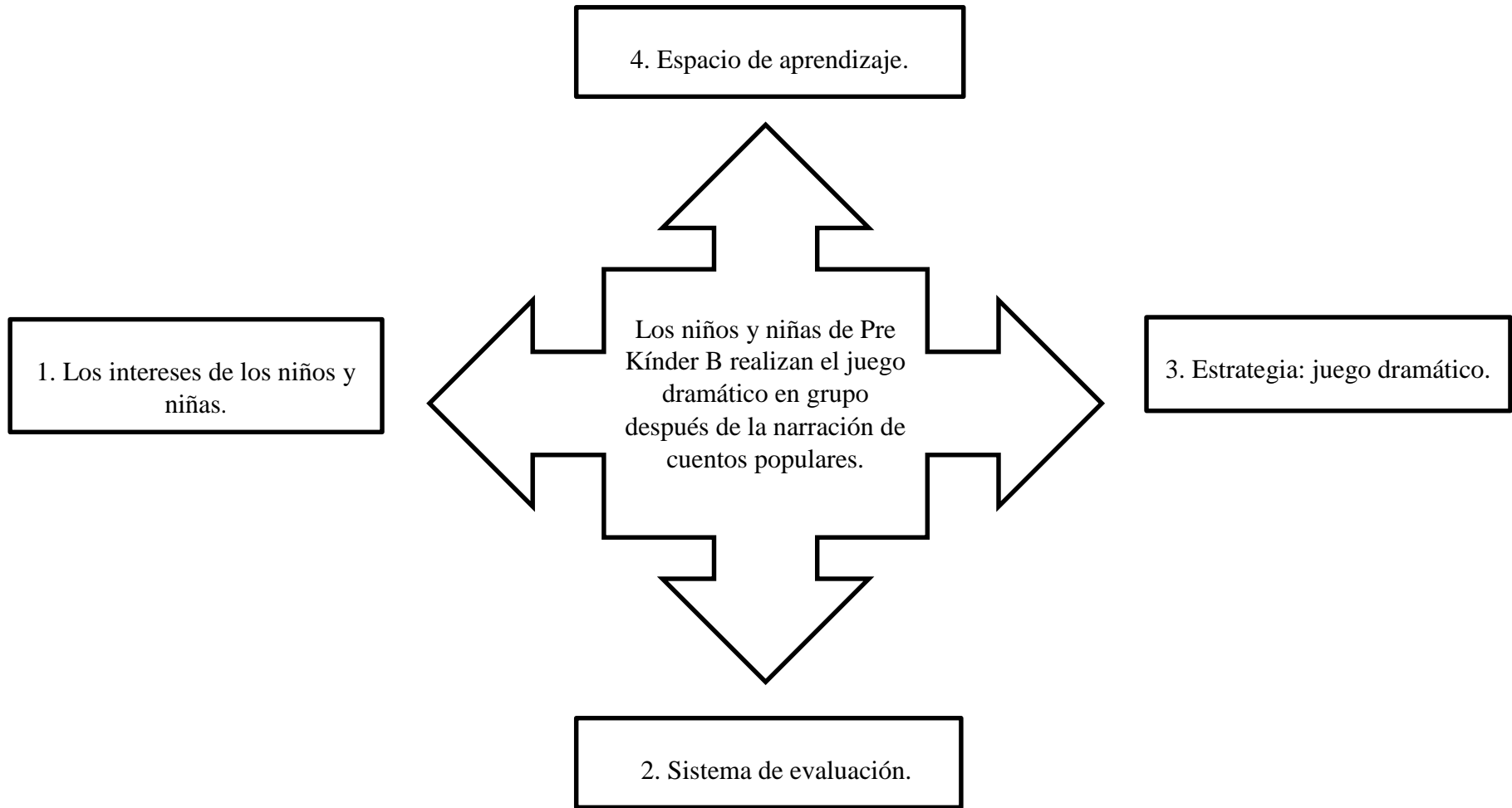
4. Espacio de aprendizaje.

1. Los intereses de los niños y niñas.

Los niños y niñas de Pre
Kínder B realizan el juego
dramático en grupo
después de la narración de
cuentos populares.

3. Estrategia: juego dramático.

2. Sistema de evaluación.



FUNDAMENTACIÓN DE LOS CAMPOS DE ACCIÓN

CAMPOS DE ACCIÓN	FUNDAMENTACIÓN
1. Los intereses de los niños y niñas.	El currículo nacional (2017), se plantea la pregunta ¿Qué considerar al momento de planificar? Y responde desde un enfoque por competencias, en donde se considera: lo que saben los niños, los recursos, materiales y estrategias que se emplearan, así como las necesidades, intereses y características de los niños, todos estos aspectos deben estar relacionados con los propósitos de aprendizaje (p.37).
2. Sistema de evaluación.	La evaluación educativa es el proceso por medio del cual cada docente recoge información en forma continua y permanente sobre los avances, dificultades y logros de los aprendizajes de niños y niñas, con la finalidad de analizar, reflexionar y emitir juicios de valor para tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Así lo señala la Guía de evaluación en educación inicial (2006) del MINEDU. Es decir, que después de leer un cuento o dramatizar es muy importante recordar las cosas que pasaron en la actividad y abrir un espacio de intercambio para compartir con los pequeños cómo se sintieron, que les gusto, que no les gusto y realizar algunas preguntas de comprensión.
3. Estrategia: Juego dramático.	El juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15-18 meses de vida y tiene como base la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones. TODOS los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido. Los niños NO IMITAN el mundo sino que lo recrean. El juego les permite ir más allá de lo conocido , desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. (Sarlé et al., 2014, p. 9)
4. Espacio de aprendizaje.	El aula es un ambiente, un espacio lleno de vida y de movimiento en el que el niño y la niña, se sienten felices, mientras disfrutan y aprenden, entonces se debe reflexionar y analizar la forma en la que se ubicaran los materiales y la proporción adecuada de personas en el espacio (cantidad de alumnos en cada actividad). La guía de espacios educativos para niños y niñas de 0 a 3 años del MINEDU (2013), menciona algunas características para los espacios educativos que se deben considerar para el trabajo en todas las edades de educación inicial, entre estos se menciona que el ambiente debe ser: seguro, saludable, estable, funcional, ecológico, transformable, adaptado a la cultura y estético.

ANEXO 3:
Matriz de evaluación.

MATRIZ DE EVALUACIÓN

Aspecto a evaluar	Competencia	Capacidad	Peso	N° de Ítems	Indicadores	Diversificación de ítems
COM.	Comprende textos orales	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	60 %	3	1. Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.	1.1 Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento.
	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.			2. Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	2.1 Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.
	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.			3. Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.	3.1 Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.
PS	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son objeto de derecho y tiene deberes.	40 %	2	4. Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	4.1 Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.
	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.			5. Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	5.1 Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.
			100 %	5		

ANEXO 4:
Planificación de Actividades.

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 1

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo
Directora: María Casallo
Docente del aula: Karen Elguera Pérez
Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

Sección: Pre kínder B
Duración: 30 minutos

Edad: 4 años N° de muestra: 11

II. Título: Actividad de Narración de cuento popular de animales “Músicos de Bremen”

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COM.	Comprende textos orales	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.	Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de Los músicos de Bremen.
PS	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.

IV. Secuencia didáctica

	Estrategia Metodológica : Narración de un cuento		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se presenta a los niños en una bolsa sorpresa algunos instrumentos musicales, y se realizan algunas preguntas como: ¿qué crees que hay dentro?, ¿por qué?, ¿quiénes tocan instrumentos musicales?, ¿De qué crees que podría tratar el cuento que vamos a leer? Seguidamente se presenta el cuento, el nombre del autor y reconoce cuales son las normas de convivencia que deben seguir para poder empezar el momento de storytelling.		Bolsa sorpresa Instrumentos cuento
DESARROLLO	Antes de iniciar el cuento se explican algunas palabras que los niños podrían desconocer en la historia y se procede con la narración del cuento, utilizando como recurso principal los cambios de voz y la expresión gestual. Al culminar se realiza la metacognición en un cuadro de tres entradas en el que se les pregunta empleando canciones cortas ¿de qué se trata la historia? (nivel literal), ¿por qué crees que todos los animales querían ir a Bremen? (nivel inferencial), ¿fue correcto que los animales se vayan de sus casas para vivir en Bremen? (nivel crítico), se anotan sus respuestas.		Cuento Voz, Tambor, Papelógrafo, Plumones, Limpiatipo.
CIERRE	Finalmente se les felicita por prestar atención y se les otorga unas paletas que utilizaran para calificar el cuento y mencionar brevemente cual parte de la historia fue la que más le agrado.		Paletas para calificar el cuento.
NOMBRES		del texto escuchado.	participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.
		D.I: Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de Los músicos de Bremen.	D.I: Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.

V. Evaluación

INDICADORES	COMUNICACIÓN			PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.			INDICADOR: Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
NOMBRES	D.I: Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de Los músicos de Bremen.			D.I: Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
	A	B	C	A	B	C
1. María Fernanda Atauilluco	✓			✓		
2. Lucia Roldan	✓			✓		
3. Catalina Godos	✓			✓		
4. Mateo Cosme		✓			✓	
5. Facundo Valenzuela	✓			✓		
6. Rasek Florentino		✓		✓		
7. Nayeli Pacora	✓			✓		
8. Sebastian López	✓			✓		
9. Mia Gutierrez	✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓			✓		
11. Renato Ramírez	✓			✓		

Los Músicos de Bremen (adaptación)

En un campo vivía un asno que estando viejo, ya no podía cargar tanto peso como antes, y su dueño estaba molesto por ello. Un día, luego de un día de trabajo, el hombre le dijo a su esposa: -Este burro ya no nos sirve, camina muy lento y sus patas ya no son fuertes para transportar los costales de trigo. Y los esposos decidieron que sacrificarían al viejo asno al día siguiente. Pero el burro, que había escuchado la conversación a través de la ventana, esa misma noche escapó rumbo a la ciudad de Bremen. Mientras avanzaba, se le ocurrió que podría hacerse músico y pedir trabajo en la orquesta de Bremen. En eso, escuchó un jadeo entre las plantas. Se asomó y vio a un perro que intentaba ocultarse. Cuando le pregunto qué hacía ahí, el perro respondió: -Vengo escapando de mi amo, que es un cazador, pues como ya estoy viejo y mi olfato no es tan bueno como antes, quiso dispararme con una pistola. El burro le propuso que lo acompañara en su viaje a Bremen, y así ambos siguieron el camino. Cuando ya estaban a mitad del recorrido, se acercaron a una granja pues oyeron a un gallo que cantaba con su hermosa voz. Los amigos se sentaron a es cucharlo y cuando acabo lo felicitaron, a lo que el gallo repuso: -Gracias, este día he decidido cantar todo lo que pueda, la señora ha dicho que mañana hará un caldo conmigo.

Los amigos se sorprendieron, y al ver la mala suerte del gallo le propusieron que fuera con ellos a Bremen, porque tenía la voz para ser un gran músico. El gallo, muy feliz, se montó encima del burro, junto al gato, y todos prosiguieron el viaje. Al anochecer, buscaron un lugar para descansar. El gallo, subido a un árbol, vio no muy lejos la luz de una casa. Cuando llegaron a ella, espionaron por la ventana y vieron que se trataba del escondite de cuatro ladrones que en ese momento estaban comiendo. El grupo de amigos tenía tanta hambre que pensaron en espantar a los hombres para quedarse con la comida. Y así lo hicieron: Con su cuerpo realizaron la silueta de un gran monstruo, y gritaron todos al mismo tiempo, los ladrones se espantaron y salieron corriendo asustados.

Los amigos se dieron un gran banquete con la comida y bebida que encontraron y estaban tan cómodos que decidieron quedarse a vivir allí para siempre. Entonces se pusieron a bailar y a cantar tocando sus instrumentos y fueron una gran banda de músicos porque además de ser talentosos se sentían felices.

Adaptación del libro Cotarate, M. A. (Dir.). (2013). *Cuentos para siempre: Los músicos de Bremen*. (1era ed.). Lima:

CottBell Editores.

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 2

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo
 Directora: María Casallo
 Docente del aula: Karen Elguera Pérez
 Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

Sección: Pre kínder B
 Duración: 30 minutos

Edad: 4 y 5 años

N° de muestra: 11

II. Título: Juego dramático del cuento popular de animales “Músicos de Bremen”.

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.
	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.	Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son objeto de derecho y tiene deberes.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.

IV. Secuencia didáctica

	Estrategia metodológica : Juego Dramático de un cuento	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Introducción: Los niños y niñas realizan gestos y movimientos (sin hacer ruido), para representar lo que la docente va cantando “si tú tienes muchas ganas de... bailar, cantar, etc.”.</p> <p>Movilización funcional: El cuerpo de los niños se expresará con movimientos corporales, para ello se les invita a representar el uso de diversos instrumentos musicales: “hacemos como si tocaran la guitarra..., el tambor, la pandereta, etc.”.</p>	<p>Voz</p> <p>Tambor</p>
DESARROLLO	<p>Representación Dramática: Se les recuerda a los niños brevemente el cuento de Los músicos de Bremen y se les presenta los materiales que podrán utilizar para representar la historia, se recuerdan las normas de convivencia y se da la indicación de que todo el grupo va a participar pero en dos turnos.</p>	<p>Disfraces</p>
CIERRE	<p>Relajación: Después de guardar los disfraces, los niños y niñas se echan sobre la alfombra para hacer algunos ejercicios de respiración. Finalmente se realiza una breve metacognición, en la cual contarán como se sintieron, si hubo alguna dificultad, que podrían hacer para solucionarla y que personaje les gusto más</p>	<p>Voz</p>

V. Evaluación: Lista de cotejo

INDICADORES	COMUNICACION						PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			INDICADOR: Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.			INDICADOR: Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
NOMBRES	D.I: Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			D.I: Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.			D.I: Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1. María F. Atauluco	✓				✓		✓		
2. Lucia Roldan	F								
3. Catalina Godos	✓			✓			✓		
4. Mateo Cosme	✓				✓		✓		
5. Facundo Valenzuela	✓			✓			✓		
6. Rasek Florentino	F								
7. Nayeli Pacora	✓			✓			✓		
8. Sebastian López	✓			✓			✓		
9. Mia Gutierrez	✓			✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓			✓			✓		
11. Renato	✓			✓			✓		

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 3

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo Sección: Pre kínder B Edad: 4 y 5 años N° de muestra: 11
Directora: María Casallo Duración: 30 minutos
Docente del aula: Karen Elguera Pérez
Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

II. Título: Actividad de Narración de cuento popular de hadas “La cenicienta”

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COM.	Comprende textos orales.	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.	Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de La Cenicienta.
P.S	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.

IV. Secuencia didáctica

	Estrategia metodológica : Narración de un cuento	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se presenta a los niños una imagen de cenicienta limpiando, y se realizan algunas preguntas como: ¿Quién crees que es?, ¿por qué?, ¿Conoces esa historia?, ¿De qué crees que podría tratar el cuento que vamos a leer? Seguidamente se presenta el cuento, el nombre del autor y reconoce cuales son las normas de convivencia que deben seguir para poder empezar el momento de storytelling.	Imagen cuento
DESARROLLO	Antes de iniciar el cuento se explican algunas palabras que los niños podrían desconocer en la historia y se procede con la narración del cuento, utilizando como recurso principal los cambios de voz y la expresión gestual. Al culminar se realiza la metacognición en un cuadro de tres entradas en el que se les pregunta empleando canciones cortas ¿de qué se trata la historia? (nivel literal), ¿por qué sus hermanastras la trataban mal? (nivel inferencial), ¿Crees que cenicienta hizo bien en ir a la fiesta a pesar de que su madrastra no la dejara? (nivel crítico), se anotan sus respuestas.	Cuento Voz Papelógrafo Plumones Limpiatipo
CIERRE	Finalmente se les felicita por prestar atención y se les otorga unas paletas que utilizaran para calificar el cuento y mencionar brevemente cual parte de la historia fue la que más le agrado.	Paletas para calificar el cuento

V. **Evaluación:** *Lista de cotejo*

INDICADORES	COMUNICACIÓN			PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.			INDICADOR: Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
NOMBRES	D.I: Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de La Cenicienta.			D.I: Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
	A	B	C	A	B	C
1. María Fernanda Atauluco	✓			✓		
2. Lucia Roldan	✓			✓		
3. Catalina Godos	✓			✓		
4. Mateo Cosme	✓				✓	
5. Facundo Valenzuela	✓			✓		
6. Rasek Florentino	✓			✓		
7. Nayeli Pacora	✓			✓		
8. Sebastian López	✓				✓	
9. Mía Gutierrez	✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓			✓		
11. Renato	✓			✓		

La Cenicienta (adaptación)

Un hombre adinerado tenía a su esposa gravemente enferma, ella al darse cuenta de que no viviría por mucho tiempo le dijo a su única hija: cuídate mucho, quería, se buena y recuérdame siempre. La niña estaba muy triste por la muerte de su madre, seguidamente iba al cementerio a llorar, ella continuó siendo una buena niña como siempre, con el pasar del tiempo su padre conoció a otra mujer con la que se casó. La nueva madrastra vino con dos pequeñas que eran muy bellas, pero que tenían el corazón lleno de odio y eran crueles, empezó un tiempo muy malo para la niña huérfana. –No nos gusta que esta niña se sienta con nosotras, ella tiene que ganarse el pan que está comiendo y que se vaya a la cocina con la criada, decían. Le quitaron sus vestidos más bonitos, le pusieron un mandil roto y viejo: - ¡Qué sucia está la princesa! - decían riéndose las hermanas, y le dijeron que se fuera a la cocina a trabajar desde que sale el sol hasta que anochece, sus dos hermanastras la maltrataban tanto como podían, se burlaban constantemente y tiraban basura al piso después de que limpiaba. Cuando era muy noche y la pobre niña estaba agitada por tanto trabajo, no podía descansar en paz ya que no tenía cama para dormir, y se tenía que recostar al costado de la chimenea para no tener frío. Por este motivo siempre tenía ceniza y polvo, por eso le decían Cenicienta. En una ocasión su padre se fue a una feria y les pregunto a sus hijastras lo que querían que les trajese. Una dijo: -Un bonito vestido. Y la otra: -Una buena sortija. El papa pregunto y tu cenicienta ¿Qué quieres? A lo que ella respondió: Papá, tráeme la primera rama que encuentres en tu camino. El papá consiguió todo lo que le pidieron. Entrego a sus hijastras y a Cenicienta las cosas, enseguida Cenicienta fue a donde su madre había sido enterrada y planto la rama en aquel lugar, lloro tanto que regada por sus lágrimas, la rama no tardo en crecer y se convirtió en un árbol. A este árbol llegaba un pajarito, que cuando Cenicienta necesitaba algo se convertía en un hada madrina y le concedía sus deseos. El rey realizo una gran fiesta que debía festejarse a lo largo de tres días, todas las jóvenes del Reyno fueron invitadas para que su primogénito pueda decidir con cual desea casarse.

Cuando las hermanastras se enteraron de esto llamaron a Cenicienta y le dijeron: -Tienes que peinarnos, ponernos los zapatos, porque iremos al palacio del rey. Cenicienta le pidió permiso a su madrastra para ir y la señora muy enojada exclamó: - Estas llena de ceniza y polvo ¿quieres ir así?, no tienes vestido ni zapatos para bailar. Pero como Cenicienta seguía rogándole arrojó un plato con lentejas al suelo – Si recoges todo esto antes de dos horas, podrás ir dijo la madrastra con una sonrisa en el rostro.

La joven salió y fue a llamar a su hada madrina y dijo: ayúdame a recoger todas estas lentejas del piso por favor, enseguida el hada exclamó: - Dulces palomas, lindas tórtolas, pájaros del cielo, todos vengan y ayúdenme a levantar esto. Aún no había terminado la primera hora y todo estaba en su lugar, entonces Cenicienta le mostro a su madrastra que había terminado, pero la malvada mujer le dijo que no iría porque no tenía nada que ponerse para un baile real. Mientras sus hermanastras se iban ella pidió como deseo al hada madrina tener un vestido y zapatos de oro y plata.

Cuando Cenicienta llegó a la fiesta no la reconocieron porque estaba limpia y muy hermosa. En el centro del salón, el príncipe la sacó a bailar y estuvieron así toda la noche. Después, al amanecer la joven tuvo que irse, cuando el príncipe la quiso acompañar, ella se negó, y se fue corriendo, el príncipe la siguió para ver a cuál casa entraba, pero no logró alcanzarla. Lo mismo sucedió, en el segundo día de fiesta, y en el tercer y último día, después de que Cenicienta bailó toda la noche, al momento de irse y pasar por la escalera se quedó uno de sus zapatos atrapado por el pegamento que el príncipe había mandado a poner, ella dejó aquel zapato y escapó enseguida. Al día siguiente, se dio el anuncio de que el príncipe había decidido que su esposa fuera aquella a quien le quedara el zapato de oro encontrado en la fiesta.

Las hermanas malvadas se alegraron porque tenían los pies muy bonitos, una intento probarse el zapato pero no podía meter su pie porque sus dedos eran muy grandes, sin embargo, ella doblo sus dedos y metió el zapato a la fuerza, el príncipe se marchó con ella, para hacerla su esposa y de pronto, en el camino se escuchó la voz del hada madrina decir: - No sigas, detente un momento que este zapato es muy pequeño y ella no es la dueña. El príncipe se detuvo y se dio cuenta de que no eran su talla, volvió a la casa con la hermana malvada y le probó el zapato a la otra, al darse cuenta de que tampoco le quedaba le pregunto al papá ¿usted tiene otra hija? – No, -contesto el papá-, con mi primera esposa tuve una hija a la que sus hermanas llaman Cenicienta, pero ella de ninguna manera podría ser la novia que buscas. El príncipe insistió en que lo dejaran verla, cuando ella salió, se sentó en una banca se sacó el sueco que tenía y al intentar ponerse el zapato el príncipe observo su rostro y exclamo: - Ella es mi verdadera princesa. La madrastra y las dos hermanas se sorprendieron al ver que el zapato le quedaba.

Cenicienta se fue con el príncipe en su caballo, mientras el hada madrina exclamaba: - Vamos, príncipe, continua adelante, sin detenerte ni por instante, pues ya encontraste a la dueña del zapatito pequeño. Ellos se casaron y las hermanastras muy tristes se quedaron.

Adaptación del libro Imprenta Nacional (2013). *Cuentos de los hermanos Grimm: Jacob y Wilhelm Grimm*. (1era ed.).

Costa Rica: Editorial Digital. Recuperado de

https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/literatura%20infantil/cuentos_hermanos_grimm_edincr.pdf

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 4

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo
 Directora: María Casallo
 Docente del aula: Karen Elguera Pérez
 Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

Sección: Pre kínder B
 Duración: 30 minutos

Edad: 4 y 5 años N° de muestra: 11

II. Título: Juego dramático del cuento popular de hadas “La Cenicienta”

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COM.	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.
	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.	Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son objeto de derecho y tiene deberes.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.

IV. Secuencia didáctica

	Estrategia metodológica: Juego Dramático de un cuento	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Introducción: Los niños y niñas realizan gestos y movimientos (sin hacer ruido), para representar lo que la docente va cantando “si tú tienes muchas ganas de... barrer, sacudir, lavar platos etc.”.</p> <p>Movilización funcional: El cuerpo de los niños se expresará con movimientos corporales, para ello se les invita a representar actividades de orden y limpieza en casa cuando finaliza la canción: “caminando, caminando, salto ahí, salto ahí, corro muy muy rápido, corro muy muy rápido, alto ahí”.</p>	<p>Voz</p> <p>Pandereta</p>
DESARROLLO	<p>Representación Dramática: Con ayuda de la maestra los niños y niñas recuerdan brevemente el cuento de la cenicienta y las labores que ella realizaba en casa obligada por su madrastra. Luego se les presenta los materiales que podrán utilizar para representar la historia, entre ellos se encuentran: escoba, mandil de cocina, camisas de hombre, sombreros y tres vestidos. Se recuerdan las normas de convivencia y se da la indicación de que todo el grupo va a participar pero en dos turnos en los cuales las hermanastras pueden ser niñas o niños (hermanastros).</p>	<p>Escoba</p> <p>Mandil de cocina</p> <p>Camisas de hombre</p> <p>Sombreros</p> <p>Vestidos</p> <p>Cartel de normas de convivencia</p>
CIERRE	<p>Relajación: Después de guardar los disfraces, los niños y niñas se sientan sobre la alfombra para hacer algunos ejercicios de respiración empleando una pelota de trapo con perfume. Finalmente se realiza una breve metacognición, en la cual contarán como se sintieron, si hubo alguna dificultad, que podrían hacer para solucionarla, y que personaje les gusto más. Estas ideas se apuntarán en el cuaderno de campo para tomar en cuenta lo que se debe mejorar en la siguiente actividad.</p>	<p>Voz</p> <p>Pelota de trapo Perfume</p> <p>Cuaderno de campo</p>

V. **Evaluación:** *Lista de cotejo*

INDICADORES	COMUNICACION						PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			INDICADOR: Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.			INDICADOR: Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
NOMBRES	D.I: Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			D.I: Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.			D.I: Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1. María F. Atauluco	✓			✓			✓		
2. Lucia Roldan	✓			✓			✓		
3. Catalina Godos	✓			✓			✓		
4. Mateo Cosme	✓			✓			✓		
5. Facundo Valenzuela	✓			✓			✓		
6. Rasek Florentino	✓			✓			✓		
7. Nayeli Pacora	✓			✓			✓		
8. Sebastian López	✓			✓			✓		
9. Mia Gutierrez	✓			✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓			✓			✓		
11. Renato	✓			✓			✓		

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 5

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo Sección: Pre kínder B Edad: 4 y 5 años N° de muestra: 11
Directora: María Casallo Duración: 30 minutos
Docente del aula: Karen Elguera Pérez
Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

II. Título: Actividad de Narración de cuento popular de costumbres “La casa del turrón”

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COM.	Comprende textos orales	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.	Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de La Cenicienta.
P.S	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.

IV. Secuencia metodológica

	Estrategia metodológica: Narración de un cuento	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se presenta a los niños una imagen de la casa de turrón, y se realizan algunas preguntas como: ¿De quién crees que es esta casa?, ¿por qué?, ¿Conoces algún cuento en el que haya una casa así?, ¿Cuál crees que es el nombre del cuento que vamos a leer? Seguidamente se presenta el cuento “La casa del turrón”, el nombre del autor y reconoce cuales son las normas de convivencia que deben seguir para poder empezar el momento de storytelling.	Imagen de la casa de turrón
DESARROLLO	Antes de iniciar el cuento se explican algunas palabras que los niños podrían desconocer en la historia y se procede con la narración del cuento, utilizando como recurso principal los cambios de voz y la expresión gestual. Al culminar se realiza la metacognición en un cuadro de tres entradas en el que se les pregunta empleando canciones cortas ¿de qué se trata la historia? (nivel literal), ¿por qué la dueña de la casa quería comerse a Periquín y no a Periquina? (nivel inferencial), ¿Crees que Periquina hizo bien en empujar a la señora al horno? ¿Qué harías tu para escapar? (nivel crítico), se anotan sus respuestas.	Cuento Voz Papelógrafo Plumones Limpiatipo
CIERRE	Finalmente se mencionará brevemente cual parte de la historia cambiarían ¿Por qué? ¿Qué otro final pudo tener el cuento?, se apuntarán estas ideas en el cuaderno de campo. se les felicita por prestar atención y se les otorga unos dulces que la maestra trajo de la casa del turrón	

V. **Evaluación:** lista de cotejo

INDICADORES	COMUNICACIÓN			PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Dice lo que le gusta o le disgusta del texto escuchado.			INDICADOR: Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
NOMBRES	D.I: Dice lo que le gusta o le disgusta del cuento de La casa del turrón.			D.I: Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.		
	A	B	C	A	B	C
1. María Fernanda Atauluco	✓			✓		
2. Lucia Roldan	✓			✓		
3. Catalina Godos	✓			✓		
4. Mateo Cosme	✓			✓		
5. Facundo Valenzuela	✓			✓		
6. Rasek Florentino	✓			✓		
7. Nayeli Pacora	✓			✓		
8. Sebastian López	✓			✓		
9. Mía Gutiérrez	✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓				✓	
11. Renato Ramírez	✓			✓		

La Casa del turrón (adaptación)

Había una vez una familia muy pobre que vivía en una casita en medio del campo. La familia tenía dos hijos: uno se llamaba Periquín y su hermana Periquina. Un día Periquín y Periquina fueron a buscar yerba para los conejos. En el camino se sintieron muy cansados y decidieron tomar una siesta para recuperar energías, Pronto comenzó una tormenta muy grande y los niños tuvieron que buscar un sitio para poder dormir, ya que era de noche, en el camino se perdieron, de pronto comenzaron a escuchar el aullido de unos lobos: auuu, auuu. Periquina se puso a llorar, mientras Periquín le decía: -No llores hermanita mía, veras que pronto vamos a encontrar donde descansar. Siguieron andando y andando cuando de pronto vieron una casita.

-Menos mal que encontramos donde pasar la noche, me duele mucho los pies... decía Periquina. A lo que su hermano responde: -Sera que tengo hambre, pero creo que esta casa es turrón y tiene las ventanas de caramelo. Periquín lanzó una piedra a la casa y salió un poco de turrón. Entonces volvió a lanzar otra piedra, esta vez a la ventana y se rompió el vidrio, de pronto se abrió la puerta y salió una señora muy molesta que pregunta ¿quién es? ¿Quién es? ¿Quién se come la azuquita y las almendritas de mi pared?, después de ver a los niños asustados la señora exclama: ¡Ay que niños tan guapos, pasen hijos míos, yo les daré de comer! Cuando entraron a la casa la mujer cerró la puerta y cogió a Periquín, lo encerró en una jaula diciéndole: cuando estés más grandote te comeré con papas fritas y a la pequeña le dijo: Tú te vas a encargar de los trabajos de la casa. De esta manera, estuvieron viviendo los pequeños por mucho tiempo.

Mientras tanto sus papas los extrañaban mucho. Todos los días la señora se acercaba a la jaula a tocarle las muñecas a Periquín para saber si ya estaba listo para ser devorado por ella, pero como la doña no veía bien no se daba cuenta de que el niño no dejaba que lo toquen y le daba un palo de escoba en vez de su brazo. Hasta que cierto día, la señora dice: ¡de hoy no pasa este niño!, ve a traer la leña Periquina y prepara el horno. Entonces la niña idea un plan para salvar a su hermano y escapar, le dice a la malvada mujer: Doña yo no sé cómo funciona este horno. La señora contesta: ay niña, deja eso que yo lo hago. Entonces aprovecho que ella estaba acomodando la leña y le dio un empujón al fuego, rápidamente se fue a rescatar a su hermano de la jaula y juntos regresaron a casa sanos y salvos junto a su papá y mamá quienes estaban muy felices de verlos.

Adaptación del libro de Rodríguez, A. (2011). *Cuentos de costumbres y de animales, cuentos al amor de la lumbre*, II., 1era ed., España: Grupo Anaya, S.A.

PLANIFICACION DE ACTIVIDAD N° 6

I. Datos informativos:

Institución educativa: Innova Schools Sede Carabayllo
 Directora: María Casallo
 Docente del aula: Karen Elguera Pérez
 Alumna tesista: Jennyfer Gonzales Gutierrez

Sección: Pre kínder B
 Duración: 30 minutos

Edad: 4 y 5 años N° de muestra: 11

II. Título: Dramatización del cuento popular de costumbres “La casa del turrón”

III. Capacidades e indicadores:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	DIVERSIFICACIÓN DE INDICADOR
COM.	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.
	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.	Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.
P.S	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son objeto de derecho y tiene deberes.	Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.

IV. Secuencia didáctica

	Estrategia metodológica : Juego Dramático de un cuento	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Introducción: Los niños y niñas realizan gestos y movimientos (sin hacer ruido), para representar lo que la docente va cantando “si tú tienes muchas ganas de... gritar, comer, etc.”.</p> <p>Movilización funcional: El cuerpo de los niños se expresará con movimientos corporales, para ello se les invita a representar algunas emociones como: tristeza, preocupación y miedo.</p>	<p>Voz</p> <p>Tambor</p>
DESARROLLO	<p>Representación Dramática: Se les recuerda a los niños brevemente el cuento de la casa del turrón y se les presenta los materiales que podrán utilizar para representar la historia, se recuerdan las normas de convivencia y se da la indicación de que todo el grupo va a participar, pero en dos turnos.</p>	<p>Disfraces</p>
CIERRE	<p>Relajación: Después de guardar los disfraces, los niños y niñas se echan sobre la alfombra para hacer algunos ejercicios de respiración. Finalmente se realiza una breve metacognición, en la cual contarán como se sintieron, si hubo alguna dificultad, que podrían hacer para solucionarla y que personaje les gusto más</p>	<p>Voz</p>

V. **Evaluación:** *Lista de cotejo*

INDICADORES	COMUNICACION						PERSONAL SOCIAL		
	INDICADOR: Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			INDICADOR: Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno.			INDICADOR: Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.		
NOMBRES	D.I: Participa en el juego dramático representando un personaje, transmitiendo emociones, percepciones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.			D.I: Mantiene la atención y disfruta de la breve dramatización de sus compañeros del aula.			D.I: Incluye a sus compañeros del grupo en la actividad de dramatización.		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1. María F. Ataulluco	✓			✓			✓		
2. Lucia Roldan	✓			✓			✓		
3. Catalina Godos	✓			✓			✓		
4. Mateo Cosme	✓			✓			✓		
5. Facundo Valenzuela	✓			✓			✓		
6. Rasek Florentino	✓			✓			✓		
7. Nayeli Pacora	✓			✓			✓		
8. Sebastian López	✓			✓			✓		
9. Mía Gutiérrez	✓			✓			✓		
10. Yheicob Arias	✓			✓			✓		
11. Renato Ramírez	✓			✓			✓		

**ANEXO 5:
FOTOS DE LA
EJECUCIÓN**

ANEXO A:

Alfombra del salón donde se realizan las actividades de dramatización.



Espacio de biblioteca en el aula donde se realiza la narración de cuentos.



ANEXO B:

El grupo manifiesta interés por los cuentos de animales.



ANEXO C:

Actividad “Narración del cuento Los Músicos de Bremen”.
Los niños realizan preguntas y formulan hipótesis después de observar los instrumentos-





Los niños prestan atención a la narración del cuento.



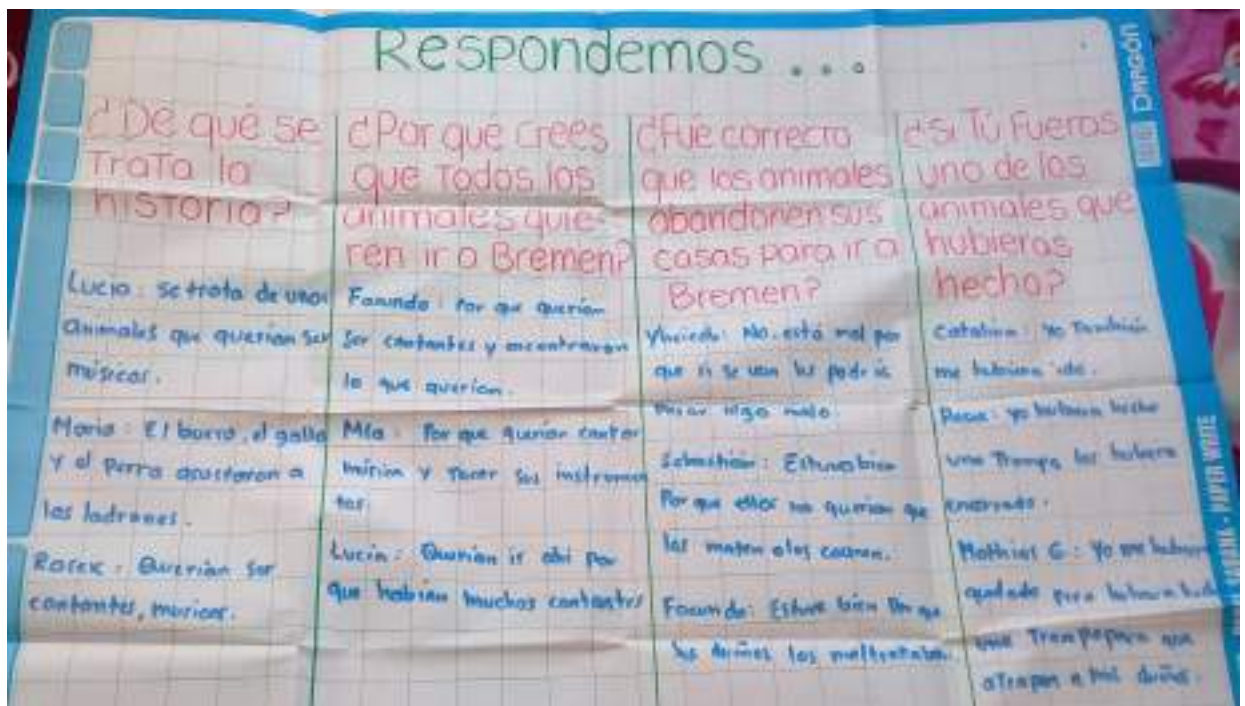
ANEXO D:

Realización de la metacognición



ANEXO E:

Metacognición de acuerdo a niveles de comprensión de textos.



ANEXO F:

Los niños tienen a su disposición el cuento de los Músicos de Bremen y lo utilizan de manera espontánea.



ANEXO G:

Actividad “Dramatización del cuento Los Músicos de Bremen”.
Recordatorio de las normas.



Reconocimiento de los materiales.



Realización del sorteo para elegir las máscaras.



ANEXO H:

Los niños se dividieron en grupo por si solos.



El grupo espectador también participaba haciendo efectos de sonido y luego se intercambiaban los roles.



ANEXO I:

Los niños descubren de qué historia se trata después de que la maestra hizo algunas adivinanzas y se colocaron disfraces.



ANEXO J:

Actividad “Narración del cuento de la Cenicienta”.



Los niños decidieron emplear la alfombra para relajarse mientras escuchan la historia.

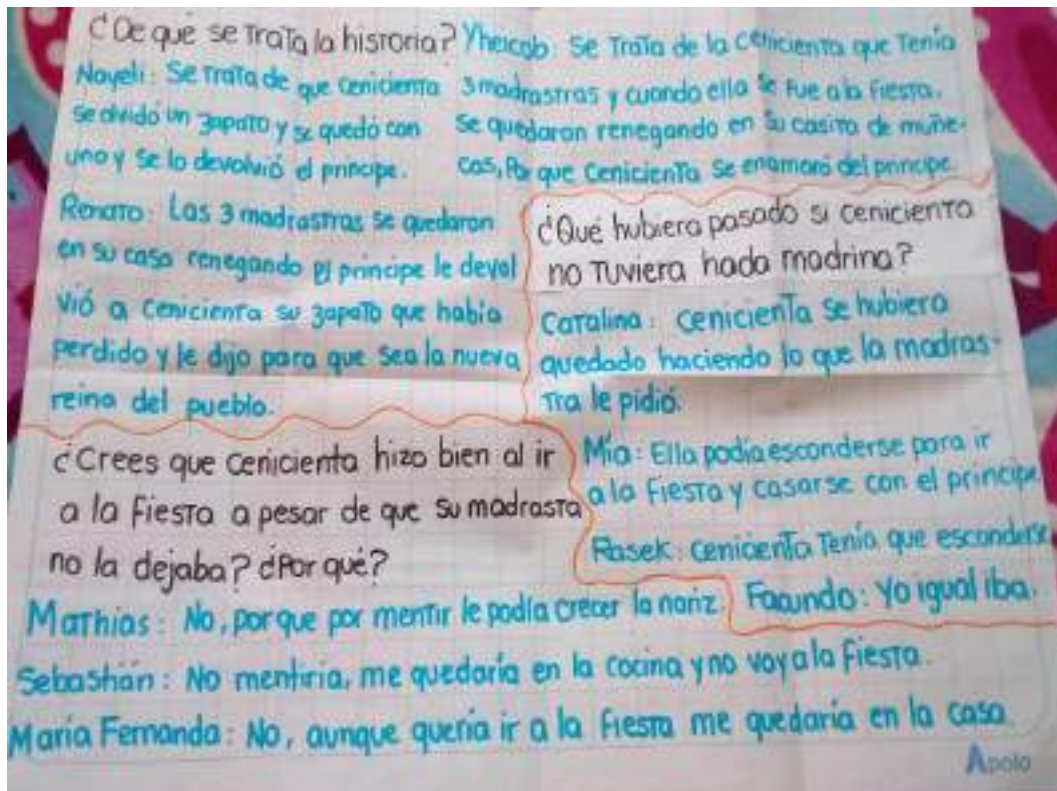


Fue el cuento que más cautivo al grupo.



ANEXO K:

Metacognición del grupo



ANEXO L:

Actividad de dramatización del cuento de La Cenicienta.

Los niños decidieron hacer un sorteo para elegir a los personajes.



Fueron elegidos como personajes principales dos niños a los que les costaba expresarse frente a sus demás compañeros.



Mía interpretó a la Cenicienta: escena con las hermanastras.





Rasek interpreto al príncipe: escena donde Cenicienta se va y olvida su zapato.

ANEXO M:

Todo el equipo decidió unirse para esta dramatización.



Fotografía grupal de los participantes



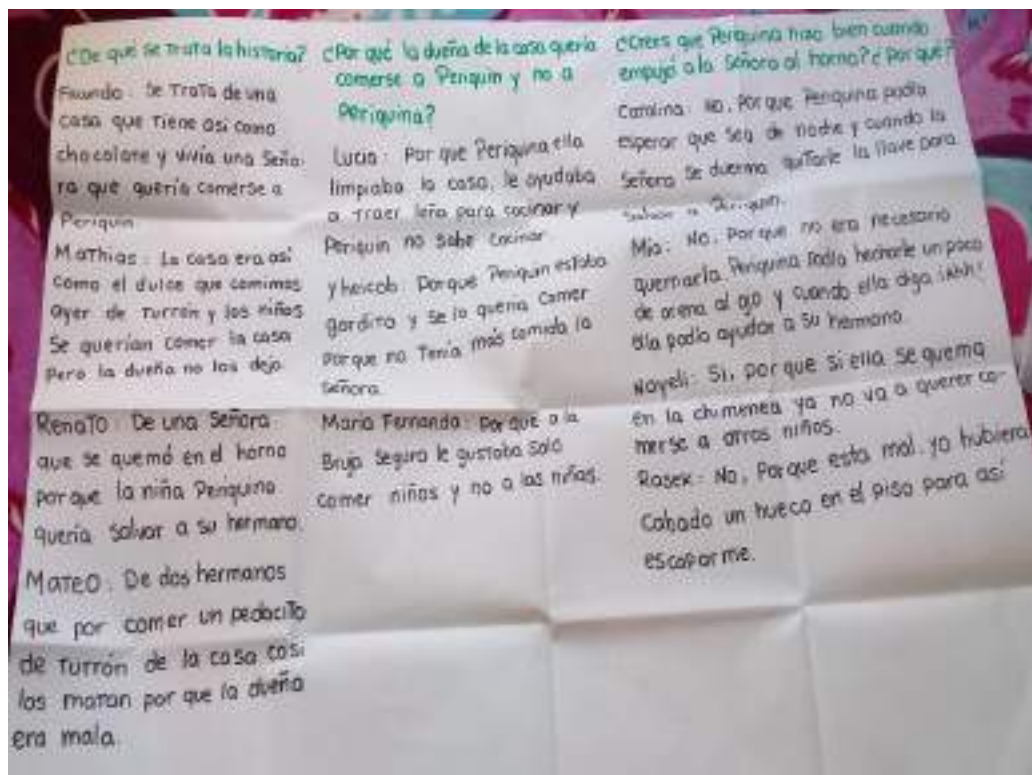
ANEXO N:

Actividad de narración del cuento La casa del turrón.



ANEXO Ñ:

Metacognición realizada al terminar la narración



ANEXO O:

Realización de sorteo para elegir los personajes del cuento La Casa del turrón.



ANEXO P:

Los disfraces que emplearon fueron accesorios del aula.



ANEXO Q:

Los niños dramatizando sobre la alfombra a la cual denominaron “nuestros escenarios”



ANEXO R:

Los niños representan sus personajes con autonomía



La narración de la historia fluye e intervienen los personajes en cuanto escuchan su sobrenombre de manera espontánea.



ANEXO 6:
**Declaratoria de
autoría de tesis**

DECLARATORIA DE AUTORÍA DE TESIS

Lima, 26 de mayo del 2021.

Señores

Facultad Ciencias de la Educación y Humanidades

Universidad Católica Sedes Sapientiae

Presente.-

Asunto: Declaración de autoría de tesis

De mi mayor consideración:

Me dirijo a ustedes para presentarles la tesis **“Interés y valoración por los Cuentos populares a través de la estrategia del Juego dramático en los niños y niñas de 4 años de Innova Schools sede Carabaylo en el año 2017”**.

Esta tesis ha sido elaborada por la suscrita, alumna de la Carrera de Educación Inicial año 2017, para optar por el Título de Licenciada a través de la Universidad Católica Sedes Sapientiae.

Por la presente, declaro que la tesis antes indicada es de mi autoría, es inédita, y ha sido desarrollada específica y expresamente para optar por el Título de Licenciada en Educación Inicial. Asimismo, la información que se cuenta con la autorización de los representantes de la institución sobre la que se ha elaborado la investigación.

Atentamente

Jennyfer Gonzales Gutierrez

NOMBRES Y APELLIDOS

DNI: 72016993

INFORME N° 001

A : MARÍA TERESA BRIOZZO PEREYRA
Decana (e.) FCEH

De : MARITA YSABEL ALAMA TABOADA

Asunto : Revisión de la tesis

Fecha : 25 de mayo de 2021

De mi especial consideración:

Me dirijo a Ud. para informar que, la tesis (Nombre de la tesis), pasó por el proceso de corrección ortográfica y de estilo.

NOMBRE DE LA TESIS	NONBRES Y APELLIDOS DEL TESISTA	PROGRAMA DE ESTUDIOS
Interés y valoración por los cuentos populares a través de la estrategia del juego dramático en los niños y niñas de 4 años de Innova Schools Sede Carabayllo en el año 2017	Jennyfer Gonzales Gutierrez	Educación Inicial

Sin otro particular.

Atentamente;



Marita Ysabel Alama Taboada
Correctora de estilos