



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIA JURÍDICAS, SOCIALES Y DE**  
**LA EDUCACIÓN**



**Escuela de Educación Básica y Párvulos**

**Caratula**

**PROYECTO DE INVESTIGACION: INFORME FINAL**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**  
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA:**

**JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS**  
**HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN**  
**INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUILLERMO BAQUERIZO.**

**AUTORA:**

Nieve Alexandra Valero Chang

**TUTORA:**

**Msc:** Jacquelin Macías Figueroa

**LECTORA:**

**Msc:** Tanya Sánchez Salazar

**Babahoyo – Los Ríos 2017 - 2018**

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar este trabajo a Dios y a mis padres por darme el privilegio de la vida y guiarme y hacer de mí una mujer luchadora con buenos principios morales, que a pesar de los obstáculos y dificultades que se han presentado a lo largo de mi vida y mi carrera no me han detenido para alcanzar mis metas con éxito.

También les dedico mis queridos hijos que han sido mi apoyo incondicional durante toda esta jornada de mi vida, con su amor y comprensión me fortalecieron para continuar y culminar mi carrera ellos son testigos de mi esfuerzo diario por cumplir un sueño por el cual me esmere por hacerlo realidad.

A mis estimados maestros por haberme impartido sus conocimientos y brindarme la enseñanza necesaria a lo largo de mi carrera y a las personas que en algún momento me brindaron su ayuda y apoyo.

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer a mi adorado Dios por darme entendimiento, sabiduría, y fortaleza para seguir adelante en los momentos difíciles de mi vida y de mi carrera y ayudarme a culminar con éxito la misma.

A mis queridos padres y a mis hijos por su apoyo, amor y comprensión, gracias por estar conmigo en todo momento y ser mi inspiración para convertirme en una profesional exitosa de la que se puedan sentirse orgullosos.

También quiero agradecer profundamente mis hermanos y a todas esas personas que de alguna manera u otra me dieron su apoyo desinteresado y por ultimo agradezco a la Universidad Técnica de Babahoyo y a todos mis maestros que me brindaron su apoyo, respeto, amistad y comprensión a lo largo de toda mi carrera.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**  
**DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN**

Yo, **NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG**, portadora de la cédula de ciudadanía **1203292055**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **Educación Parvularia**, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

**NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG**

**CL 1203292055**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL  
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

*Babahoyo, 21 de septiembre del 2018*

**Babahoyo, 17 de septiembre del 2018**

*En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 25-CEPI-C18, con fecha 17 de septiembre del 2018 mediante resolución N° CD-FAC-CJS. E-SO-001-RES-007-2018, certifico que la Sra. NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:*

**JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

**MSC. JACQUELIN MACÍAS FIGUEROA**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME FINAL  
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 21 de septiembre del 2018

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 25-CEPI-C18, con fecha 17 de septiembre del 2018 mediante resolución N° CD-FAC-CJS. E-SO-001-RES-007-2018, certifico que la Sra. **NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:


**JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA.**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Unbound Analysis Result

Analysis Document: Informe Final de Nieve Alexandra Valero Chang  
Submitted: 10/09/2018 1:28:00 AM  
Submitted By: nvalerochang@utbb.edu.ec  
Institution: UTBB  
Source: Universidad de Babahoyo  
Institution Website: utbb.edu.ec

  
**MSC. TANYA SANCHEZ SALAZAR**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**

  
**MSC. JACQUELIN MACÍAS FIGUEROA**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA.**

**PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

10 (DIEZ)

**EQUIVALENTE A:**

**TRIBUNAL:**

MSC. Angelica León de León

**MSC. ANGELICA LEÓN CASTRO**  
**DELEGADO DEL DECANO**

MSC. Victor Abel Romero Jacome

**MSC. VICTOR ABEL ROMERO JACOME**  
**DELEGADO DEL COORDINADOR DE CARRERA**

MSC. Richard Torres Vargas

**MSC. RICHARD TORRES VARGAS**  
**DELEGADO DEL CIDE**

AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA  
**SECRETARIA DE FAC. CC. JJ. SS. GENERAL**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr. (a)(ta) **NIEVE ALEXANDRA VALERO CHANG**, cuyo tema es: **JUEGO DRAMÁTICO Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [9%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

**URKUND**

**Urkund Analysis Result**

Analysed Document: INFORME FINAL DE NIEVE 16 4%3b27 (1).docx (D43024260)  
Submitted: 10/25/2018 12:04:00 AM  
Submitted By: nvalerochang@gmail.com  
Significance: 9 %

**Sources included in the report:**

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>

**Instances where selected sources appear:**

9

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

  
**MSC. JACQUELIN MACIAS FIGUEROA**  
**DOCENTE DE LA FCJSE.**



## Índice de contenidos

Caratula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Certificado de autoría del informe final .....	iv
Certificado de aprobación del tutor del proyecto de investigación .....	v
Certificado de aprobación del lector del proyecto de investigación.....	vi
Índice de contenidos .....	viii
Índice de tablas, cuadros.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Índice de figuras .....	xiv
Resumen .....	xv
Introducción.....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	3
1.1. TEMA DE INVESTIGACION.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL .....	4
1.2.1. Contexto Internacional. ....	4
1.2.2. Contexto Nacional. ....	4
1.2.3. Contexto Local. ....	5
1.2.4. Contexto Institucional.....	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. ....	8
1.4.1. Problema general. ....	8
1.4.2. Sub problemas o Derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.6. JUSTIFICACIÓN. ....	10

1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN. ....	11
1.7.1. Objetivo general. ....	11
1.7.2. Objetivos específicos. ....	11
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL. ....	12
2.1. MARCO TEORICO.....	12
2.1.1. Marco Conceptual.....	12
2.1.2. Marco Referencial. ....	14
2.1.2.1. Antecedentes investigativos. ....	14
2.1.2.2. Categorías de análisis. ....	15
2.1.3. Postura Teórica. ....	38
2.2. Hipótesis. ....	40
2.2.1. Hipótesis general o básica. ....	40
2.2.2. Sub-hipótesis o derivadas.....	40
2.2.3. Variables.....	41
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVETIGACIÓN.....	43
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.1.1. Pruebas Estadísticas aplicada. ....	43
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	44
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	56
3.2.1. Conclusión Específica. ....	56
3.2.2. Conclusiones Generales.....	56
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES. ....	57
3.3.1. Recomendación Específica.....	57
3.3.2. Recomendaciones Generales. ....	57
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN. ....	58
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS. ....	58
4.1.1. Alternativa obtenida. ....	58

4.1.2. Alcance de la Alternativa. ....	58
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa. ....	58
4.2. Objetivos. ....	61
4.2.1. General. ....	61
4.2.2. Específicos. ....	61
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA. ....	62
4.3.1. Título. ....	62
4.3.2. Componentes. ....	62
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA. ....	73
BIBLIOGRAFÍA .....	74
LINKOGRAFÍA .....	79
ANEXO .....	80

## Índice de tablas, cuadros.

<b>Tabla 1</b> .....	41
<b>Tabla 2</b> .....	41
<b>Tabla 3</b> .....	42
<b>Tabla 4</b> .....	42
<b>Tabla 5</b> .....	44
<b>Tabla 6</b> .....	45
<b>Tabla 7</b> .....	46
<b>Tabla 8</b> .....	47
<b>Tabla 9</b> .....	48
<b>Tabla 10</b> .....	49
<b>Tabla 11</b> .....	50
<b>Tabla 12</b> .....	51
<b>Tabla 13</b> .....	52
<b>Tabla 14</b> .....	53
<b>Tabla 15</b> .....	54
<b>Tabla 16</b> .....	55
<b>Tabla 17</b> .....	81

## Índice de gráficos

<b>Gráfico 1</b> .....	44
<b>Gráfico 2</b> .....	45
<b>Gráfico 3</b> .....	46
<b>Gráfico 4</b> .....	47
<b>Gráfico 5</b> .....	48
<b>Gráfico 6</b> .....	49
<b>Gráfico 7</b> .....	50
<b>Gráfico 8</b> .....	51
<b>Gráfico 9</b> .....	52
<b>Gráfico 10</b> .....	53
<b>Gráfico 11</b> .....	54
<b>Gráfico 12</b> .....	55

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> .....	64
<b>Figura 2</b> .....	65
<b>Figura 3</b> .....	66
<b>Figura 4</b> .....	67
<b>Figura 5</b> .....	69
<b>Figura 6</b> .....	70

## Resumen

En el presente trabajo encontramos varios capítulos dedicados a demostrar que la aplicación del juego dramático como técnica eficaz de enseñanza a niño que se encuentran en etapa de educación inicial, tiene gran importancia para el aprendizaje significativo que se puede generar en los estudiantes, también es una forma de hacer una clase divertida y fácil de ejecutar.

La Unidad Educativa Guillermo Baquerizo presentó un desinterés por parte de los docentes en la implantación y utilización del espacio para el juego dramático en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues al parecer no se considera al juego como un recurso metodológico o estrategia para la enseñanza, dificultando que los niños logren adquirir experiencias de aprendizaje. En marco referencial podemos descubrir que, en el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

Ya en el marco conceptual descubrimos lo siguiente; el concepto de "habilidades cognitivas" proviene del campo de la Psicología cognitiva. Estas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello. Estas tienen tres ejes: La atención, a través de esta y de una ejercitación constante, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, etc.

La responsabilidad de adecuar un espacio destinado para el juego dramático es de los docentes además depende de ellos el aprendizaje que los niños pueden adquirir a través del juego, pues son ellos los encargados de guiarlos y acompañarlos a los niños en la interacción exploración y dramatización y poder comprender el significado de lo que observan en cada una de las representaciones o dramatizaciones.

## **Abstract**

In the present work we find several chapters dedicated to demonstrate that the application of dramatic play as an effective teaching technique to children who are in the initial education stage, has great importance for the significant learning that can be generated in the students, it is also a way to make a class fun and easy to execute.

The Guillermo Baquerizo Educational Unit presented a lack of interest on the part of teachers in the implementation and use of space for dramatic play in the teaching-learning process, since it seems that the game is not considered as a methodological resource or strategy for teaching, making it difficult that children achieve learning experiences. In a referential framework we can discover that, in the dramatic game, different forms of expression converge: oral expression, gestural, sound, musical, plastic, etc., can be manifested in the different moments of the activity. With this, dramatic play becomes an important element of educational globalization, representing a nexus between the different expressive modalities.

In the conceptual framework we discover the following; The concept of "cognitive abilities" comes from the field of cognitive psychology. These are operations of thought by means of which the subject can appropriate the contents and the process he used for it. These have three axes: The attention, through this and a constant exercise, will favor the development of skills such as: observation, classification, interpretation, etc.

The responsibility of adapting a space destined for the dramatic game is of the teachers, it also depends on them the learning that the children can acquire through the game, since they are the ones in charge of guiding them and accompanying them to the children in the interaction exploration and dramatization and to understand the meaning of what they observe in each of the representations or dramatizations



## **Introducción.**

Un problema frecuente con el que los estudiantes de educación inicial se encuentran a diario en las aulas es la falta de espacios designados para el juego dramático. El Juego dramático: son aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad, deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo, portador de nuevas experiencias. Es por esta razón que este trabajo de investigación tiene como objetivo demostrar de qué manera el Juego dramático contribuye en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo, donde se realiza la investigación.

La metodología de enseñanza-aprendizaje requiere de una implementación, aplicando estrategias que permitan desarrollar un aprendizaje lúdico, dinámico y creativo a través del juego dramático, aplicando técnicas innovadoras y que estas a su vez formen parte del nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, facilitando su aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades cognitivas, esto solo se podrá lograr a través de actividades basadas en el juego dramático, pues es una de las técnicas más flexibles e innovadoras. Además este tipo de estrategias o técnicas servirá de mucha ayuda para los docentes en el trabajo de aula, ya que les permitirá atender de mejor manera a la diversidad de la misma.

En el capítulo I. Se describe el tema de investigación, el marco contextual, el cual trata los diversos aspectos de importancia relacionados con el juego dramático y la contribución que tiene este para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de educación inicial, el uso que se les da a los ambientes de dramatización en el contexto internacional, nacional, local e institucional. También en este capítulo se tratará sobre el planteamiento del problema donde se describirá la problemática existentes en la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo, la delimitación del lugar, los objetivos que serán de gran importancia para el desarrollo de la investigación, por último la justificación donde se expone lo más relevante del tema que se está investigando.

En el capítulo II. Se detallaran los diversos conceptos sobre el juego dramático, las Habilidades cognitivas, los mismos que se en

cuentran en el marco teórico, conceptual y referencial. Además también en este capítulo están: los antecedentes investigativos con criterios y aportaciones investigativas de autores e investigaciones ya existentes, la categoría de análisis en la cual se describen los diversos temas relacionados a las dos variables del tema de investigación, la postura teórica la cual está conformada por criterios de autores que hablan acerca del juego dramático, las habilidades cognitivas, como últimos puntos de este capítulo están las hipótesis y las dos variables que serán objeto de estudio en este trabajo investigativo.

El capítulo III, está constituido por la metodología de investigación y los tipos de investigación tales como: cualitativa, deductiva, documental, de campo, descriptiva, explicativa, este trabajo investigativo se sustenta con los métodos: científico, inductivo y deductivo, con técnicas de: observación, la cual permitirá la visualización del hecho o problema que será objeto de estudio y la entrevista, que se aplicara porque permitirá obtener información más completa y además porque esta técnica es aplicable a todas las personas, tales como niños, adultos, personas analfabetas o con alguna capacidad especial, también lo conforman los instrumentos de investigación, la población y muestra con la que se va a trabajar en el proyecto, el cronograma de actividades y la bibliografías.

# **CAPITULO I.- DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION**

## **1.1. TEMA DE INVESTIGACION.**

Juego dramático y su contribución en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo de la Provincia de Los Ríos.

## **1.2. MARCO CONTEXTUAL.**

### **1.2.1. Contexto Internacional.**

En este contexto la Universidad de Cantabria de España. Expone en un artículo una concepción del juego dramático o dramatización alejada del teatro y basada en el juego libre y personal, dirigido a posibilitar una expresión libre y creadora de todos los niños y niñas de la clase. Analiza la participación, la evaluación y el papel del profesor. El juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación.

La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, movimientos, etc. Y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (Juegos dramáticos proyectados). La finalidad es lograr una experiencia educativa significativa e integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los niños, posibilite su expresión personal, el impulso de su capacidad y actitud creativa y la mejora de sus relaciones personales. El niño puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere en un lenguaje globalizador que no parcela artificialmente sus manifestaciones expresivas.

### **1.2.2. Contexto Nacional.**

En Ecuador nuestro país se realizó una minuciosa evaluación a todos los docentes e instituciones solo con la finalidad de obtener un contundente resultado acerca de cómo actualmente se está trabajando dentro de las aulas, obteniendo como resultado una escasa organización e implementación de los espacios de aprendizaje en las aulas, entre los que se encuentran los espacios de dramatización, esto es debido a la poca importancia y a la mala utilización que se les da a los mismos, sin tomar en cuenta que los espacios de juegos dramáticos como recursos o herramientas pedagógicas son excelentes aliados para facilitar

la enseñanza y el aprendizaje sobre todo en niños y niñas de educación inicial ya que a estas edades ellos aprenden a través del juego.

Esto se debe a una educación rígida y tradicional que aun en la actualidad imparten algunos docentes en las aulas de clase, lo que no les permite salirse de los esquemas de enseñanza-aprendizaje impidiéndoles interactuar, explorar y socializar con sus estudiantes y que a su vez ellos lo hagan con sus compañeros o de forma individual. Por naturaleza los niños están buscando constantemente espacios y oportunidades que les permita conocer y comprender el mundo que los rodea y poder desarrollar sus capacidades y habilidades cognitivas. De allí que el juego dramático es uno de los más genuinos recursos metodológicos para potenciar el aprendizaje y potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas en preescolar.

### **1.2.3. Contexto Local.**

En nuestra localidad la falta de espacios para el juego dramático dentro de las aulas es una de las dificultades más frecuentes, siendo esto uno de los impedimentos para la dramatización de los niños y niñas. El espacio físico es otro de los obstáculos para los docentes que les impide utilizar e implementar los espacios de aprendizaje, que son de gran importancia para desarrollar y potenciar las habilidades cognitivas en los niños y niñas de educación inicial. El juego dramático es un gran facilitador de la enseñanza- aprendizaje. De allí la importancia y necesidad de la implementación y utilización de los espacios para la dramatización en las instituciones educativas, espacios de aprendizaje en donde a través del juego los niños puedan expresarse de forma espontánea, con libertad.

### **1.2.4. Contexto Institucional.**

La Unidad Educativa Guillermo Baquerizo presentó un desinterés por parte de los docentes en la implantación y utilización del espacio para el juego dramático en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues al parecer no se considera al juego como un recurso metodológico o estrategia para la enseñanza, dificultando que los niños logren adquirir experiencias de aprendizaje. Al parecer la falta de espacio físico dentro y fuera de las aulas es un impedimento para los docentes que no les permite utilizar e implementar estos

espacios, además se puede evidenciar que por esta causa existe mucho deterioro de los materiales que existen en las aulas para la dramatización, lo que dificulta el trabajo de los docentes y el proceso de aprendizaje de los niños y niñas a través del juego dramático.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

En la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo se evidencia el escaso desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes debido a la poca importancia que se da a la utilización del juego dramático como recurso de enseñanza-aprendizaje. Este problema se visualiza por la dificultad que tienen los niños en las operaciones mentales que no le permite integrar la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimientos que tengan sentido. Las habilidades cognitivas son la facilitadoras del conocimiento que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizado, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria para posteriormente, poder recuperarla, utilizarla donde y cuando convenga.

Es a través de la utilización del juego dramático como instrumento de enseñanza-aprendizaje que se podrá conseguir el desarrollo de las habilidades cognitivas, es por ello que a través de esta investigación se pretende lograr que los docentes de educación inicial considere la importancia que tiene el juego dramático en la enseñanza aprendizaje pues jugar es la actividad más importante que realizan los niños, ya que por medio del juego que ellos conocen el medio que les rodea, aprenden a conocer y relacionarse con los demás, se reconoce así mismo como persona distinta y única. De allí la importancia de utilizar el juego dramático como metodología de enseñanza para que los niños aprendan de forma dinámica facilitándoles el desarrollo de las habilidades cognitivas.

## **1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

### **1.4.1. Problema general.**

¿De qué manera el Juego dramático contribuye en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo provincia Los Ríos?

### **1.4.2. Sub problemas o Derivados.**

¿Por qué es importante el juego dramático en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en educación inicial?

¿De qué manera aporta el juego dramático en las aulas de clase en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de educación inicial?

¿Cómo influye el juego dramático en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial?



## **1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

### **Línea de investigación:**

Didáctica.

### **Sub línea de investigación.**

Influyen los recursos didácticos aplicados en la calidad de formación académica

### **Variables:**

Variable Independiente.

Juego dramático.

Variable dependiente.

Habilidades cognitivas

### **Delimitación Temporal.**

La investigación se realizó en el año lectivo 2017.

### **Delimitación Espacial.**

La institución donde se llevó a cabo la presente investigación es en la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos.

### **Delimitación Demográfica.**

La recopilación de información se obtuvo de los estudiantes de educación inicial, docentes y directores.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN.**

Esta investigación se la realizó con la finalidad de conocer de forma segura el aporte que ofrece la utilización del juego dramático como recurso, herramienta o instrumento metodológico en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, para fortalecer, estimular y facilitar el desarrollo de sus habilidades cognitivas que les permita integrar la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimientos que tenga sentido para ellos. De allí que es importante mencionar que la metodología basada en el juego dramático se ha convertido en una de las más utilizadas por los docentes en el aula de clase de educación inicial por las múltiples posibilidades de trabajo que ofrece para atender la diversidad del aula.

Es de gran importancia porque a través de la metodología basada en el juego dramático, que los niños aprenden y desarrollan diferentes habilidades, tales como: sociales, motoras, intelectuales, físicas y lingüísticas. Se emplea una metodología activa que permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje facilitando así el desarrollo de sus habilidades cognitivas, pues el juego está considerado como estrategia para conseguir un fin, un objetivo que hay que cumplir por los docentes o un currículo establecido para la educación, sin toma en cuenta su proceso. Debido a esto se puede perder por el camino infinidad de aprendizajes que son significativas para los niños y su desarrollo integral que les permitirá desenvolverse en el medio que los rodea.

La metodología de enseñanza-aprendizaje basada en el juego dramático será en beneficio de los docentes y estudiantes de la institución educativa que está siendo objeto de estudio, pues a través de la implementación y aplicación de estrategias que permitan desarrollar una enseñanza-aprendizaje más flexible, lúdico, dinámico y creativo a través del juego dramático, aplicando técnicas y estrategias Innovadoras y que estas a su vez formen parte importante del nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, facilitando su aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades cognitivas, esto se podría lograr a través del juego dramático ya que es una de las técnicas más flexibles e innovadoras.

## **1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.7.1. Objetivo general.**

Demostrar la importancia del Juego dramático para desarrollar las habilidades cognitivas a través de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### **1.7.2. Objetivos específicos.**

Reconocer la repercusión que tiene el juego dramático en las aulas en el aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial.

Efectuar estrategias lúdicas y dinámicas para desarrollar las habilidades cognitivas a través del juego dramático en los estudiantes de Educación Inicial.

Determinar el aporte que brinda el juego dramático en las aulas en el momento de desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes de Educación Inicial.

## **CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.**

### **2.1. MARCO TEORICO.**

#### **2.1.1. Marco Conceptual.**

Juego dramático: son aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias. En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas. El juego dramático es un tipo de juego donde los niños aceptan y asignan papeles, luego y actúan según estos.

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas. Durante el juego dramático quedan eliminados los límites de la realidad y los niños pueden hacerse pasar por alguien o algo diferente de sí mismos, dramatizando situaciones y acciones diversas en función del papel que han elegido o les ha sido asignado. Para realizar un juego dramático podemos partir de una poesía, de una imagen, de un cuento, de una canción y de otros elementos que sirvan para la dramatización.

El juego dramático, llamado generalmente dramatización es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del "disfraz" propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de "El Lobo", "La Caperucita", "Los Tres cerditos", etc.). La diferencia con los otros tipos de juego es que el interés del niño

está en "interpretar dramáticamente" un personaje, modelarlo o desfilarlo, es un juego más cercano a la imitación que a lo simbólico.

Las habilidades cognitivas: son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Las habilidades cognitivas son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. Las habilidades se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas.

El concepto de "habilidades cognitivas" proviene del campo de la Psicología cognitiva. Estas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello. Estas tienen tres ejes: La atención, a través de esta y de una ejercitación constante, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, etc. La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de lo que nos rodean. Los procesos del pensamiento es la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de inmediato con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes.

Habilidades sociales estas se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, además tienen determinadas ideas y actúan en función de estas. Son recíprocas por naturaleza, estas habilidades, requieren para su desarrollo la relación con otras personas. Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen, están determinadas por el reforzamiento social positivo o negativo. Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo: acorde con sus ideas y sentimientos o negativo: en desacuerdo. Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos y valores humanos.

## **2.1.2. Marco Referencial.**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos.**

Según Sarlé (2015), los aspectos señalados tienen consecuencias importantes para la escuela y nos acercan pistas para pensar cómo podemos enriquecer un tipo de juego propio del desarrollo infantil entre los 2 y 5 años y al mismo tiempo facilitar el aprendizaje de contenidos escolares constitutivos de la función social de la escuela. Es decir, qué lugar tiene que asumir las instituciones educativas del nivel inicial para potenciar la capacidad que tienen los niños de jugar simbólicamente y aprender.

La variedad de temas que pueden ser planteados para que los niños puedan jugar en el proceso educativo depende de la experiencia que tienen a partir de las diferentes situaciones cotidianas. De ahí la importancia de nutrir la experiencia para que nuevas porciones del mundo puedan ser exploradas, conocidas y recreadas a través del juego. El juego le permitirá ampliar su vocabulario. (Sarlè, 2015)

Carmen Morón Macías: Según su criterio define al juego dramático como una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones”. El Juego Dramático, como contenido esencial de enseñanza-aprendizaje está señalado en el área de lenguaje, comunicación y representación, entendida esta como un medio para el desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños y niñas de educación inicial. El Juego Dramático tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa. (Moròn Macias, 2014)

(MINEDU, 2014). Al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir a qué juega, cómo juega, con qué juega pero sin que eso se confunda con dejarlo solo. Hay que escuchar al niño y observar que ideas trae, el juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño pero finalmente no le brinda las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en internalización de todas las cosas con las que está trabajando.

El salón está dividido en áreas con diferentes elementos aptos para el juego pero con tinte de informativo debido a que la idea es ayudarse con este tipo de materiales para que así den

lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue, cree y plasme lo que está pasando en su entorno. Es importante la observación, acompañamiento del adulto. (Castillo, 2017)

En un criterio de Vygotsky, se recopiló su opinión la cual se centra en la teoría sobre las habilidades cognitivas en el pensamiento, la memoria y el juego del niño. Además en su teoría se puede encontrar varias ideas importantes, en primer lugar, el lenguaje es un instrumento imprescindible para el desarrollo cognitivo del niño y la niña, posteriormente, la conciencia progresiva que van adquiriendo les proporcionan un control comunicativo, además el desarrollo lingüístico es indispensable para el desarrollo del pensamiento. También defendió la combinación de la neurología y fisiología en los estudios experimentales de los procesos del pensamiento de los seres humanos. (Vygotsky, 2015)

Según un criterio recopilado de Piaget: nos dice como el influyó profundamente en nuestra forma de concebir el desarrollo del niño y la niña. Él nos enseñó que los niños y niñas se comportan como “pequeños científicos” que tratan de interpretar el mundo que los rodea. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen formas prescindibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con su entorno. Piaget estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad de los niños y niñas para razonar sobre su mundo, pues el desarrollo cognoscitivo no consiste tan solo en construir nuevos esquemas, sino también en reorganizar y diferenciar los ya existentes. (Piaget, 2014)

#### **2.1.2.2. Categorías de análisis.**

##### **Juego dramático.**

Son aquellas actividades en las que los niños dejan fluir su espontaneidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias. Si el niño ya vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difusos. En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora,

musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

Para realizar un juego dramático podemos partir de una poesía, de una imagen, de un cuento, de una canción... Tengamos en cuenta, sin embargo, que el juego dramático no es simple representación. Tomemos por caso que el juego dramático venga sugerido por un cuento. No se trata de representar el cuento para que él público capte "la trama". El cuento será el punto de partida de una búsqueda de un preguntarse cosas, de un resolver cuestiones no definidas en el relato. El estímulo del juego dramático debe caracterizarse por: Tener significado para los niños (referencias que formen parte de la vida cotidiana. Ser activo, interesar al niño. En principio, debe ser fácil con el objeto de generar un sentimiento de autosuficiencia y de seguridad. (Juego Dramatico, 2016)

### **La importancia que tiene el juego en el nivel inicial.**

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos. El rol de la educadora en el juego del niño: A veces se confunde la idea de "juego" con la idea de que "el niño haga lo que quiere", eso nos pasa con los padres y los mismos maestros. Lo importante es que nada se deje al azar. Al niño se le debe dar una estructura, un entorno en el cual se le da libertad de decidir a que jugar.

Es importante escuchar al niño y observar que ideas trae. El juego sin ningún tipo de acompañamiento es rico para el niño pero finalmente no le brinda ningún tipo de aporte a las estrategias de profundización, de exploración que necesita para que ese juego se convierta en una internalización de todas las cosas con las que está trabajando el niño. Cuando trabajamos con sectores o espacios de aprendizaje.



## **El juego es el motor del desarrollo del aprendizaje**

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos.

### **Juego dramático como juego teatral.**

Llamado generalmente dramatización es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida.

Generalmente la dramatización se acompaña del "disfraz" propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de "El Lobo", "La Caperucita", "La Ratita Presumida", "La abuelita", "Los Tres cerditos", "El Soldado" etc.). La diferencia con los otros tipos de juego está en que el interés del niño está en "interpretar dramáticamente" un personaje, modelarlo o desfilarlo.

### **¿Qué aprenden los niños durante el Juego dramático?**

Los niños aprenden acerca de:

- Expresar con claridad y emoción sus ideas.
- 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 en el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- La interacción lingüística y la creación de una trama compartida.
- La reelaboración de experiencias personales.

Como señalamos, el contenido del Juego dramático puede surgir de situaciones de la vida cotidiana o de la fantasía. En esta propuesta, se han desarrollado sesiones y talleres de enseñanza-aprendizaje eligiendo el mundo de la fantasía, como por ejemplo: cuentos, narraciones, historias. Especialmente el que aparece nutrido por los cuentos maravillosos. Los personajes a interpretar serán hadas, brujas, duendes, ogros, princesas, príncipes, bufones, reyes, doncellas y otros que se relacionen con estos personajes de un mundo de fantasías. Este juego está más cercano a la imitación que a lo simbólico y se realiza expresamente a través de la dramatización frente a los otros, los espectadores. (El juego en el nivel inicial , 2017)

### **El juego dramático en educación infantil.**

En el juego dramático encontramos dos aspectos básicos que constituyen a su vez dos ejes de contenidos para el desarrollo de una Programación sobre este tema: Por un lado, la expresión dramática, y por otro, la expresión corporal:

1.- A través de la expresión dramática los niños y niñas juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas.

2.- En el caso de la expresión corporal se trata de que los niños y niñas puedan representar a través de su acción y movimiento determinadas actitudes, vivencias, estados de ánimo, etc.

Ambas formas de expresión tienen como finalidad la comunicación gestual y se manifiestan de maneras diferentes, entre las que destaca en la etapa de educación infantil el Juego simbólico.

Durante estos juegos el niño se comporta “como si” fuera una persona distinta, o actúa “como si” estuviera haciendo cosas que solo está simulando hacer. El Juego dramático integra las dos manifestaciones y tiene un gran valor didáctico, ya que a través suyo entramos a un singular espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al

desarrollo afectivo, social e intelectual del niño/a. A través de la práctica didáctica del juego dramático, el alumnado muestra sus emociones y tensiones, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad. Estas manifestaciones expresivas son sin lugar a dudas un instrumento de relación, comunicación e intercambio con los demás.

La educación infantil debe estimular y fomentar este tipo de expresión para sacar de ella el máximo rendimiento educativo, aceptando y propiciando formas de enseñanza-aprendizaje más diversas. Por otra parte, las situaciones expresivas basadas en el cuerpo y el gesto fundamentalmente, permiten observar las dificultades y/o déficits del desarrollo, tanto del emocional y social, como del cognitivo. De este modo la actividad dramática se constituye en un procedimiento preventivo a la vez que también es el favorecedor del desarrollo armónico de la personalidad de los niños y niñas, lo que les servirá para desenvolverse en un futuro a lo largo de su vida, tanto en lo personal como en lo laboral.

El Juego Dramático es especialmente importante en la educación infantil, ya que en estas edades, el niño/a no posee un grado de “competencia” en el lenguaje oral, por lo que su recurso fundamental y el vehículo esencial para la comunicación con los demás, es la expresión gestual. Esta capacidad es la que debemos estimular en el aula. Por último, señalaremos las características más significativas del juego dramático, así como su evolución en la etapa de educación infantil. Respecto a las características: Se realizan en interacción entre iguales que tienen buena relación entre sí y suficientes experiencias compartidas. Mantienen una trama ficticia que puede estar mejor o peor ordenada y bien interpretada y ser más o menos duradera.

Los elementos físicos y humanos se convierten en objetos simbólicos que se ponen al servicio de la trama representada. Los juegos son tomados con absoluta seriedad, se manifiestan mediante un sistema de gestos, acciones y verbalizaciones conectados en el espacio y el tiempo. Se representan roles personales y profesionales cuyo referente es el mundo adulto. Respecto a la evolución que experimenta en la etapa infantil: El juego dramático, empieza a aparecer en la última fase (3/4 años) de la Educación Infantil en su forma más simple, llegando a formar parte importante del primer ciclo de la Educación

Primaria (7/8 años). En el segundo ciclo de la educación infantil los niños/as empezarán con juegos de este tipo donde las reglas sean lo más elementales posibles:

Ya que para ellos, las reglas, en principio, no son acuerdos entre los jugadores/as que se puedan variar, sino leyes a cumplir y no conciben otra forma en que el juego pueda ser jugado, ni de que se alteren dichas reglas, las que irán aceptando en la medida en que se vayan haciendo mayores, más maduros y expertos. Entre sus principales funciones están: La asimilación de la realidad, al revivirla en las representaciones: La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación: La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con su habilidad para representarlas.

- La dramatización es un recurso con extraordinarias posibilidades globalizadoras, ya que incluye entre sus principales componentes, los siguientes.

- La expresión verbal: como instrumento de comunicación y de concreción de realidades.

- La expresión corporal: natural en el niño/a desde los primeros meses de vida. Será crucial en la comunicación de sentimientos que no se pueden transmitir con la lengua únicamente.

- La expresión plástica: a través de máscaras, títeres y disfraces dirigidos a motivar, desinhibir e incentivar la creatividad.

- La expresión musical: como coordinadora del movimiento, del sonido y de la palabra, y como gran motivadora.

- La expresión creativa: ya que los niños/as de forma espontánea van a elaborar sus propios diálogos, según vaya surgiendo la acción.

### **Objetivos del juego dramático.**

Todas estas posibilidades van a contribuir al desarrollo integral del niño/a, que es uno de los objetivos fundamentales de la educación infantil, pero además la dramatización se plantea otra serie de objetivos, como son: Lograr una expresión creativa a través de formas dramáticas. Adquirir dominio y manejo de los elementos dramáticos. Incorporar juego dramático las diversas técnicas escénicas.

Interpretar escenas, iniciar los roles de espectador / actor. Representar pequeñas obras. Lograr la comunicación. Todos estos objetivos conectan con las diferentes áreas del currículo de esta etapa, de manera que a través de las actividades dramáticas, estamos contribuyendo a lograr objetivos por medio de juegos y actividades que motivan a los niños/as y que a su vez fomentan su creatividad.

### **Programación de una dramatización:**

Pero es importante tener muy presente una serie de aspectos claves a la hora de programar y desarrollar una dramatización, como: Que el cuento o tema elegido sea asequible y sencillo para los niños/as. Si es elegido por los propios niños/as será mucho más interesante y motivador para ellos, que la acción esté perfectamente delimitada, tanto en el espacio como en el tiempo.

En función de espacio-temporales se decidirá la decoración, ambientación, caracterización de los personajes. Fomentar la participación activa de todos los niños/as, aunque para ello haya que inventarse personajes en un cuento, siempre y cuando esto no conlleve una desviación de la historia original, por ejemplo en el cuento de caperucita, podría haber más de un cazador y una mamá y un papá.

Los cuentos, historias y narraciones deben tener coherencia en cuanto a los personajes que lo conforman se refiere. En el caso del cuento de los tres cerditos, los niños/as pueden hacer las tres casitas agarrados de las manos y subiéndolas simulando un tejado, para que los cerditos puedan entrar dentro, y después de que soplara el lobo, derrumbarse, y todos caen al suelo, de ésta manera todos participan de forma activa.

Además es de mucha importancia recordar que se debe dejar la libertad a los niños/as para actuar, hablar, etc... aunque el maestro/a se encuentre presente para dar confianza al

niño/a, se debe dejar al niño/a que ponga en marcha su creatividad, expresividad y sea capaz de recordar lo que acontece en cada momento, en su entorno y/o desarrollo de actividades, aunque sea “a su manera”.

### **Actividades dramáticas.**

Teniendo en cuenta estos aspectos fundamentales, podemos realizar multitud de actividades dramáticas como: Juegos Dramáticos: El inquilino, donde de tres en tres forman una casita, dos son paredes y otro inquilino, y según la orden, o bien pared derecha, pared izquierda, inquilino o mudanza total, deben cambiar de parejas. El espejo, unidos por parejas, un compañero hace de espejo imitando todos los gestos del compañero/a. La fotografía, o bien en pequeño grupo o en gran grupo, se deciden composiciones, una boda, de fiesta, en la playa... Pequeñas dramatizaciones relacionadas con la unidad que se trabaje, con el fin de que vivencien más los conceptos, o simplemente contar cuentos y seguidamente dramatizarlos.

Una excelente actividad resulta la de dramatizar cuentos clásicos, de obras conocidas por los niños; que niño no es capaz de recordar lo que el lobo, disfrazado de abuelita, le dijo a caperucita: “abuelita, abuelita, que ojos más grandes tienes... Son para verte mejor... Abuelita, abuelita, que orejas tan grandes tienes... Son para oírte mejor... Abuelita, abuelita, que nariz tan grande tienes... Es para olerte mejor...

Abuelita, abuelita, que boca tan grande tienes... Es para comerte mejooooor”. Esto nos da la posibilidad de que los niños, además de disfrutar, se sientan seguros, puesto que conocen el cuento, y sean capaces por ellos mismos de ir interpretando los personajes, sin que tenga que ir apuntándole los diálogos. Se está fomentando con esto la creatividad y la fantasía.

Por tanto, los juegos dramáticos tienen una gran importancia en el desarrollo integral de la personalidad infantil, porque ponen en funcionamiento e implican las distintas dimensiones del desarrollo del niño/a. Favoreciendo el desarrollo de la creatividad y la libre

expresión de sus vivencias y conocimientos adquiridos. A liberar tensiones y resolver conflictos personales.

Al desarrollo individual y social (asimilando las relaciones de la vida social y superando el egocentrismo). A saber moverse en el espacio. A distinguir la fantasía de la realidad. Así, el juego dramático es uno de los medios más valiosos para la intervención pedagógica, coincidiendo la mayoría de los autores en señalar que desarrolla la creatividad, las habilidades comunicativas sobre temas que afectan al conocimiento social y la expresión en todas sus manifestaciones.

Por otro lado, cabe destacar cómo la base fundamental de este tipo de juego es la improvisación, es decir, la facultad del sujeto de manifestar espontáneamente su forma de percibir un tema, o dar vida a un personaje. Para ello deberá poner en juego toda su capacidad de creación. En este sentido, la dramatización en la Educación Infantil tiene su fundamento según Cervera.

La tendencia natural del niño/a al juego y, en concreto al juego de representación, el desarrollo motriz, la relación con los demás (aprendiendo los niños a comunicarse). Las actividades dramáticas resultan tanto para maestros/as como para niños/as un instrumento educativo, de aprendizaje y diversión. Que al fin y al cabo es de lo que se trata esta etapa: “Que los niños/as aprendan jugando”. (Moròn Macias, 2014).

### **Que aprenden los niños a través del juego dramático.**

El juego dramático forma parte del proceso de aprendizaje y desarrollo integral del niño, ya que le permite desarrollar habilidades en áreas muy diversas como el pensamiento abstracto, la alfabetización, las matemáticas o las habilidades sociales, entre otras. Además, durante el juego dramático, los niños tienen la oportunidad de modificar escenas de su propia vida, es decir, pueden reinventar escenas que podrían tener lugar en otras áreas, concretamente el juego dramático permite al niño lo siguiente, los niños aprenden acerca de si mismos y el mundo. Las experiencias de juego dramático son algunas de las primeras maneras en que los niños aprenden acerca de sus gustos y disgustos, sus intereses y sus capacidades.

Experimentan con juegos de rol y trabajan para dar sentido de lo que han observado. Los niños desarrollan importantes habilidades de pensamientos de orden social y de mayor complejidad: El juego dramático es mucho más que simples actividades de juego. Se requiere de estrategias avanzadas de pensamiento. Comunicación y habilidades sociales.

Con los juegos de simulación, los niños aprenden a hacer cosas como negociar, tener en cuenta las perspectivas de otros y transferir conocimiento de una situación a otra, equilibrar sus propias ideas con los demás, desarrollar un plan y actuar en consecuencia, explorar el simbolismo, expresar y escuchar pensamientos e ideas, asignar tareas y roles y sintetizan información e ideas diferentes. (La importancia del juego dramático durante la infancia, 2018).

### **Que es el juego dramático.**

El juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15-18 meses de vida del niño y tiene como base la posibilidad de sustituir y representar una situación en especial las cotidianas que son las encaminadas a un aprendizaje significativo 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, no intentan 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. Los niños “usan” la imaginación y construyen una situación imaginada.

### **¿Qué características tiene el juego dramático?**

Para pasar de una situación real a una situación imaginada, los niños tienen que contar con algunos elementos que le permitan crear la escena, comprender los atributos del rol que van a interpretar y la secuencia de acciones que conlleva ese rol. Por eso, es tan importante



haber brindado previamente al juego, diverso tipo de experiencias que faciliten la construcción del escenario, la interpretación de los roles y la construcción de secuencias o guiones temáticos en torno al argumento.

El juego tiene entonces tres características: v 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. Para que esto sea posible, los niños tienen que conocer y tener experiencia sobre las características del personaje asumido e imaginar la situación en la cual se desarrolla la acción. El juego les permite conocer más acerca de ese mundo social o ficcional, conocerlo y apropiarse de sus particularidades.

### **¿Qué se aprende con el juego dramático?**

- 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 en el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- La interacción lingüística y la creación de una trama compartida.
- La reelaboración de experiencias personales.

### **¿Cómo favorece la Escuela el Juego dramático?**

La escuela facilita el juego dramático cuando profundiza, amplía y enriquece la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad o ampliando las posibilidades de juego con contenidos y temas novedosos sobre los que se puede jugar. Son situaciones del mundo cotidiano: viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, ser granjeros, artesanos, doctores, maestros, 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 del niño). Son situaciones del mundo fantástico o contextos lejanos: personajes de la literatura como las hadas, las princesas, los duendes y los héroes de la tv recreada a través del juego.

### **¿Cómo se puede enriquecer el juego desde la escuela?**

- Los niños tienen que conocer desde diferentes fuentes (cuentos, películas, imágenes, etc.) y experiencias directas: cómo es el personaje/papel social/rol y cuáles son sus acciones en la situación en la que ese personaje se mueve. Ejemplo: Si soy una princesa: qué usa la princesa, cómo se viste, dónde vive, con quién dialoga.

- Ejemplo: Si soy un farmacéutico, cómo se viste, don-de trabaja, qué hace en la farmacia (vender medicamentos, tomar la presión, aplicar inyecciones, etc.).

- El personaje debe disponer de una escena/escenario en la cual despliegue sus acciones. La escena supone la presencia de objetos propios del personaje y sus acciones.

- Las princesas viven en los palacios. Los palacios tienen salones de baile, cocinas, tronos, coronas, etc.

- La farmacia es un negocio que tiene remedios, balanza, mostrador, caja registradora, termómetro, aparato para tomar la presión, etc.

- Para que se despliegue la trama o guion tiene que existir diversidad de roles y de escenarios que faciliten el juego y la sucesión de acciones propias de cada personaje.

- Princesas, príncipes, damas de compañía, rey y reina, soldados, cocineros, recámara, sala de baile, sala de trono, torre o mazmorra.

- Farmacéutico, enfermos, compradores, zona de venta de remedios, zona para tomar la presión, zona en que se preparan recetas magistrales. Para jugar de verdad a las princesas o al farmacéutico, los chicos tienen que poseer conocimientos previos de las implicancias de cada situación y rol.

## **El juego en el Nivel Inicial.**

El juego dramático tiene como base la capacidad de simbolizar del niño, específicamente a través del juego simbólico este tipo de juego se nutre de la experiencia de los niños. Tiene como base el contenido de una experiencia sobre los diferentes roles y papeles sociales, de ahí que los roles familiares (mamá, papá o hermano) y los personajes de los medios de comunicación social, (robots, superhéroes, etc.), marcan los temas de juego. Sin embargo, los niños no quedan “atrapados” por lo cotidiano. 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. Los niños “utilizan” la imaginación y construyen una situación imaginada que sostiene la historia, guion dramático.

La escuela asume, en este sentido, una importancia fundamental profundizando la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad y ampliando las posibilidades de juego con contenidos y temas novedosos sobre los que se puede jugar. En la medida en que se enriquece el conocimiento que los niños tienen de diferentes aspectos de la realidad (cuando se quiere jugar escenas de la vida cotidiana como la panadería, el almacén, el kiosco de la esquina, la terminal de ómnibus, la escuela, los astronautas, etc.) o del mundo de la fantasía (personajes de cuentos o de la ficción como los personajes creados por Charles Chaplin, la Cenicienta, héroes, etc.) se le da contenido a la imaginación. (UNICEF, 2014)

Cómo nos relacionamos con los demás es la clave de nuestro éxito en la vida y de la felicidad. Saber leer las señales sociales, reconocer y regular las emociones, negociar y tomar turnos y participar en una actividad a largo plazo son habilidades y capacidades que se exploran en el juego dramático. Los niños sintetizan conocimientos y habilidades, por esta razón los niños necesitan oportunidades para cambiar sus habilidades y conocimientos, el juego dramático es una forma de hacer esto. Las habilidades cognitivas Son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él.

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla donde, cuando y como convenga. Se pueden agruparlas en tres grandes ejes:

1.- Dirección de la atención. A través de la atención y de una ejercitación constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación.

2.- Percepción: La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee.

### **Procesos del pensamiento.**

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con la finalidad de comparar situaciones pasadas y situaciones presentes y así de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información. En realidad, la clasificación de las habilidades difiere según los autores; como por ejemplo, algunos proponen la siguiente secuencia: observación, comparación, relación, clasificación, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación. A continuación otra forma de clasificación que propone las siguientes habilidades:

Observar es dar una dirección intencional a nuestra percepción e implica habilidades como atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar datos, elementos u objetos.

Analizar significa destacar los elementos básicos de una unidad de información e implica subhabilidades como comparar, destacar, distinguir, resaltar.

Ordenar es disponer de manera sistemática un conjunto de datos, a partir de un atributo determinado. Ello implica subhabilidades como reunir, agrupar, listar, seriar.

Clasificar se refiere al hecho de disponer o agrupar un conjunto de datos según categorías. Las subhabilidades que se ponen en juego son, por ejemplo, jerarquizar, sintetizar, esquematizar, categorizar.

Representar es la recreación de nuevos hechos o situaciones a partir de los existentes. Las subhabilidades vinculadas con esta habilidad son simular, modelar, dibujar, reproducir.

Memorizar implica procesos de codificación, almacenamiento y recuperación de una serie de datos. Este hecho supone también retener, conservar, archivar, evocar, recordar.

Interpretar es atribuir significado personal a los datos contenidos en la información recibida. Interpretar implica subhabilidades como razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.

Evaluar consiste en valorar a partir de la comparación entre un producto, los objetivos y el proceso. Esta habilidad implica subhabilidades como examinar, criticar, estimar, juzgar. (Habilidades Cognitivas , 2016)

### **Las habilidades sociales**

Son capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones, conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades en los niños son algo complejo ya que están formadas por un abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia.

Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás. Es fundamental prestar especial atención al desarrollo de habilidades sociales, porque son imprescindibles para la adaptación de los niños al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos.

### **Puntos claves de las habilidades sociales**

Se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas. Son recíprocas por naturaleza. Estas habilidades, requieren para su desarrollo la relación con otras personas. Incluyen conductas verbales y no verbales.

Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen. Están determinadas por el reforzamiento social (positivo o negativo). Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo (acorde con sus ideas y sentimientos) o negativo (en desacuerdo). Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos, ideas y valores.

Estas capacidades son la base de la conducta social, las personas interpretan las situaciones y deciden la actuación. Están interrelacionadas con el autoconcepto y la autoestima. Los resultados de las relaciones sociales influyen en el autoconcepto y la autoestima y estos a su vez son cruciales para las diferentes conductas en el medio social. Son necesarias para el desarrollo integral de las personas.

La persona se desarrolla y aprende en interacción con los demás. Las habilidades sociales básicas están constituidas de la siguiente manera: Apego, Empatía, Cooperación, Comunicación, Autonomía, Comprensión de situaciones y Resolución de conflictos, todas estas son fundamentales para la base de la conducta social. (Rodríguez, 2014)

- **Apego:** capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- **Empatía:** capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle
- **Asertividad:** capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
- **Cooperación:** capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- **Comunicación:** capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.
- **Autonomía:** capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.
- **Comprensión de situaciones:** capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.

- **Resolución de conflictos:** capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo.

### **Las habilidades cognitivas en la escuela.**

Aprender a aprender y aprender a pensar de forma igualitaria han sido y son propósitos fundamentales de la enseñanza. Los docentes pueden, desde las diferentes disciplinas, formar y desarrollar las habilidades del pensamiento a partir de la enseñanza de estrategias de aprendizaje. Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Estas habilidades pueden estar agrupadas en tres grandes ejes:

Dimensión de la atención: A través de la atención y de una ejercitación constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación. Percepción: Es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean.

Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Proceso del pensamiento: Se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información.

### **Otra clasificación de las habilidades.**

Observar es dar una dirección intencional a nuestra percepción e implica subhabilidades como atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar datos, elementos u objetos. Analizar significa destacar los elementos básicos de una unidad de información e implica subhabilidades como comparar, destacar, distinguir, resaltar. Ordenar es disponer

de manera sistemática un conjunto de datos, a partir de un atributo. Implica subhabilidades como reunir, agrupar, listar, seriar. Clasificar es disponer o agrupar un conjunto de datos según categorías. Las subhabilidades que se ponen en juego son, jerarquizar, sintetizar, esquematizar, categorizar. Representar es la recreación de nuevos hechos o situaciones a partir de los existentes.

Memorizar implica procesos de codificación, almacenamiento y recuperación de una serie de datos. Este hecho supone también retener, conservar, archivar, evocar, recordar. Interpretar es atribuir significado personal a los datos contenidos en la información recibida. Interpretar implica subhabilidades como razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.

Evaluar consiste en valorar a partir de la comparación entre un producto, los objetivos y el proceso. Esta habilidad implica subhabilidades como examinar, criticar, estimar, juzgar. Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que permiten que el alumno integre la información adquirida por vía sensorial, en estructuras de conocimiento más abarcadoras que tengan sentido para él.

La intervención de ciertos procesos y actividades mentales es fundamental para el avance de los conocimientos. Entre ellos se destacan: la atención, la memoria, las inferencias, las comparaciones, las asociaciones, las analogías, etc. Las habilidades cognitivas como atender, prever, anticipar, hipotetizar, interpretar, analizar, reconocer, etcétera, pueden considerarse micro estrategias que se articulan en las estrategias de aprendizaje consideradas macro estrategias. El alumno desarrolla las habilidades cognitivas como habilidades del pensamiento y las utiliza de manera diferente. En consecuencia, la escuela promueve las habilidades cognitivas y los alumnos pueden aprender a coordinarlas y dar lugar a las denominadas estrategias de aprendizaje.

Se entiende por estrategias de aprendizaje el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con los objetivos que persiguen, la naturaleza de las áreas o del objeto de estudio con el propósito de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. La enseñanza puede promover las habilidades cognitivas al tiempo que puede enseñar estrategias de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje persigue propósitos como enseñar a aprender, aprender a aprender o enseñar a pensar. Estos objetivos reavivan la necesidad de



que la enseñanza, más allá de las disciplinas específicas, facilite la adquisición de estrategias cognitivas de exploración, descubrimiento, elaboración y organización de la información.

Los procesos del pensamiento se mejoran a través de la práctica y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Desde ese punto de vista, entonces, es posible “enseñar a pensar”. La idea es generar de manera gradual una actitud estratégica frente a lo nuevo. Cuando nos referimos al concepto de estrategias, lo hacemos pensando en una secuencia integrada de procedimientos que se eligen con un objetivo determinado. Un aprendizaje satisfactorio implica que el alumno ha desarrollado un amplio repertorio de estrategias entre las que sabe elegir cuál es la más apropiada para una situación específica y además que es capaz de adaptarla para resolver cada caso. Para ello debe ser consciente de lo que hace, con el fin de poder controlar su aprendizaje. (Las habilidades cognitivas en la escuela, 2014)

### **Los procesos cognitivos simples y complejos**

La cognición implica muchos factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc., que forman parte del desarrollo intelectual y de la experiencia. Se entiende por cognición: “Captar o tener la idea de una cosa, llegar a saber su naturaleza, cualidades y relaciones, mediante las facultades mentales”. Conjunto de procesos mentales que tienen lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a éstos. Funciones complejas, que operan sobre las representaciones perceptivas o recobradas de la memoria a largo plazo. Los procesos cognitivos básicos o simples: Son sensación, percepción, atención y concentración, memoria.

### **Tipos de Pensamiento.**

Pensamiento Deductivo: Es una forma de razonamiento donde se infiere una conclusión de una o más premisas. Va de lo General a lo Particular. Todo humano tiene 4 extremidades, dos brazos y dos piernas. Pensamiento Inductivo: La base de la inducción es la suposición. Un chileno es ladrón, todos son ladrones. Pensamiento Analítico: Se utiliza para plantear, resolver problemas y tomar decisiones. En trabajos, encuestas, problemas matemáticos.

Pensamiento Creativo: Se usa en la creación o modificación de algo, Se presenta mayormente en la Niñez. Al crear un cuento, narraciones espontaneas, etc. Pensamiento crítico: Se puede ver de dos formas la objetiva y subjetiva. Objetiva, en alguna evaluación con pauta, Subjetiva, se hace una evaluación sin patrón.

### **Inteligencia y emoción.**

La inteligencia humana o de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente. El rendimiento que obtenemos de nuestras actividades diarias depende en gran medida de la atención que les prestemos, así como de la capacidad de concentración que manifestemos en cada momento. Pero hay que tener en cuenta que, para tener un rendimiento adecuado intervienen muchas otras funciones como, por ejemplo, un estado emocional estable, una buena salud psicofísica o un nivel de activación normal. Entre las emociones están: la ira, la sorpresa, la confianza, el sufrimiento, el miedo y el amor.

La alegría es una emoción mágica y a menudo transformadora. Kevin Ryerson, en su artículo "La alquimia de la alegría", llama a esta emoción "la habilidad de sentir la esencia de tu propia divinidad". Las emociones que se relacionan con la alegría son la felicidad, la euforia, la excitación, el placer y la satisfacción. La ira se puede sentir en muchos niveles, desde la máxima irritabilidad hasta la frustración. Se define como un fuerte sentimiento de rechazo y descontento, que por lo general surge ante una conducta malintencionada real o la percepción de ella. Las emociones relacionadas con la ira son el resentimiento, la exasperación, la cólera y la furia. La ansiedad, la ansiedad es un sentimiento subjetivo y difícil de describir.

Por lo general, involucra sentimientos de nerviosismo y preocupación, aunque en muchos casos no hay una razón específica para sentirse así. El peligro inminente, la proximidad de un examen, hablar en público, una cita a ciegas e incluso el estrés cotidiano pueden generar sentimientos de ansiedad. Las emociones relacionadas con la ansiedad incluyen la angustia y el temor. La sorpresa, el sentimiento de sorpresa puede ser placentero o no. Sin embargo,

existe una constante que es la aparición repentina. Las emociones que se relacionan con la sorpresa son el asombro, el desconcierto, el asombro y la perplejidad. La confianza, también llamada fortaleza o seguridad en sí mismo, la confianza permite que los seres humanos se fíen de sus instintos, transmitan seguridad

Las emociones que se relacionan con la confianza son la certeza, la fe y el sentimiento de seguridad. La pena y el sufrimiento mental ante una gran pérdida o una experiencia dolorosa son los sellos distintivos de esta emoción. Como en la ira, existen una variedad de niveles de pena, que van desde la decepción hasta la desesperación. Las emociones relacionadas son: la angustia, la tristeza, la melancolía y la aflicción. El miedo es una emoción relacionada con la adaptación y con frecuencia tiene efectos colaterales. En el caso de los crímenes violentos o las experiencias con riesgo de muerte, las víctimas experimentan un desorden de estrés postraumático. El miedo también puede tener un efecto protector.

Por ejemplo, piensa en un padre que no puede encontrar a su hijo por un momento en un supermercado muy concurrido; su respuesta inmediata, el miedo, le permite leer rápidamente el panorama que lo rodea, tratar de reconocer la voz de su hijo y localizarlo. Las emociones que se relacionan con el miedo son el temor, el terror, el pánico y el pavor. Amor. Los sentimientos de apego personal a un niño, al marido, a la esposa, a los padres o los amigos están por lo general relacionados con el amor. El amor es un sentimiento que cubre un amplio espectro de sensaciones que van desde el afecto apasionado hasta el mero entusiasmo. Los sentimientos amorosos pueden ser románticos o pueden significar tener mucha estima por un amigo, una iglesia o una causa.

### **Procesos cognitivos.**

La percepción como proceso cognitivo: Esta nos permite organizar y comprender el mundo a través de los estímulos que recibimos con los sentidos. Podemos recibir información de los cinco los sentidos clásicos como la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto, pero también de otros no tan conocidos como la propiocepción (es el sentido que informa sobre la posición corporal, el que nos permite que tengamos un esquema corporal y sepamos qué posición ocupamos en el espacio) o la interocepción (que es la percepción de

cómo están los órganos de nuestro cuerpo, y es el que nos permite saber cuándo tenemos sed o hambre). Una vez recibidos, nuestro cerebro integra toda esta información, creando un nuevo conocimiento.

La atención como proceso cognitivo: La atención es un proceso cognitivo que nos permite concentrarnos en un estímulo o una actividad, para luego poderlo procesar más profundamente en la conciencia. La atención es una función cognitiva fundamental para el desarrollo de la vida diaria y se utiliza en la mayoría de tareas que llevamos a cabo. De hecho, también se la considera como el mecanismo que controla y regula el resto de procesos cognitivos: desde la percepción (necesitamos la atención para atender a los estímulos que nos llegan de los sentidos) hasta el aprendizaje o el razonamiento complejo.

La memoria como proceso cognitivo: La memoria es la función cognitiva que permite codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. La memoria es un proceso básico para el aprendizaje y es la que nos permite crearnos un sentido de identidad. Hay muchos tipos y clasificaciones de memoria, podemos hablar de la memoria a corto plazo, que es capacidad de mantener temporalmente la información en la mente y de memoria a largo plazo que son todos aquellos recuerdos o conocimientos que guardamos durante mucho más tiempo.

Esta a su vez puede dividirse en memoria declarativa, que incluye tanto los conocimientos adquiridos mediante el lenguaje y la educación, como los adquiridos a través de experiencias personales y vivencias. El pensamiento como proceso cognitivo: El pensamiento es fundamental en todo proceso cognitivo. Permite integrar toda la información recibida y establecer relaciones entre los datos que la componen. Para ello se vale del razonamiento, la síntesis y la resolución de problemas, es decir, de las funciones ejecutivas. El lenguaje como proceso cognitivo.

El lenguaje es la capacidad que tenemos para expresar pensamientos y sentimientos a través de la palabra. Es la herramienta que usamos para comunicarnos y para organizar y transmitir la información que tenemos sobre nosotros y sobre el mundo. El lenguaje y el pensamiento se desarrollan de forma paralela y están íntimamente relacionados, influyéndose recíprocamente.

El aprendizaje como proceso cognitivo: es el proceso cognitivo a través del cual incorporamos nueva información a nuestro conocimiento previo. En el aprendizaje incluimos cosas tan dispares como el aprendizaje de conductas o hábitos como lavarnos los dientes o aprender a caminar, como todos los conocimientos que vamos adquiriendo con la socialización y la escuela. Piaget y otros autores hablaban del aprendizaje cognitivo como el proceso en el que la información entra en el sistema cognitivo y lo cambia.

Los procesos cognitivos pueden ser naturales o artificiales, conscientes o inconscientes, pero generalmente son muy rápidos y ocurren constantemente y casi sin que nos demos cuenta. Un ejemplo de lo cambiantes y rápido que puede ser el proceso cognitivo es que cuando vamos por la calle y vemos un semáforo en rojo iniciamos un proceso cognitivo que nos llevará a tomar una decisión (cruzar o no cruzar). Lo primero que haremos es centrar nuestra atención en el semáforo, a través de la vista veremos que está en rojo.

En cuestión de milisegundos recuperamos de nuestra memoria que cuando está el semáforo en rojo no se debe cruzar; pero también recordaremos que, a veces, si no pasan coches lo hacemos. Aquí probablemente tomemos nuestra primera decisión: o esperamos hasta que el semáforo se ponga en rojo, o mirar hacia un lado y otro de la calle (dirigir de nuevo nuestra atención) para ver si pasan coches o si es seguro cruzar.

### **Programa de estimulación cognitiva de Cognifit.**

Este programa ha sido diseñado por un completo equipo de neurólogos y psicólogos cognitivos que estudian los procesos de plasticidad sináptica y neurogénesis. Únicamente son necesarios 15 minutos al día (2-3 días por semana) para estimular las capacidades y procesos cognitivos, este programa es accesible vía online, y está dirigido a particulares, investigadores y profesionales del sector salud, y colegios. Los ejercicios clínicos de estimulación cognitiva de Cognifit permiten evaluar de forma precisa más de 20 funciones cognitivas fundamentales, perfectamente definidas y sometidas a un control de medida objetivo que proporciona resultados normalizados en edad y criterios demográficos en base a miles de sujetos.

Los diferentes ejercicios interactivos, se presentan como entretenidos juegos mentales que puedes practicar a través del ordenador. Después de cada sesión, Cognifit presentará un gráfico detallado con la evolución del estado cognitivo del usuario. Además, permite comparar el rendimiento cognitivo con el resto de usuarios. Se ha demostrado que la batería de ejercicios clínicos online de Cognifit fomenta la creación de nuevas sinapsis y circuitos neuronales capaces de reorganizar y recuperar la función de las áreas cognitivas más deterioradas, el cerebro puede cambiar su estructura y su funcionamiento.

Es lo que llamamos plasticidad cerebral o neuro- plasticidad. Gracias a ella, podemos mejorar nuestras capacidades cognitivas. Si somos personas sanas, pero también podemos restaurarlas o mantenerlas cuando, se ven alteradas por una lesión cerebral (traumatismo, ictus) o una enfermedad neurológica (esclerosis múltiple, Alzheimer, deterioro cognitivo). La plasticidad cerebral nos permite crear nuevas conexiones cerebrales y aumentar los circuitos neuronales, mejorando su funcionalidad.

Si algo nos ha enseñado la neurociencia y el estudio de la plasticidad cerebral es que cuanto más usamos un circuito neuronal, más fuerte se hace. El programa de estimulación cognitiva de Cognifit está dirigido a explorar nuestros procesos cognitivos. Una vez que entiende cual es la situación cognitiva particular de cada individuo, ofrece a cada usuario un régimen de ejercicios cognitivos personalizados. (Shatil, 2015)

### **2.1.3. Postura Teórica.**

Al realizar este proyecto investigativo eh podido leer y analizar diversos criterios de varios personajes del pasado y de la actualidad, llegando a la conclusión, que el juego dramático tiene gran repercusión en el desarrollo de las habilidades cognitivas y que es una excelente estrategia en la enseñanza- aprendizaje de niños y niñas de educación inicial. Considerando el criterio de la Dra. Patricia Sarlé y a través de la lectura y el análisis de algunas de sus obras sobre educación y en lo que al juego dramático se refiere, eh llegado a la conclusión de lo importante que es el juego dramático en la enseñanza-aprendizaje, pues

entre los 2 y 5 años de edad podemos enriquecer un tipo de juego propio del desarrollo infantil y al mismo tiempo facilitar el aprendizaje de contenidos escolares.

A través del juego dramático el niño puede ampliar su vocabulario, encontrar formas nuevas de expresarse a través de gestos y acciones, construir escenarios que acompañen las situaciones dramatizadas, es decir el juego es el recurso facilitador de las habilidades cognitivas y del desarrollo integral del niño. Esta metodología, reconoce al juego como la actividad más flexible, genuina e importante en la infancia temprana, pues es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños, es por esta razón que es recomendable que toda unidad educativa tenga un espacio para el juego dramático, donde los niños puedan interactuar y desarrollar sus capacidades y de nutrir la experiencia para que nuevas porciones del mundo puedan ser exploradas y conocidas.

La responsabilidad de adecuar un espacio destinado para el juego dramático es de los docentes además depende de ellos el aprendizaje que los niños pueden adquirir a través del juego, pues son ellos los encargados de guiarlos y acompañarlos a los niños en la interacción exploración y dramatización y poder comprender el significado de lo que observan en cada una de las representaciones o dramatizaciones. El juego dramático forma parte del proceso de aprendizaje y desarrollo integral del niño, ya que le permite desarrollar habilidades en áreas muy diversas como el pensamiento abstracto, la alfabetización, las matemáticas o las habilidades sociales, entre otras. Además, durante el juego dramático, los niños tienen la oportunidad de modificar escenas de su propia vida.

## **2.2. Hipótesis.**

### **2.2.1. Hipótesis general o básica.**

La utilización del juego dramático como recurso en la enseñanza-aprendizaje facilitará el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### **2.2.2. Sub-hipótesis o derivadas.**

El aporte que brindara el juego dramático será de gran importancia para desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial.

La adecuada utilización del juego dramático en las Unidades Educativas contribuirá a que la educación preescolar sea más dinámica y flexible.

Al investigar los diversos criterios acerca del juego dramático se ha podido comprender la importancia que tiene el mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas en edades tempranas.



### 2.2.3. Variables.

Hipótesis general o básica.

**Tabla 1**

**Sub hipótesis derivadas.**

<b>Variables</b>		<b>Categorías</b>
<b>Variable Independiente</b>	Juego dramático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego-trabajo</li> <li>• Actividades</li> <li>• Capacidades</li> <li>• Destrezas</li> <li>• Necesidades e intereses</li> </ul>
<b>Variable Dependiente</b>	Desarrollo de las habilidades cognitivas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades propuestas por el docente.</li> <li>• Vivencias compartidas</li> <li>• Vivencias individuales</li> </ul>

**Tabla 2**

<b>Variables</b>		<b>Categoría</b>
<b>Variable Independiente</b>	Aporte del Juego dramático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación de las inteligencias</li> <li>• Pensamiento lógico matemático</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Equilibrio afectivo</li> <li>• Expresión oral</li> <li>• Expresión corporal</li> </ul>
<b>Variable Dependiente</b>	Adquirir las habilidades cognitivas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de trabajo</li> <li>• Ámbitos de aprendizajes y desarrollo</li> </ul>

**Sub hipótesis derivadas.**

**Tabla 3**

<b>Variables</b>		<b>Categoría</b>
<b>Variable Independiente</b>	Implementación del espacio del juego dramático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces</li> <li>• Títeres</li> <li>• Música</li> </ul>
<b>Variable Dependiente</b>	Educación Dinámica, Flexible y Significativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos infantiles</li> <li>• Cuentos</li> <li>• Dramatizaciones</li> <li>• Músicas infantiles</li> </ul>

**Sub hipótesis derivadas.**

**Tabla 4**

<b>Variables</b>		<b>Categoría</b>
<b>Variable Independiente</b>	Criterios y Teorías del juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría del Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación</li> <li>• Teoría de la Guía Metodológica para la Implementación del currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación</li> <li>• Ángeles Gervilla</li> </ul>
<b>Variable Dependiente</b>	Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Edades Tempranas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas y Habilidades</li> <li>• Estimular las Áreas Cognitivas</li> </ul>

## CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVETIGACIÓN

### 3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

#### 3.1.1. Pruebas Estadísticas aplicada.

**Cálculo porcentual.**

$$(\%) = (P/T) \times 100$$

**La media aritmética. (X)**

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i = \frac{a_1 + \dots + a_n}{n}$$

**La desviación estándar. (S)**

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

**El coeficiente de variación. (CV)**

$$C_v = \frac{\sigma}{\bar{x}} \cdot 100$$

### 3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Entrevista a las docentes del Centro Educativo “Guillermo Baquerizo” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, sobre **juego dramático y su contribución en el desarrollo de las habilidades cognitivas**

#### CUESTIONARIO

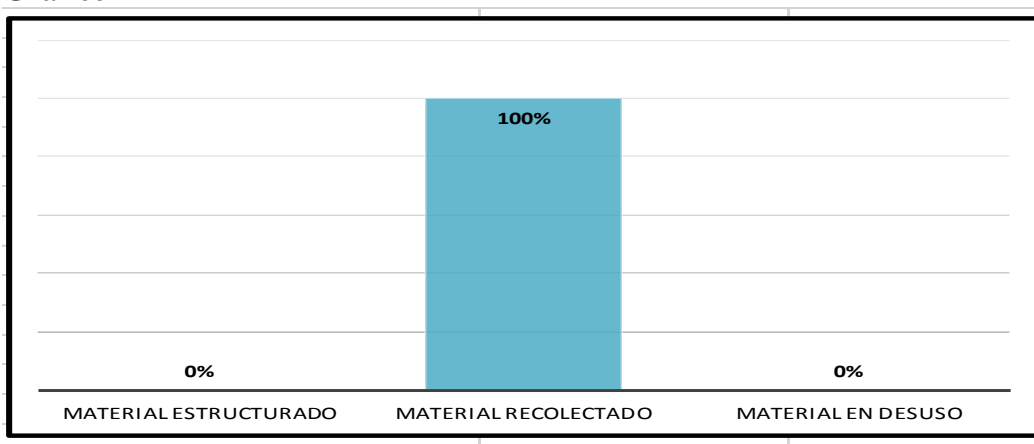
1. ¿Qué tipo de materiales utiliza usted para implementar el espacio de juego dramático en su aula?

a. Material Estructurado b. Material Recolectado c. Material en Desuso

Tabla 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Material Estructurado	0	0%
Material Recolectado	1	100%
Material en Desuso	0	0%
<b>TOTAL</b>	1	100%

Gráfico 1



Elaborado: Nieve Alexandra Valero Chang.

Fuente de investigación: Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

#### Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la entrevista aplicada a la docente de la unidad educativa Guillermo Baquerizo reconoce que hace uso de material recolectado en su mayoría dejando de lado el uso de otros materiales que también podrían ser muy útiles en la aplicación de estrategias de enseñanza y esa decisión no ayuda en mucho a realizar estrategias variadas que incentiven el esfuerzo por lograr un alto rendimiento académico.

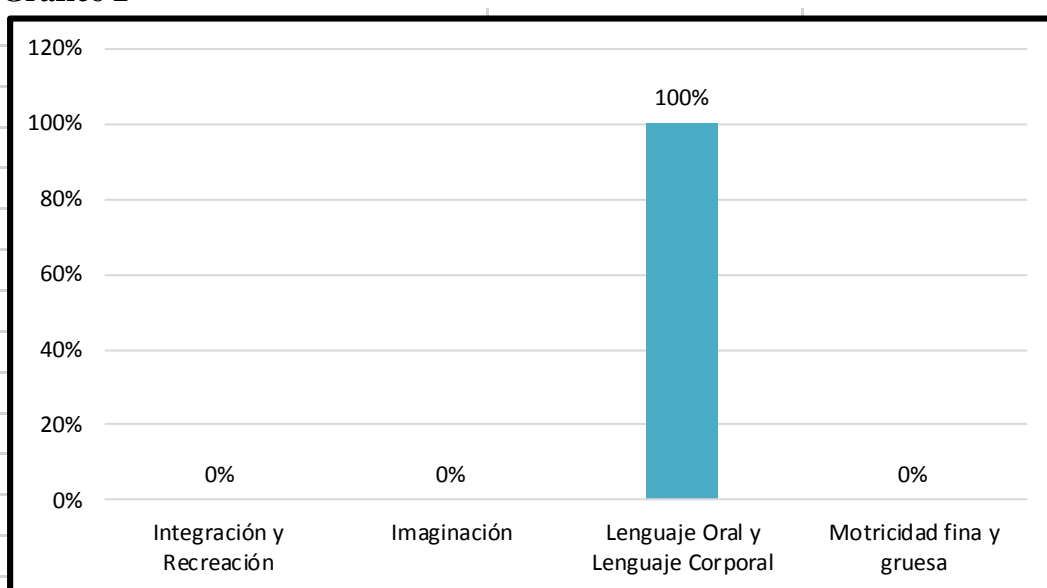
## 2. ¿Qué actividades realiza usted en los espacios de juego dramático?

- a. Integración y Recreación b. Imaginación c. Lenguaje oral y Lenguaje corporal  
d. Motricidad fina y gruesa.

**Tabla 6**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Integración y Recreación	0	0%
Imaginación	0	0%
Lenguaje Oral y Lenguaje Corporal	1	100%
Motricidad fina y gruesa	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 2**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

### **Análisis e interpretación.**

Según los datos alcanzados por medio de la aplicación de una entrevista aplicada a la docente encargada de los estudiantes de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo ella propicia en su mayoría actividades que desarrollan el lenguaje oral y el lenguaje corporal, pero también debemos tener en cuenta que es importante que se tenga en cuenta, la importancia que tienen las otras actividades que desarrollan las otras destrezas, para el desarrollo integral de los educandos.

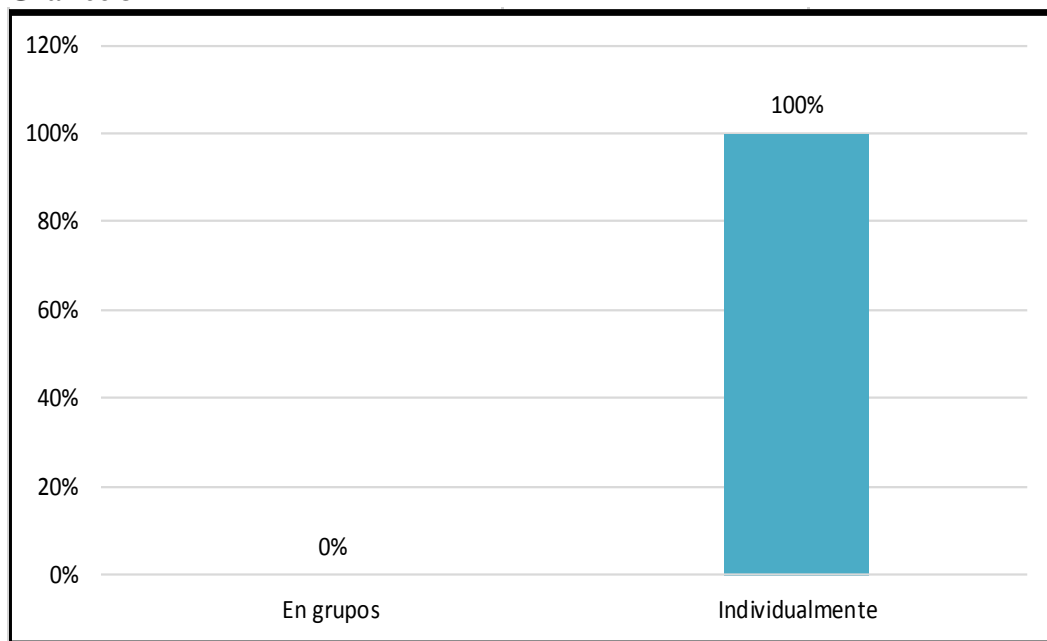
### 3. ¿Cree usted que los niños trabajan de mejor manera en el espacio de juego dramático?

- a. En grupos    b. Individualmente.

**Tabla 7**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En grupos	0	0%
Individualmente	1	100%
<b>TOTAL</b>	1	100%

**Gráfico 3**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

#### **Análisis e interpretación.**

Según los resultados de la encuesta nos podemos dar cuenta que la docente, no hace uso del trabajo en equipo para de este modo generar en educandos la capacidad de relacionarse de una manera fluida y cordial con las persona de su entorno. Durante su infancia es cuando hay que empezar a influenciar en ellos el deseo por relacionarse de forma correcta, lo que ayudaría en gran manera a su aprendizaje.

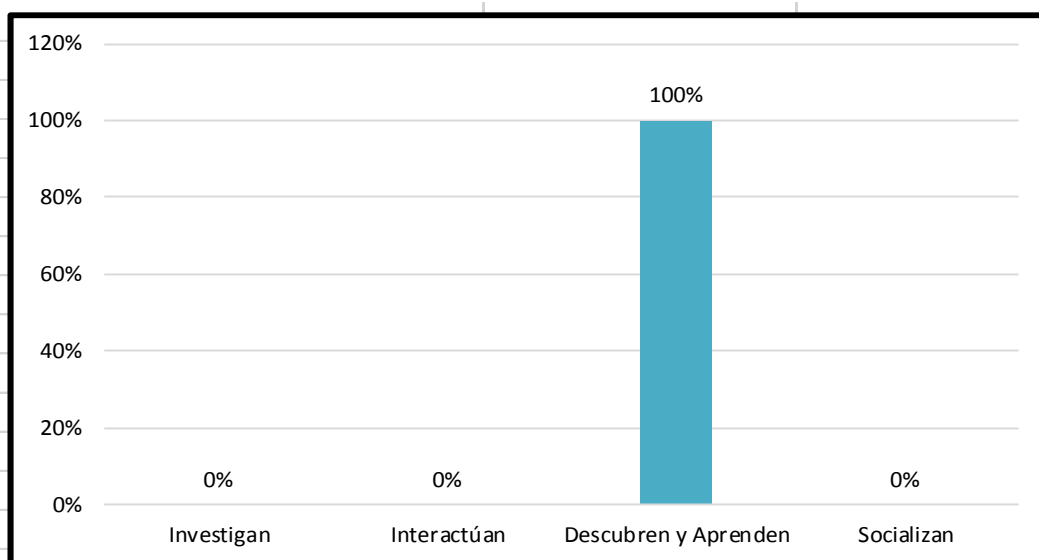
**4. ¿Qué ha podido observar usted cuando los niños y niñas realizan actividades en el espacio de juegos dramáticos?**

a. Investigan b. Interactúan c. Descubren d. Aprenden e. Socializan.

**Tabla 8**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Investigan	0	0%
Interactúan	0	0%
Descubren y Aprenden	1	100%
Socializan	0	0%
<b>TOTAL</b>	1	100%

**Gráfico 4**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

Con este resultado podemos darnos cuenta que los niños tienen facilidad para aprender pero, la docente no incentiva a los niños, de modo que, estos se vean atraídos para realizar actividades en las que puedan obtener más información que les sea útil para el desarrollo de su conocimiento.

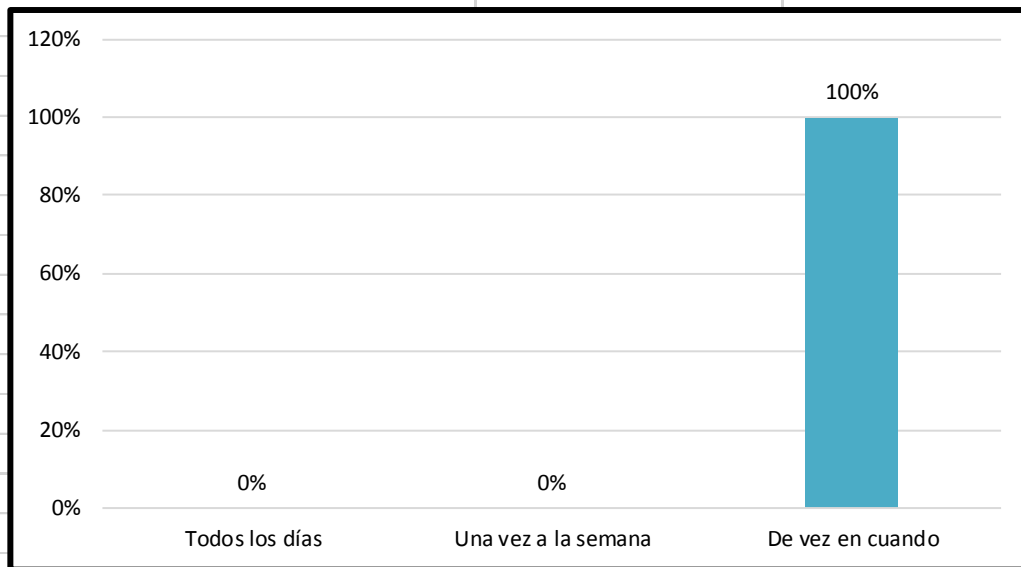
**5. ¿Con que frecuencia utiliza el espacio de juego dramático?**

- a. Todos los días    b. Una vez a la semana    c. De vez en cuando

**Tabla 9**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Todos los días	0	0%
Una vez a la semana	0	0%
De vez en cuando	1	100%
<b>TOTAL</b>	1	100%

**Gráfico 5**



**Elaborado:**

Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

Al preguntar a la docente acerca del tiempo dedicado para el juego dramático, dijo que no lo hacía muy seguido, lo que hace pensar que en si no le está dando la importancia que esta actividad tiene para el desarrollo intelectual y actitudinal de los niños. Lo que se puede tomar como un desinterés por parte de la docente, para hacer que los estudiantes se diviertan aprendiendo.



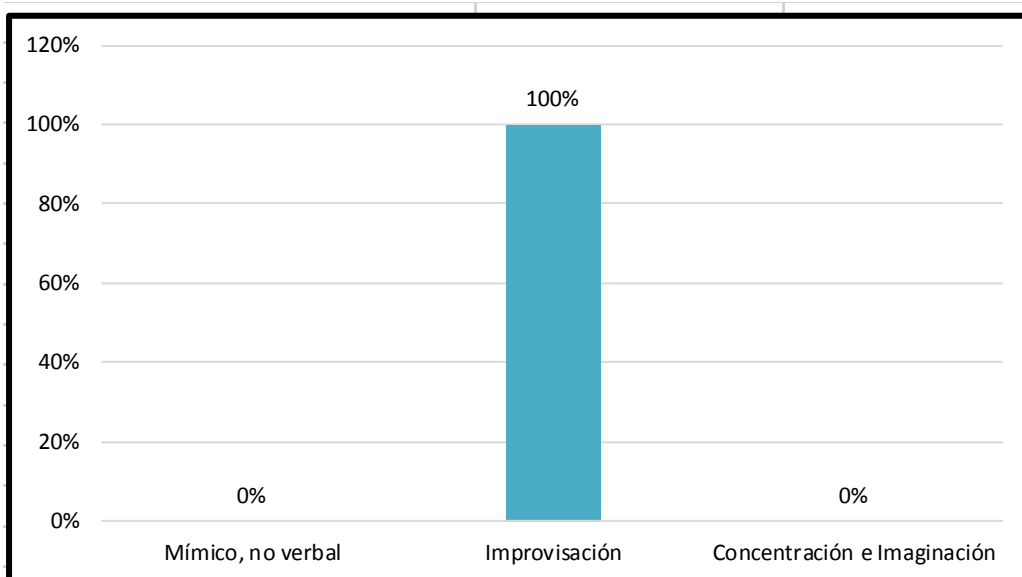
**6. ¿Qué estrategias utiliza en los espacios de juego dramático para desarrollar las habilidades cognitivas?**

a. Mímico, no verbal.    b. improvisación.    c. concentración e imaginación.

**Tabla 10**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mímico, no verbal	0	0%
Improvisación	1	100%
Concentración e Imaginación	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 6**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

Al tener esta respuesta por parte de la docente, se puede entender que, si bien es cierto la improvisación por parte de los niños es una excelente arma para que logren aprender, no es adecuado enfocarse solo en ello, pues sería ideal que también realicen las otra estrategias que desarrollan otras destrezas igual de importantes.

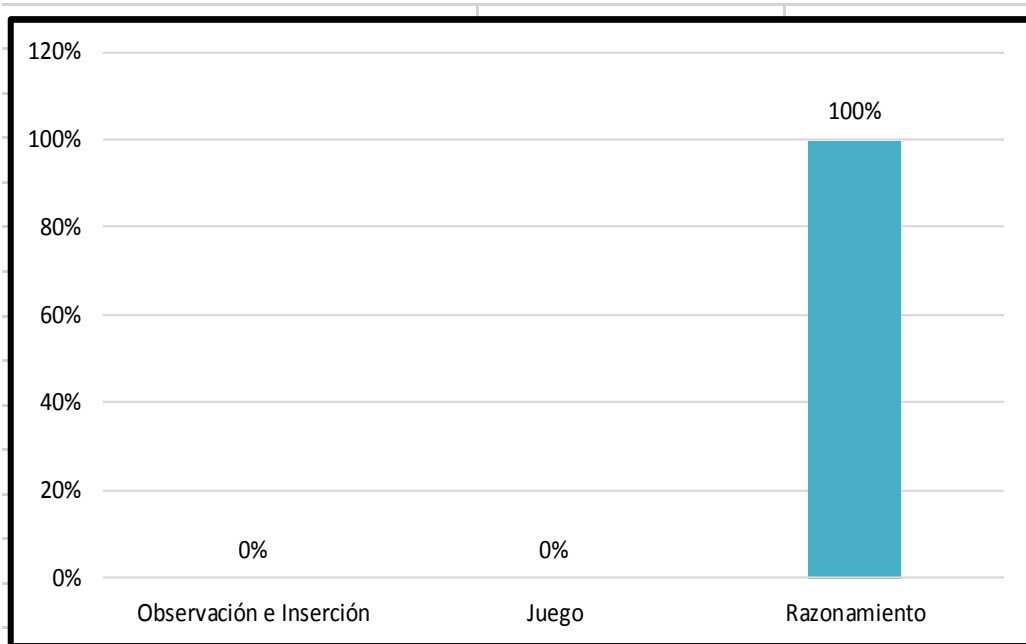
**7. ¿Qué recursos utiliza usted para estimular el área cognitiva de los niños y niñas?**

- a. Observación e Inserción.      b. Juego.      c. Razonamiento.

**Tabla 11**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Observación e Inserción	0	0%
Juego	0	0%
Razonamiento	1	100%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 7**



**Elaborado:**

Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

En esta pregunta la maestra dice que más se enfoca en proponer actividades, que, ayuden al desarrollo del razonamiento de los niños dejando casi de lado la importancia que tiene hacer uso del juego- aprendizaje para esta edad de los estudiantes, ya que sabemos que ese es su verdadero interés y se debe adaptar los juegos a la información que se desea, sea aprendida.

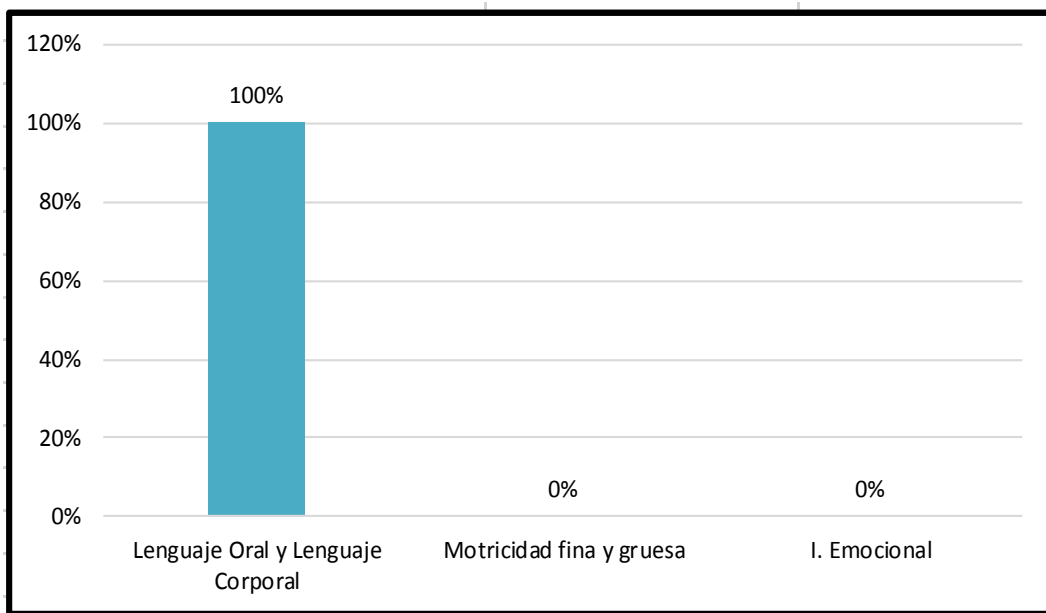
**8. ¿Qué tipo de inteligencias cree usted que se estimulan cuando se trabaja en los espacios de dramatización?**

- a. Lenguaje Oral y Lenguaje Corporal.    b. Motricidad fina y gruesa.    c. I. Emocional.

**Tabla 12**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lenguaje Oral y Lenguaje Corporal	1	100%
Motricidad fina y gruesa	0	0%
I. Emocional	0	0%
<b>TOTAL</b>	1	100%

**Gráfico 8**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

La docente responde esta pregunta convencida que solo el lenguaje se desarrolla en este tipo de actividades pero en realidad hay una inteligencia básica que se desarrolla y es la Inteligencia emocional, así que se puede entender la importancia de aplicar de forma continua esta estrategia.

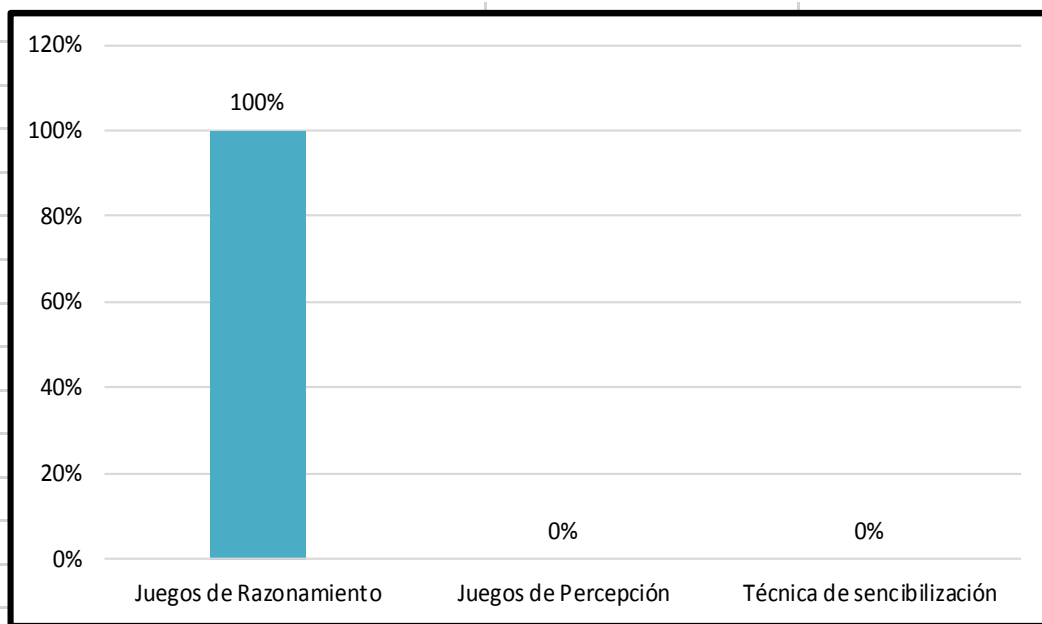
**9. ¿De qué manera desarrolla usted la creatividad en los niños y niñas?**

a. Juegos de Razonamiento. b. J. de percepción. c. Técnica de sensibilización.

**Tabla 13**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de Razonamiento	1	100%
Juegos de Percepción	0	0%
Técnica de sencibilización	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 9**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

**Análisis e interpretación.**

Dentro de las actividades que la docente propone a su clase, se enfoca en buscar que ellos razonen pero sin aplicar técnicas de juegos que realmente serian de mucha ayuda, para ella en especial por que el hecho de proponer clases no llamativas para los aprendices se complica el proceso de enseñanza.

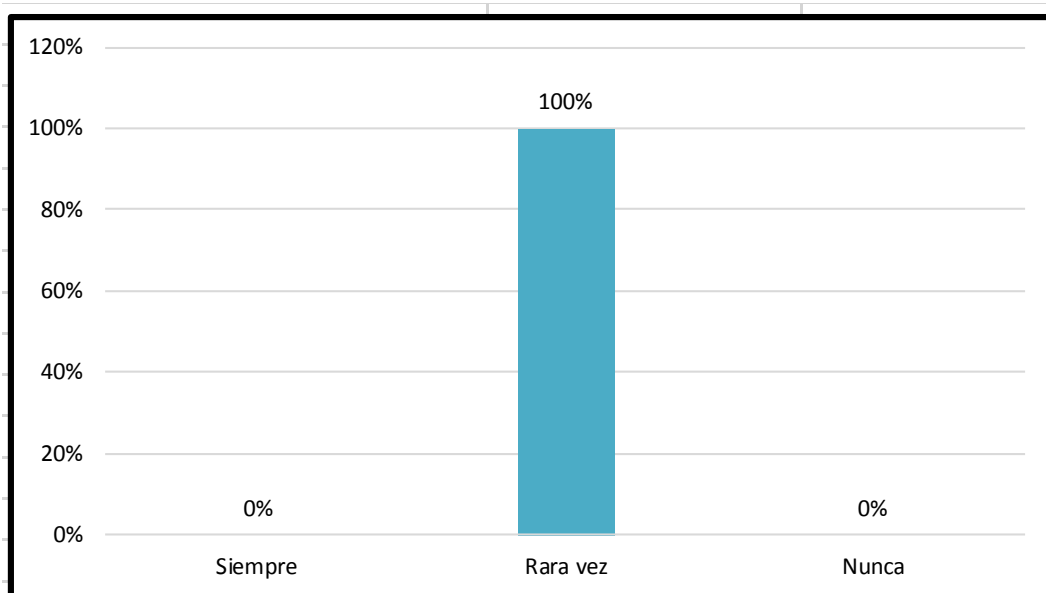
10. ¿Con qué frecuencia consigue usted que los niños y niñas expresen sus vivencias a través de la dramatización?

- a. Siempre.      b. Rara vez.      c. Nunca.

**Tabla 14**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Rara vez	1	100%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 10**



**Elaborado:** Nieve Alexandra Valero Chang.

**Fuente de investigación:** Unidad Educativa Guillermo Baquerizo.

### **Análisis e interpretación.**

La docente se puede dar cuenta que en realidad no logra elevar el porcentaje de estudiantes, que puedan relacionar sus vivencias con las actividades dramáticas que realizan en la clase junto a sus compañeros, es un problema que con esfuerzo y dedicación se puede solucionar.

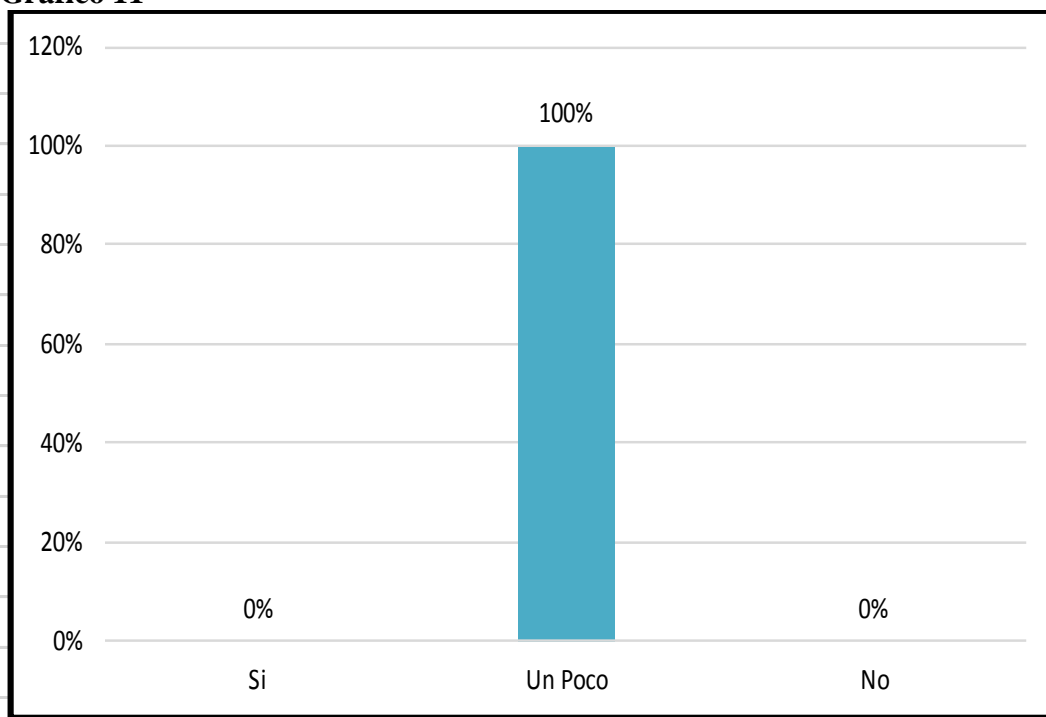
11. ¿Los espacios de juego dramático sirven para estimular las habilidades cognitivas?

- a. Si    b. Un Poco    c. No

Tabla 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
Un Poco	1	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

Gráfico 11



**Análisis e interpretación.**

Aquí se puede observar que la docente, realmente no está convencida de la importancia que tiene la aplicación y desarrollo de la técnica del juego dramático. Hecho que hace entender el porqué, del desinterés por parte de la docente, para realizar esta técnica en sus clases.

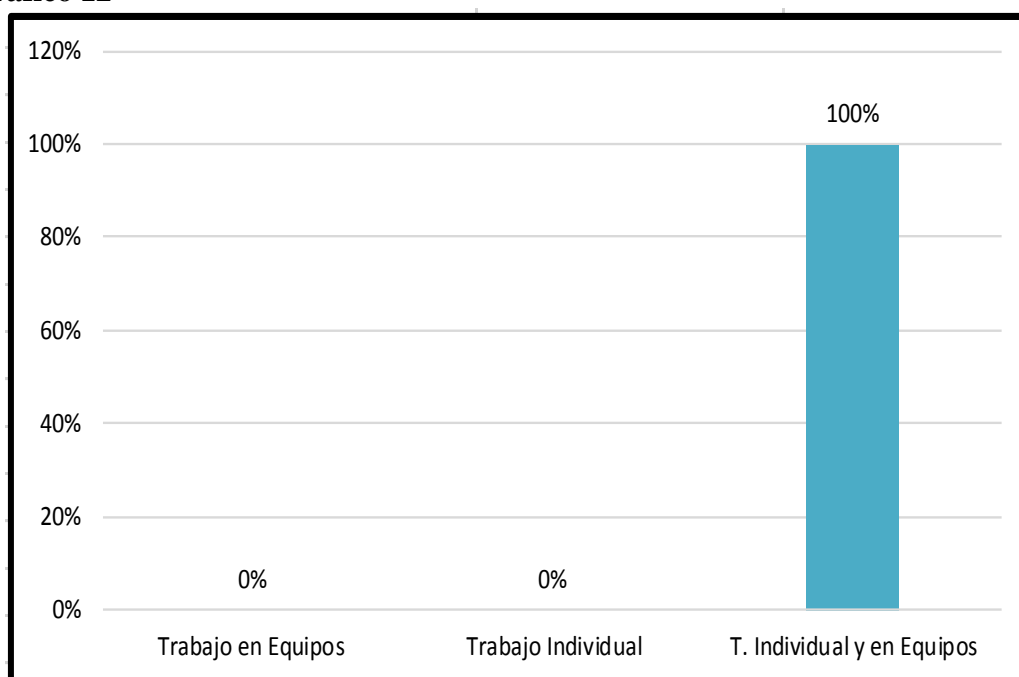
**12. ¿Cómo promueve usted el desarrollo de las destrezas y habilidades?**

- a. Trabajo en Equipos. b. Trabajo Individual. c. T. individual y en Equipos.

**Tabla 16**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Trabajo en Equipos	0	0%
Trabajo Individual	0	0%
T. Individual y en Equipos	1	100%
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 12**



**Análisis e interpretación.**

En la respuesta por parte de la docente a esta interrogante, se puede observar que si se fomenta medianamente el trabajo en equipo a los educandos, también cabe recalcar que guiados por sus respuestas anteriores, no es prioridad para la docente el trabajo en equipo que se pueda realizar en la clase.

## **3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.**

### **3.2.1. Conclusión General.**

Finalizando la entrevista se puede concluir que:

La docente aunque tiene conocimiento básico acerca de su práctica educativa en realidad no hace del uso del juego dramático una prioridad para su clase lo que lleva a pensar que se le complica desarrollar las habilidades cognitivas de sus estudiantes a cargo hecho que resulta muy preocupante a la hora de analizar sus conocimientos y desarrollo integral.

### **3.2.2. Conclusiones Específicas.**

De acuerdo con la entrevista llevada a cabo se puede concluir que:

El aporte del juego dramático para la enseñanza es de gran importancia en el proceso educativo de niños en inicial de manera especial, pero la docente no lo cree así.

El juego dramático no está siendo aplicado de forma correcta, por parte de su maestra, esto quiere decir que el proceso de enseñanza se vuelve plano y con poco atractivo para los educandos.

Esta investigación hace tener claro que el juego dramático tiene gran importancia en el proceso educativo, también ayuda en gran manera a el desarrollo cognitivo de los estudiantes, además de su desarrollo sensorial y motriz que son las bases para su vida futura.



### **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.**

#### **3.3.1. Recomendación General.**

Al terminar la entrevista, teniendo en cuenta las respuestas de la tutora, se puede recomendar lo siguiente:

La docente siempre debe tener en cuenta, que la aplicación del juego dramático como recurso en la enseñanza-aprendizaje facilitará el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

#### **3.3.2. Recomendaciones Específicas.**

De acuerdo con la entrevista aplicada a la docente de esta unidad educativa se puede recomendar lo siguiente:

La elaboración de una guía de técnicas didácticas relacionada con los juegos dramáticos que se puedan aplicar de forma eficaz, ya que son un ente de ayuda muy importante en la clase.

La docente debe autoanalizarse y aplicar la técnica de juegos dramáticos de manera que los educandos puedan generar, muchos más beneficios educativos tanto en los niños como en la docente y su institución.

Tanto la docente como las autoridades deben hacer énfasis en la importancia que tiene el juego dramático, para el desarrollo cognitivo, sensorial y motriz de los niños que están bajo su cuidado.

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida.**

A través de una capacitación, se propone la elaboración de una guía de técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos, que fomenten el desarrollo sensorial, intelectual y motriz de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

#### **4.1.2. Alcance de la Alternativa.**

La alternativa obtenida, aparte de ayudar a los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, tendrá capacidad de ayudar otras instituciones educativas, que se encuentren en una situación similar a la que fue objeto de esta investigación.

#### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.**

Es claro que en las instituciones educativas con nivel inicial, tiene mucha importancia el juego dramático y el crecimiento integral infantil son una dupla necesaria en el proceso educativo. Los juegos dramáticos comúnmente están siendo aplicados en las diferentes prácticas educativas como el preámbulo para pasar al nuevo conocimiento. Con esto podemos concluir que los juegos dramáticos son de gran valor para este proceso.

Siempre que se quiera enseñar un nuevo tema de clase a los niños, es importante que los niños tengan total predisposición para aprender o interés por lo que el maestro quiere enseñar en el próximo proceso. Parte clave para que toda información pueda ser asimilada de forma permanente por los educandos, he aquí el valor, de la activación del conocimiento previo en los estudiantes de educación inicial y en todos los niveles de clase.

Debido a toda la información recopilada por medio de la investigación, el presente trabajo busca ayudar a plantear y explicar las diferentes disciplinas que ayuden en el proceso de

enseñanza – aprendizaje a la docente encargada del grupo de estudiantes de educación inicial, además de esto también puede ayudar a toda la institución, tanto de manera académica como en el prestigio a la institución, que será generadora de personas capaces y desarrolladas de forma integral para la sociedad.

Es de mucha importancia para el proceso educativo recordar que, siempre que los alumnos cuenten con el entorno adecuado, y las técnicas continuas de juego dramático, con fines educativos acorde con los temas de clase se facilitara y se hará más eficaz el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial, pertenecientes a la institución educativa que fue objeto de nuestra investigación, no solo para esta institución sino servirá como precedente para las demás que puedan presentar dificultades educativas similares.

#### **4.3.3.1. Antecedentes.**

Andrea Riquero Pacheco en el año 2017, realizó una investigación sobre la contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de Educación Inicial.

De acuerdo con lo que ella investigó, existe una conexión directa entre el juego dramático y el desarrollo psicológico, social y afectivo de los niños, que han sido objeto de análisis. Ya que busco resaltar el desarrollo psicosocial que presentaron los educandos durante la realización de los juegos dramáticos, así como las actitudes tomadas en los diferentes roles de los niños, pudo concluir que los enfrentamientos en su mayoría se dieron por el dominio motriz, y en el transcurso del juego dramático.

#### **4.1.3.2. Justificación.**

Esta investigación pretende hacer conocer, la relación e incidencia que tiene la aplicación de estrategias dramáticas en el desarrollo de las habilidades cognitivas, de los estudiantes de educación inicial de la unidad educativa Guillermo Baquerizo, hoy en día, es de gran importancia para el gobierno, que la niñez aprenda de forma cálida y eficaz toda la información necesaria para su desarrollo.

A partir de los resultados de este trabajo, podemos entender que el uso de juegos dramáticos es la base fundamental, para el desarrollo cognitivo de los niños que se encuentran en educación inicial, solo así ellos podrán relacionarse de una manera adecuada, elocuente y agradable con su entorno, situación que sería de total agrado para sus familiares y círculo cercano, tenemos claro que en los primeros de vida es cuando están formando su criterio.

Este trabajo busca ser el punto inicial, desde el cual se puede ayudar a toda una institución, en especial a los niños que están bajo su cuidado, también para hacer que el personal docente se actualice con todas las técnicas y destrezas que pueden ser aplicadas y ejecutadas de modo que logren un aprendizaje significativo e integral, teniendo como resultado individuos capaces de relacionarse de forma coherente y cálida.

## **4.2. Objetivos.**

### **4.2.1. General.**

Fomentar el desarrollo sensorial, intelectual y motriz, a través de la elaboración de una guía de técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### **4.2.2. Específicos.**

Proporcionar, a la institución y docente una guía de técnicas didácticas relacionada con los juegos dramáticos de que se puedan aplicar de forma eficaz, ya que son un ente de ayuda muy importante en la clase.

Impulsar la implementación de espacios educativos dinámicos agradables, para que se desarrolle la capacidad de aprendizaje autónomo y resolución de problemas en los estudiantes de la institución.

Incentivar a la docente y autoridades la aplicación de juegos dramáticos, para que se genere el desarrollo cognitivo, sensorial y motriz de los niños que están bajo su cuidado.

## **4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.**

### **4.3.1. Título.**

Guía de técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos, que fomenten el desarrollo sensorial, intelectual y motriz de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

### **4.3.2. Componentes.**

#### **Descripción general de la propuesta.**

Esta propuesta se podrá realizar, en los siguientes ciclos:

- Programación.
- Realización.
- Evaluación.

#### **Metodología.**

Es importante que se realicen las debidas sustentaciones en cada ciclo que conforma la propuesta, ya que de este modo se asegura de la obtención de los efectos deseados, así demostrando con datos científicos que las guías de técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos, fomentan el desarrollo sensorial, intelectual y motriz de los estudiantes de educación inicial, ayudados por una previa organización.

#### **Ciclo I.- Programación.**

En este ciclo se necesita realizar una organización, de las diferentes técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos, que van a ser aplicadas por los docentes, para que fomenten el desarrollo sensorial, intelectual y motriz de los estudiantes, por lo mismo estas deben ser dinámicas y flexibles, además que prevean los diferentes escenarios que se puedan presentar durante la futura aplicación.

## **Ciclo II.- Realización.**

El desarrollo de las actividades va a realizarse en las instalaciones de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, con previo análisis de todo el entorno y espacios educativo que es capaz de ofrecer, además de las capacidades de cambio que nos facilita finalizado este trabajo realizar una exhaustiva evaluación de resultados.

## **Ciclo III.- Evaluación.**

En este ciclo realizamos la respectiva evaluación todas las actividades que se realizaron y la forma de su aplicación, de este modo podemos hacer una comparación entre las actividades que se ejecutaron y la planificación previa, además de analizar si se obtuvieron todos los objetivos planteados inicialmente, también de hacer unas conclusiones y recomendaciones finales y necesarias.

## **El programa.**

El programa de realización de guía de técnicas didácticas relacionadas con los juegos dramáticos, es para hacer que sus estudiantes se interesen en sus métodos de enseñanza, además de sus instrumentos usados para enseñar, adecuar todos los ambientes educativos y con esto poder lograr ese ansiado aprendizaje significativo en todos sus estudiantes, esto solo se puede dar si existe una previa planificación de la clase, no hay nada peor que tratar de improvisar una clase, dejar sin respuesta las preguntas que surgen durante clase o dar respuestas al azar que podrían ser incorrectas a esta edad es muy fácil que estos errores los hagan su verdad para la vida.

## **Actividades de la propuesta.**

La metodología tiene gran importancia para su eficacia, por ejemplo el docente debe recordar que el principal responsable y ejecutor de su aprendizaje es el mismo estudiantado, y el docente debe propiciar el interés por aprender en sus educandos. Sus técnicas deben cumplir con los lineamientos adecuados para esta ejecución didáctica, que de forma especial busca el aprendizaje general de los estudiantes de educación inicial.

### **Actividad # 1**

#### **Expresión creativa**



**Figura 1**

**Objetivo.-** Lograr en los niños una expresión creativa a través de formas dramáticas realizadas en el aula.

- Se leerá el cuento “Caperucita roja del noroeste” de Walter Carzon.
- Se interrogará a los niños acerca de los personajes del cuento y de sus características registrándolo en un papel afiche.
- Se distribuirán los roles y se entregará elementos para que los niños se disfracen.
- Posteriormente se hará una dramatización del cuento.
- Van a realizar sus personajes lo más parecido a la historia.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

#### **Recursos:**

- Cuento “Caperucita roja del noroeste”.
- Papel afiche.
- Disfraces.



## Actividad # 2

### Dominio y manejo de su cuerpo.



Figura 2

**Objetivo.-** Adquirir dominio y manejo de su cuerpo gracias al uso de elementos dramáticos.

- Presentar la actividad “El baile de la estatua”.
- Se colocarán las mesas y las sillas contra la pared y se invitará a los niños a realizar una ronda.
- Tienen que escuchar atentamente la música y realizar los movimientos que se indican.
- Cuando termina la canción se tienen que quedar como estatuas, el que se mueve queda fuera del juego”.
- La actividad finaliza cuando queda un solo niño, que será el ganador.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

#### **Recursos:**

- Mesas.
- Sillas.
- Música.

### Actividad # 3

#### Buena comunicación entre sí.



**Figura 3**

**Objetivo.-** Lograr que los niños aprendan a tener una buena comunicación entre sí para así poder hacerlo con las demás personas de su entorno.

- Presentación del juego, “El baile del pañuelo”.
- Se invitará a los niños a sentarse en el piso haciendo una ronda.
- Se les mostrará una caja forrada con diferentes colores y preguntará qué hay en ella.
- Luego, sacarán entre todos los pañuelos de diferentes colores.
- Facilitar música y vamos a bailar según el ritmo de la canción”.
- La actividad finalizará cuando se pida a los niños que junten los pañuelos y los coloquen dentro de la caja.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

**Recursos:**

- Piso limpio.
- Caja de colores con pañuelos dentro.
- Música.

## Actividad # 4

### Adaptación a diferentes roles.



Figura 4

**Objetivo.-** Iniciar en los estudiantes el deseo de tomar los diferentes roles como por ejemplo de vendedor/ comprador y viceversa.

- Presentación del juego dramático, “El kiosco de diarios”
- Con los niños en ronda sobre el piso, se indagará acerca de la salida al “Diario Nueva era” ¿con qué elementos se hace el diario? ¿Qué partes tiene el diario? Y una vez que está hecho ¿qué pasa? ¿Dónde lo venden? ¿Cómo llega al negocio? ¿Quién lo compra? ¿Para qué lo compran? Se propondrá jugar al kiosco de diarios: “\_ ¿Qué les parece si jugamos al kiosco de diarios?”
- Armar otros negocios. “Algunos van a comprar y otros a vender”.
- Se anotarán en el pizarrón los elementos que se necesitan para jugar y se repartirán los roles.
- Se entregará por subgrupos diferentes materiales: cajas (que se han pedido con anticipación), telas, ropa del baúl de la sala para disfrazarse, diarios, tarjetas a modo de dinero, etc.
- Cada grupo comenzará a armar su negocio, dándose comienzo al juego.

- Habrá un momento de juego propiamente dicho y cuando se crea necesario se irá finalizando la actividad : “tienen que ir cerrando los negocios porque ya es el medio día y la gente que trabaja tiene que volver a su casa para almorzar y descansar un tiempo, para abrir a la tarde”.
- Cuando se hayan ordenado todos los materiales, se hará una ronda y de a uno comentarán al resto del grupo el trabajo realizado y a qué han jugado.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

**Recursos:**

- Cajas.
- Telas.
- Ropa del baúl de la sala para disfrazarse.
- Diarios.
- Tarjetas a modo de dinero.

## Actividad # 5

### Asimilación de la realidad.



Figura 5

**Objetivo.-** Asimilar la realidad, al revivirla en las representaciones y realizando actividades que les hagan tener conciencia que solo son actividades divertidas, ya sin su disfraz es otra la realidad de sus vidas.

- Incluir a los niños en la “Construcción de la escenografía”
- Se invitará a los niños a ubicarse en las mesas.
- Se sacarán las producciones realizadas el día anterior entregándose materiales como: papel afiche, crepe, celofán, (de diferentes colores) pegamento, tijera, etc.
- Armar toda la escenografía poniéndole color a los trabajos que han hecho” cada grupo trabajará con materiales diferentes, dependiendo de la producción realizada.
- Se finaliza con la puesta en escena de los personajes y de la escenografía, a modo de ensayo para representarla al día siguiente.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

#### **Recursos:**

- Papel, afiche.
- Crepe o celofán, (de diferentes colores)
- Pegamento y tijera

## Actividad # 5

### Proyectarse a lo que quieren ser en el futuro.



Figura 6

**Objetivo.-** La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación.

- Dramatización de la historia de “La bella durmiente del litoral”
- Se leerá el cuento “La bella durmiente del litoral” de Walter Carzon.
- Se interrogará a los niños acerca de los personajes del cuento y de sus características registrándolo en un papel afiche. Se distribuirán los roles y se hará una dramatización del cuento.
- Luego de la lectura y la dramatización del cuento se elegirá a un niño para que realice una narración, ayudándose de las imágenes del libro. El destinatario de esta re narración será la docente orientadora.

**Participantes.-** Todos los niños del aula.

#### **Recursos:**

- Libro de la historia.
- Cuaderno de apuntes.

## **Recomendaciones.**

Es de mucha importancia que el docente, haga diferentes actividades para que se puedan realizar las actividades dramáticas grupales.

- a) Adecuar los espacios de desarrollo de actividades para el aprendizaje, de las diferentes disciplinas, como lengua, estudios sociales o ciencias naturales.
- b) Tener adecuados en su mayoría o totalidad los espacios educativos, internos o externos de la institución.
- c) En las actividades de recepción de los estudiantes, y despedida de los niños a casa es preferible que los niños estén dentro del aula. Donde se tiene mayor dominio de la clase.
- d) Es de mucha importancia que en el trascurso del día de clase, se realice un gran número de actividades sean realizadas al aire libre.
- e) La correcta organización y de fácil obtención, de cada uno de los objetos del aula que pueden servir para la realización de la actividades.
- f) Haciendo uso de cada rincón del aula, se pueden colgar todos los trabajos realizados por los niños en clase, sirve que sus padres se dan cuenta de los avances de sus hijos en clase.
- g) Con el fin de ahorrar espacio se pueden combinar los rincones de estudio.

### Ambientes de aprendizaje para niños de 4- 5 años

<b>Ambientes de aprendizaje.</b>	<b>Objetivos.</b>	<b>Materiales.</b>	<b>Localización.</b>
Juego simbólico.	Sirve para expresar emociones y liberar tensiones entre otros aspectos relacionados con el desarrollo evolutivo.	Un rincón que cuenta juguetes y materiales de uso cotidiano que ello solos aunque bajo vigilancia puedan manipular y organizar sus actividades lúdicas.	De manera preferencial este debe estar dentro del aula en un espacio iluminado.
Lenguaje.	Orientar las acciones mediadoras que contribuirán a que niños y niñas, cuenten con las capacidades y destrezas necesarias, para la continuidad de su proceso de construcción de la lengua escrita.	Cuentos, diversos, imágenes de diferentes tamaños, poco, retahílas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, coplas, rondas, canciones, relatos tradicionales de su cultura, regional y nacional, otros.	Es importante que sea ubicada en un lugar ventilado e iluminado, para que facilite el desarrollo de actividades dirigidas al aprendizaje.
Representación lógica.	En este espacio se logra el desarrollo psicomotriz y social de los niños.	Instrumentos elaborados en material blando, diverso y colorido, que permite a los niños y niñas descubrir la capacidad motora de su cuerpo, control de sí mismo, independencia de sus movimientos.	Un espacio cercano al pizarrón un poco amplio.



#### **4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.**

La instrucción que se ha planteado, busca entregar a la institución, las facilidades necesarias, para ejecutar las clases dirigidas y efectivas que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños, por medio del uso de los ambientes de aprendizaje implementados con instrumentos variados y coherentes con cada finalidad que tienen los diferentes espacios, además de la aplicación de juegos dramáticos bien dirigidos, ya que solo así, se logrará realizar todos los objetivos propuestos.

## BIBLIOGRAFÍA

- AMARILIS TAINA PARICA RAMOS, F. J. (18 de junio de 2005).  
*<http://constructivismos.blogspot.com/2005/06/teoria-del-constructivismo-social-de.html>*. Obtenido de  
<http://constructivismos.blogspot.com/2005/06/teoria-del-constructivismo-social-de.html>: <http://constructivismos.blogspot.com/2005/06/teoria-del-constructivismo-social-de.html>
- Anativia, R. M. (junio de 2005). *Tesis*. Obtenido de Aprendizaje Significativo:  
[http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2005/matamala\\_r/sources/matamala\\_r.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2005/matamala_r/sources/matamala_r.pdf)
- Bandura. (2012). Teoría Social Cognitiva . *Revista Griot (ISSN 1949-4742)*,  
*Revista Griot (ISSN 1949-4742)*.
- Beltrán. (2007). Rendimiento Académico. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*.
- Castillo, R. (2017). *El juego dramático: estrategia para desarrollar la expresión oral en el jardín de infancia*. Obtenido de  
<http://www.monografias.com/docs111/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia.shtml#ixzz51Y7dlxku>
- Castro, M. D. (09 de 2003). El Aula, Mosaico de Culturas. *Carabela*, 59.
- Chavarria. (2006). Clases de Modelos Pedagógicos. *Fases de desarrollo del modelo pedagógico*. Perú.
- Cué, J. L. (10 de 08 de 2006). <http://www.estilosdeaprendizaje.es/JLGCue.pdf>.  
Obtenido de <http://www.estilosdeaprendizaje.es/JLGCue.pdf>:  
<http://www.estilosdeaprendizaje.es/JLGCue.pdf>
- Cuentas. (2010). Modelos Pedagógicos. *Modelo Metodológico*. Perú.

- Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su metodología*. España: Capibook.
- Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su metodología*. España: Capibook.
- Domingo, M. (Septiembre de 2009). "Modelo Metodológico". *aNTECEDENTES DE Modelos Metodologicos*. Cataluña, Cataluña, España.
- El juego en el nivel inicial . (2017). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/docs111/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia.shtml#ixzz51Y7dlxku>
- Gagné. (2006). *Monografias .com*. Recuperado el 2015, de Teorías pedagógicas: <http://www.monografias.com/trabajos35/teorias-pedagogicas/teorias-pedagogicas.shtml#construct>
- García, H. (22 de 04 de 2011). *monografias.com*. Recuperado el 2015, de monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos43/piaget-ausubel-vygotsky/piaget-ausubel-vygotsky2.shtml#david>
- Giroux, H. (28 de 11 de 2007). *teorias-pedagogicas*. Recuperado el 2015, de <http://www.monografias.com/>: <http://www.monografias.com/trabajos35/teorias-pedagogicas/teorias-pedagogicas2.shtml>
- Groos, K. (1997). Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela. *Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías*, 99. (M. E. Calzadilla, Recopilador)
- Habilidades Cognitivas . (2016). *Ecured conocimeintos para todos*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Habilidades\\_cognitivas](https://www.ecured.cu/Habilidades_cognitivas)
- Harter. ( 1985). *Las teorías personales sobre el logro académico y su relación*.
- Juego Dramatico. (2016). *Educacion Inicial*. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2300/2318.asp>

Juste, R. P. (2006). *Evaluación De Programas Educativos*. Madrid: La Muralla, S.A.

La importancia del juego dramático durante la infancia. (2018). *Eres Mamá*.

Obtenido de <https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>

Las habilidades cognitivas en la escuela. (2014). *Apoyo Pedagógico en Manizales*.

Obtenido de <http://apoyopedagogicomanzales.blogspot.com/2011/06/las-habilidades-cognitivas-en-la.html>

Lomelí, G. (11 de 2005). *Hábitos de estudio y rendimiento escolar*. Mazatlán, Sinaloa, Mexico.

M<sup>a</sup>. Jose Iglesias Cortizas, M<sup>a</sup>, del Carmen Sánchez Rodríguez de Castro. (06 de

2007). *Diagnóstico e Intervención Didáctica del Lenguaje Escolar*. (L.

Bello, Ed.) España: Netbiblo, S. L. Recuperado el 2015, de

<http://www.unan.edu.ni/>:

[http://www.unan.edu.ni/feduci/INVESTIGACIONES/INV\\_PREGR\\_EST\\_RATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20PARA%20LA%20ENSE%20ANZA%20APRENDIZAJE.pdf](http://www.unan.edu.ni/feduci/INVESTIGACIONES/INV_PREGR_EST_RATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20PARA%20LA%20ENSE%20ANZA%20APRENDIZAJE.pdf)

M<sup>a</sup>. Jose Iglesias Cortizas, M<sup>a</sup>, del Carmen Sánchez Rodríguez de Castro. (06 de

2007). *DIAGNÓSTICO E INTERVENCIÓN DIDÁCTICA DEL*

*LENGUAJE ESCOLAR*. (L. BELLO, Ed.) ESPAÑA: NETBIBLO, S. L.

Recuperado el 2015, de <http://www.unan.edu.ni/>:

[http://www.unan.edu.ni/feduci/INVESTIGACIONES/INV\\_PREGR\\_EST\\_RATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20PARA%20LA%20ENSE%20ANZA%20APRENDIZAJE.pdf](http://www.unan.edu.ni/feduci/INVESTIGACIONES/INV_PREGR_EST_RATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20PARA%20LA%20ENSE%20ANZA%20APRENDIZAJE.pdf)

Méndez. (2002).

*Teoría%20Del%20Constructivismo%20Social%20De%20Lev%20Vygotsky%20En%20Comparación%20Con%20La%20Teoría%20Jean%20Piajet*.

*Pdf*. Obtenido de

*Teoría%20Del%20Constructivismo%20Social%20De%20Lev%20Vygotsky*

ky%20En%20Comparación%20Con%20La%20Teoría%20Jean%20Piaget  
.Pdf:

[Http://Www.Proglocode.Unam.Mx/System/Files/Teoría%20Del%20Const  
ructivismo%20Social%20De%20Lev%20Vygotsky%20En%20Comparaci  
%C3%93N%20Con%20La%20Teoría%20Jean%20Piaget.Pdf](Http://Www.Proglocode.Unam.Mx/System/Files/Teoría%20Del%20Const<br/>ructivismo%20Social%20De%20Lev%20Vygotsky%20En%20Comparaci<br/>%C3%93N%20Con%20La%20Teoría%20Jean%20Piaget.Pdf)

Moròn Macias, C. (12 de Enero de 2014). Recuperado el 2018, de  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>

Piaget . (Agosto de 2014). *Universidad Autonoma de Barcelona*. Obtenido de  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

Piaget, J. (1986-1980). *Psicoactiva Mujerhoy*. Recuperado el Sábado de Marzo de  
2015, de psicoactiva.com: [http://www.psicoactiva.com/biografia/jean-  
piaget.htm](http://www.psicoactiva.com/biografia/jean-<br/>piaget.htm)

Rodríguez, C. (2014). *Educapeques*. Obtenido de Habilidades sociales: Educar  
para las relaciones sociales: [https://www.educepeques.com/escuela-de-  
padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html](https://www.educepeques.com/escuela-de-<br/>padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html)

Román Martínez Martínez y Yolanda Heredia Escorza. (Abril/Junio de 2010).  
Tecnología educativa en el salón de clase: estudio retrospectivo de su  
impacto en el desempeño académico de estudiantes universitarios del área  
de Informática. *Revista mexicana de investigación educativa*.

Sarlè. (2015). *Monografias*. Obtenido de  
[http://www.monografias.com/docs111/juego-dramatico-estrategia-  
desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia/juego-dramatico-estrategia-  
desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia.shtml#ixzz51Y7dlxku](http://www.monografias.com/docs111/juego-dramatico-estrategia-<br/>desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia/juego-dramatico-estrategia-<br/>desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia.shtml#ixzz51Y7dlxku)

Shatil. (2015). *CogniFit*. Obtenido de ¿El entrenamiento cognitivo y la actividad  
física combinados mejoran las capacidades cognitivas más que cada uno  
por separado?: <https://www.cognifit.com/es/cognicion>

UNICEF. (14 de agosto de 2014). *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de  
enseñanza*. Obtenido de [http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno\\_7.pdf](http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_7.pdf)

Valenciano, W. N. (05 de 11 de 2008). *psicologia educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas . Recuperado el 2015, de <http://williams.blogspot.es/>.

Vygotsky, L. (Noviembre de 2015). *Estudioteca*. Recuperado el 2018, de <http://www.estudioteca.net/universidad/pedagogia/piaget-vygotsky-y-chomsky/>

## LINKOGRAFÍA

[http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno\\_7.pdf](http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_7.pdf)

<https://www.cognifit.com/es/cognicion>

<http://www.monografias.com/docs111/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia/juego-dramatico-estrategia-desarrollar-expresion-oral-jardin-infancia.shtml#ixzz51Y7dlxku>

<https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html>

<http://apoyopedagogicomanzales.blogspot.com/2011/06/las-habilidades-cognitivas-en-la.html>

[https://branderpersonal.files.wordpress.com/2014/08/prueba-los\\_procesos\\_cognitivos\\_simples\\_y\\_complejos.pdf](https://branderpersonal.files.wordpress.com/2014/08/prueba-los_procesos_cognitivos_simples_y_complejos.pdf)

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>

<http://www.estudioteca.net/universidad/pedagogia/piaget-vygotsky-y-chomsky/>

[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2300/2318.asp>

[https://www.ecured.cu/Habilidades\\_cognitivas](https://www.ecured.cu/Habilidades_cognitivas)

**ANEXO**

**ANEXO**



## ANEXO 1

### *MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA*

**Tabla 17**

<i>PROBLEMA GENERAL</i>	<i>OBJETIVO GENERAL</i>	<i>HIPOTESIS GENERAL</i>
¿De qué manera el Juego dramático contribuye en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?	Reconocer la importancia del Juego dramático en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.	La utilización del juego dramático como recurso en la enseñanza-aprendizaje facilitará el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Guillermo Baquerizo del Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.
<i>SUB PROBLEMAS</i>	<i>OBJETIVOS ESPECIFICOS</i>	<i>SUB HIPOTESIS</i>
<p>¿Por qué es importante el juego dramático en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en educación inicial?</p> <p>¿De qué manera aporta el juego dramático en las aulas de clase en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de educación inicial?</p> <p>¿Cómo influye el juego dramático en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación inicial?</p>	<p>Demostrar la repercusión que tiene el juego dramático en las aulas en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.</p> <p>Efectuar estrategias lúdicas y dinámicas para desarrollar las habilidades cognitivas a través del juego dramático en los estudiantes de educación inicial.</p> <p>Determinar el aporte que brinda el juego dramático en las aulas en el momento de desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial.</p>	<p>El aporte que brindara el juego dramático será de gran importancia para desarrollar las habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial.</p> <p>La adecuada utilización del juego dramático en las Unidades Educativas contribuirá a que la educación preescolar sea más dinámica y flexible.</p> <p>Al investigar los diversos criterios acerca del juego dramático se ha podido comprender la importancia que tiene el mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas en edades tempranas.</p>



**ANEXO 2**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE EDUCACION BASICA Y PARVULO**



**Entrevista al docente sobre el juego dramático y su contribución en el desarrollo de las habilidades cognitivas**

Nombre del entrevistador: Nieve Alexandra Valero Chang	N° de entrevistador: _____
_____	_____
Nivel de instrucción: _____	Profesión: _____
_____	_____
Nombre del entrevistado: _____	N° de entrevista: _____
Hora de comienzo _____ : _____ Hora de finalización _____ : _____	

**Presentación del Entrevistador**

MI BUENOS DIAS  
 Mi nombre es Nieve Alexandra Valero Chang estudiante de la Universidad Técnica De Babahoyo Escuela de Educación Básica y Parvulo estoy haciendo una entrevista de valoración del docente.- Para conocer sus opiniones, por favor, ¿sería tan amable de contestar el siguiente cuestionario? La información que me proporcione será para conocer y valorar su metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Instrucción:** El cuestionario dura 15 minutos aproximadamente debe seleccionar una alternativa de acuerdo a su criterio y contestar otras preguntas en el espacio en blanco. Gracias.

**Perfil del Entrevistado**

Educa.....	SEXO	<input type="checkbox"/> HOMBRE <input type="checkbox"/> MUJER	
------------	------	--	--



## ANEXO 3



**UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES Y DE  
LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACION BASICA Y PARVULO**

**Entrevista a las docentes del Centro Educativo “Guillermo Baquerizo” Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos, sobre juego dramático y su contribución en el desarrollo de las habilidades cognitivas**

### CUESTIONARIO

**1. ¿Qué tipo de materiales utiliza usted para implementar el espacio de juego dramático en su aula?**

- a. Material Estructurado
- b. Material Recolectado
- c. Material Desuso

**2. ¿Qué actividades realiza usted en los espacios de juego dramático?**

- a. Integración
- b. Recreación
- c. Imaginación
- d. Lenguaje oral
- e. Lenguaje corporal
- f. Motricidad fina y gruesa

**3. ¿Cree usted que los niños trabajan de mejor manera en el espacio de juego dramático?**

- En grupos
- Individualmente

**4. ¿Qué ha podido observar usted cuando los niños y niñas realizan actividades en el espacio de juegos dramáticos?**

- a. Investigan
- b. Interactúan
- c. Descubren
- d. Aprenden
- e. Socializan

5. **¿Con que frecuencia utiliza el espacio de juego dramático?**
- a. Todos los días
  - b. Una vez a la semana
  - c. De vez en cuando
6. **¿Qué estrategias utiliza en los espacios de juego dramático para desarrollar las habilidades cognitivas?**
7. **¿Qué recursos utiliza usted para estimular el área cognitiva de los niños y niñas?**
8. **¿Qué tipo de inteligencias cree usted que se estimulan cuando se trabaja en los espacios de dramatización?**
9. **¿De qué manera desarrolla usted la creatividad en los niños y niñas?**
10. **¿De qué manera consigue usted que los niños y niñas expresen sus vivencias a través de la dramatización?**
11. **¿Los espacios de juego dramático sirven para estimular las habilidades cognitivas?**
- Si      no
12. **¿Cómo promueve usted el desarrollo de las destrezas y habilidades?**

## ANEXO 4



**Realizando la práctica con los niños y niñas de educación inicial.**



**Realizando la práctica con los niños y niñas de educación inicial.**



**Realizando el proyecto con la tutora**



**Realizando el proyecto con la tutora.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS**

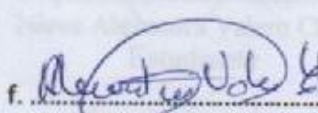
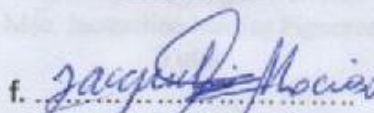


**SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL**

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

**PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO**

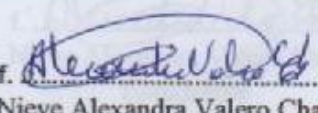
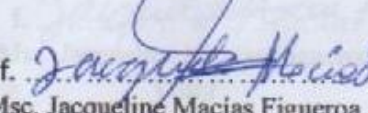
Babahoyo, 13 de julio del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li> </ul>	1. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta	f.  Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante  f.  Msc. Jacqueline Macias Figueroa Tutor

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

**SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO**

Babahoyo, 25 de julio del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li> </ul>	2. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta	f.  Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante  f.  Msc. Jacqueline Macias Figueroa Tutor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 9 de agosto del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li></ul>	<p>3. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta</p>	<p>f. <i>Nieve Alexandra Valero Chang</i> Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante</p> <p>f. <i>Jacqueline Macías Figueroa</i> Msc. Jacqueline Macías Figueroa Tutor</p>

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 15 de agosto del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li></ul>	<p>4. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta</p>	<p>f. <i>Nieve Alexandra Valero Chang</i> Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante</p> <p>f. <i>Jacqueline Macías Figueroa</i> Msc. Jacqueline Macías Figueroa Tutor</p>





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA Y PARVULOS



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 9 de septiembre del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li></ul>	5. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta	f. Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante  f. Msc. Jacqueline Macías Figueroa Tutor

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 10 de septiembre del 2018

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó la hoja preliminar del proyecto de investigación</li></ul>	6. Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta	f. Nieve Alexandra Valero Chang Estudiante  f. Msc. Jacqueline Macías Figueroa Tutor

Msc. Jacqueline Macías Figueroa

TUTORA