



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

CARRERA DESARROLLO DE TALENTO INFANTIL

EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL
DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD.

GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA
IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL
LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV

RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015

Proyecto Previo A La Obtención Del Título De Tecnóloga En Desarrollo
Del Talento Infantil

Autora: Sylvia Jeanneth Román Rodríguez

Tutora: Msc. Ariamna Padrón

Quito – Abril 2015

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica y personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en ejecución se respetaran las disposiciones legales que protejan los derechos de autor vigente. Las ideas, doctrinales resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Sylvia Jeanneth Román Rodríguez

C.I .1719398156

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante Sylvia Jeanneth Román Rodríguez, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.-

a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de “DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL” que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnóloga en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado El juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad. guía didáctica dirigida a docentes sobre la correcta implementación del juego dramático en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad del CIBV “Retoños del DMQ 2014-2015 para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la socialización de la guía dirigida a docentes, motivo por el

cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es GUIA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACION DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV "RETOÑOS" DEL DMQ 2014 - 2015 producto del proyecto de grado. El mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.-

Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la escuela para padres sobre el manejo de conductas agresivas, descrita en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar la guía dirigida a docentes, por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la guía para docentes por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del taller de socialización de la guía; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, la guía dirigida a docentes ; d) Cualquier transformación o modificación de la guía dirigida a docentes; e) La protección y registro en el IEPI de la guía a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la guía dirigida a docentes sobre la correcta implementación del juego dramático para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de tres años de edad; g)

Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la guía dirigida a docentes sobre la correcta implementación del juego dramático para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de tres años de edad. Como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la guía a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.-

La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.-

La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-

Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la

resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de La Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.-

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firma a los nueve días del mes de abril del dos mil quince.

f. _____

Sylvia Román

C.C N° 1719398156

CEDENTE

f. _____

Ing. Ernesto Flores

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CESIONARIOS

CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Sylvia Jeanneth Román Rodríguez alumna de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

CC 1719398156

AGRADECIMIENTO

Gracias a todas aquellas personas que me han dado la oportunidad de desarrollarme, tanto intelectual como personalmente, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera que con su aporte invaluable, a través de sus docentes cada día han sabido llenarme con sus experiencias y sabidurías formando los cimientos para mi vida personal y profesional en estos años transcurridos de ardua labor y constancia para cumplir con la meta propuesta .

DEDICATORIA

El presente proyecto dedico a
mis padres por su apoyo incondicional.

A mi esposo complemento ideal,
que con su amor a sabido ser el
soporte fundamental ,para la
realización de esta carrera .

A mi hijo la luz de mi vida

INDICE GENERAL

PORTADA

DECLARATORIA.....	i
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL .	ii
DEDICATORIA	viii
INDICE GENERAL.....	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I.....	14
ANTECEDENTES	14
1.01 Contexto	14
1.01.01. Macro.....	15
1.01.02 Meso.....	17
1.01.03 Micro.....	18
1.02 Justificación.....	19
1.03 Definición del problema central (matriz T).....	22
CAPÍTULO II	27
2.01 Mapeo de involucrados.....	27
2.02 Matriz de análisis de involucrados.	29
CAPÍTULO III.....	34
3. 01 Árbol De Problemas	34
CAPÍTULO IV.....	39
4.01 Matriz de alternativas	39
4.02. Matriz De Impacto De Objetivos.	43
4.04 Matriz de Marco Lógico.....	46
CAPÍTULO V	51

5.01 Antecedentes	51
5.03 Análisis de factibilidad	53
5.04. Fundamentación Teórica	54
5.05. Metodología.....	61
5.06 Tipo de investigación	62
5.07 Descripción De La Herramienta.....	74
5.08 Formulación Del Proceso	75
5.08.01. Propuesta.....	75
5.08.02. Material Didáctico Utilizado.	76
CAPÍTULO VI.....	77
6.01 Recursos	77
6.02 Presupuesto.....	78
6.03 Cronograma	78
7.01 Conclusiones	79
7.02 Recomendaciones	80
Referencias Bibliográficas	81
Apéndices y anexos.....	83

RESUMEN

El proyecto se orienta a profundizar en las características y beneficios que el juego dramático otorga al infante, en el desarrollo de sus capacidades lingüísticas y su aplicación a nivel escolar, siendo utilizado como recurso didáctico, en pro del fortalecimiento y transformación de la práctica educativa. La investigación parte del conocimiento del juego dramático y su aplicación pedagógica, para ello se describen los procedimientos, la transformación simbólica con el uso de materiales diversos y la participación de los niños y las niñas, fomentando la creatividad que se plasma al representar diversas situaciones, promoviendo el desarrollo de sus potencialidades en un contexto de libertad, es decir se trata de ofrecer oportunidades que motiven al niño su participación. El contexto donde se desarrolla la investigación es el CIBV "Retoños", los resultados se plantearon a nivel cualitativo y cuantitativo tomando como base el análisis de contenido y el porcentaje de las encuestas dirigidas a los docentes y las docentes. El trabajo elaborado generó conclusiones teóricas y metodológicas, que en conjunto apuntan a que el juego dramático genera un ambiente de aprendizaje que promueve la participación de los párvulos beneficiando su capacidad de comunicación.

ABSTRACT

This project is focus on the features and benefits dramatic play gives to the infant, in developing their linguistics skills and their application to the school level, being used as a teaching resource for the strengthening and transformation of educational practice. The investigation starts from the knowledge about the dramatic play and its pedagogical application, for it describes the procedures, the symbolic transformation by using different materials and the participation of children, encouraging the creativity that create in order to represent several situations, promoting the development of their potential in a context of freedom, is to say offering opportunities that encourage child's participation. The context where the research is conducted is the CIBV "Retoños", the results raised a qualitative and quantitative analysis based on the content and the percentage of surveys focus on teachers. The work developed generated theoretical and methodological conclusions, which together suggest that the dramatic play creates a learning environment that promotes participation of young children benefiting their communication skills.

INTRODUCCIÓN

El juego dramático como un recurso didáctico, ofrece al niño experiencias significativas dando oportunidad para el desarrollo de las capacidades representativas, también es la forma de despertar su creatividad, imaginación y en especial la comunicación al encontrar formas nuevas de expresarse a través de gestos y acciones, ampliando la capacidad de comprender el mundo y así contribuir al desarrollo del lenguaje permitiéndole a través del mismo el enriquecimiento de su vocabulario, de aquí la importancia de saber cómo aplicarlo de forma correcta, tomando en cuenta la edad de los niños y niñas. El juego dramático es la manera más apropiada de generar destrezas de lenguaje, como docentes utilizarlo implica crear el ambiente y construir escenarios que acompañen las situaciones dramatizadas con la participación activa del infante en juegos que nutran su experiencia para que luego puedan ser explorados, reconocidos y recreados a través de representaciones del mundo real que sustentan la experiencia infantil dándole nuevos contenidos a sus juegos, y así enriquezca las temáticas que se desarrollarán en las tramas que ellos creen en sus juegos dramáticos. De este modo, la escuela potencia la capacidad de los niños en el uso de la imaginación, amplía su universo y les permite ir más allá de los temas que pueden conocer u ofrecerles en su hogar.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

Manuel Pérez Gutiérrez de la Universidad de Murcia nos brinda un breve panorama histórico del surgimiento de las actividades dramáticas a nivel escolar. A principios del siglo XX las actividades dramáticas aparecen como innovación educativa en Europa y Norte América y trata de una innovación coherente con las nuevas corrientes pedagógicas basadas en el protagonismo de los niños y las niñas en la educación y la importancia del juego en su desarrollo personal.

Con la formación de profesores motivados por la aplicación de una pedagogía moderna, que fomentaba todo tipo de actividades imaginativas y creativas aplicadas a cualquier materia de la programación escolar no obstante, para que la dramatización ocupe un lugar prominente en la educación, deberán pasar casi dos décadas. Con la publicación, en 1954, de la obra clásica Child Drama (traducido al castellano, poco afortunadamente, como Expresión dramática infantil; 1978), Peter Slade consigue influir

enormemente en el uso de la dramatización en el terreno educativo. El objetivo principal del drama en la educación se centra en torno al desarrollo intelectual, social y emocional del alumnado.

Cervera (1988) ha contemplado la dramatización no sólo como instrumento para el desarrollo personal sino también como medio ideal para la adquisición y desarrollo de las destrezas lingüísticas. O'Neill y Lambert (1982pp.15-20) han señalado que la contribución más positiva del drama en la programación educativa es la de facilitar un ambiente idóneo para el desarrollo de diversos tipos de lenguaje y adquieren actitudes básicas hacia el mundo que les rodea las personas las personas, los acontecimientos que suceden en él y hacia el mismo aprendizaje.

1.01.01. Macro

La Convención sobre los derechos del niño, establece el compromiso de los Estados por garantizar las mejores condiciones para el crecimiento y desarrollo de todos los niños y niñas, centrándose en los cuidados y asistencia a los derechos que tiene la infancia donde se incluye el juego como actividad esencial en la vida de los infantes, como lo menciona en su Art 31. “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y el Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE) de Argentina, en cooperación con el Fondo de las Naciones Unidas Para La Infancia UNICEF contribuyen con estas iniciativas atendiendo a las necesidades de la población infantil, con el impulso de proyectos enfocados en el desarrollo del potencial que tienen los infantes. Como la creación y publicación de una serie de cuadernos denominados, El Juego Dramático en el Nivel Inicial, donde se toma al juego como objeto de estudio y analiza su valor pedagógico en cuanto a su aplicación a nivel escolar, como su potencial al emplearlo como medio para la enseñanza de otros contenidos y los beneficios que otorga, al ser una herramienta versátil que incluye actividades que estimulan la participación y disfrute del infante.

Piaget en el año 1986 analiza su concepción del juego en el libro "La formación del símbolo en el niño", relaciona la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, como el niño que juega a ser médico o bombero, está realizando simbólicamente una serie de comportamientos que ha observado esto ocurre en los tres primeros años de vida caracterizados por el "imaginar o fingir".

Johan Gottlieb Fichte (1795), destaca en su ensayo Sobre la capacidad lingüística y el origen de la lengua. "La lengua es la capacidad de denominar voluntariamente los pensamientos, que nace del impulso natural del ser humano de encontrar racionalidad

fuera de sí mediante la interacción con sus congéneres” considera que es algo innato en las personas hablar y que para exteriorizar ese deseo de transmitir ideas, busca la interacción con otras personas. En ese sentido se evidencia la necesidad de estimulación a través del juego, para desarrollar su lenguaje debido a que “A los tres años se produce un incremento rápido del vocabulario, incremento que es mucho mayor que lo que ocurrirá posteriormente, llegando a tener un promedio de 896 palabras y a los tres años y medio 1222 palabras” (Smith, 1980).

1.01.02 Meso

La Constitución de la República del Ecuador en el Art 27 menciona que, “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, estimulara el sentido crítico el arte y la cultura física”. Advirtiendo la relevancia que tiene en desarrollo integral de los estudiantes el Ministerio de Educación mediante el Acuerdo Ministerial 41-014 publicado el 11 de marzo del 2014 en su artículo dos, la creación de clubes que pueden utilizarse para trabajar actividades de tipo artístico – culturales, deportivas, científicas y de interacción y vida práctica, Con la creación de estos clubes se pretende la participación activa de los estudiantes, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés y se lo realizara en la institución dentro de la jornada escolar, con estas acciones, el Estado, busca establecer estándares de calidad para el proceso de enseñanza - aprendizaje para elevar la calidad de la educación.

En el currículo de educación inicial 2014 menciona a la aplicación del “juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea”. Por lo que a nivel es oportuno promover una educación integral en base al juego creando las oportunidades de aprendizaje, mediante la exploración la experimentación y la creación que propicien el desarrollo de destrezas.

1.02.03. Micro

El Gobierno Autónomo de la Provincia de Pichincha a se involucra en el Desarrollo Integral Infantil y firma el convenio de Cooperación Económica MIES – GADPP y la cooperación conjunta de la fundación Ulla Brita Palm, en el distrito 2 y el distrito 9, el 02 de enero de 2014 con una cobertura total de 48 Centros Infantiles, 2621 niños, 260 promotoras de cuidado y 48 promotoras de nutrición. Con el objetivo de mejorar las condiciones de vida de los sectores más vulnerables, entre los cuales se encuentra el CIBV Retoños ubicado en Monteserrín De las Malvas Oe184 y Francisco Arévalo.

Por ello en beneficio de la infancia se propone la creación de una guía didáctica dirigida a los docentes del CIBV “Retoños” sobre la implementación del juego dramático para lograr una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos ,

donde el niño participe activamente, expresándose de una manera creativa y así mejorar su capacidad de comunicación, aquí el docente actúa como mediador en el aprendizaje proporcionando las condiciones idóneas del ambiente que invite al infante a participar y a explorar las posibilidades infinitas del lenguaje en el que combine todos los medios de expresión, con el ambicioso fin de fomentar la expresión creadora y contribuir al desarrollo del lenguaje y en consecuencia su desarrollo integral. Como lo menciona al PNBV "... el desarrollo integral de la primera infancia reconoce que si no se generan capacidades desde que nacemos, condenamos a la sociedad al fracaso.

1.02 Justificación

En la actualidad la escuela tiene un papel determinante en el desarrollo del lenguaje, en especial cuando en la familia la práctica del mismo es limitada debido a que los padres trabajan y la mayor parte del tiempo los niños están en el CIBV. Es decir se debe tener presente en la labor educativa las estrategias que permitan que al niño y niña desarrollar el lenguaje desde sus primeros años de vida, parte esencial en su formación y recurso indispensable para su vida en sociedad.

El Currículo de Educación Inicial 2014 nos resalta la importancia del lenguaje en el desarrollo del niño. "El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y

la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil”.

Así también la creación de espacios adecuados que apoyen en el proceso de enseñanza aprendizaje. En el Currículo de Educación Inicial menciona que “El docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. El docente planifica y diseña espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños, involucrándolos en sus decisiones”.

La manera más natural que tienen los niños para relacionarse y comunicarse es el juego porque mientras juegan, hablan constantemente sin el temor de ser corregidos o juzgados, representan situaciones por ejemplo, cuando el niño hace “como que bebe” de una taza vacía para representar la acción de beber. o personajes ficticios adaptados a su realidad, experimentando las diversas expresiones lingüísticas. Estos signos representativos del niño son los que hacen posible el desarrollo de sus sistemas de representación denominado juego simbólico.

Para Vygotsky, el origen del juego simbólico está en el desarrollo social y comunicativo. “El niño ha de moverse en un mundo social, relacionarse y comunicarse con otras personas con las que ejercitará e intercambiará los símbolos que vaya adquiriendo”. Mientras que para Piaget, el origen de los símbolos se encuentra en el

desarrollo de las capacidades cognitivas. Así, para acceder a la función simbólica, el niño debe haber adquirido previamente la “permanencia de objeto”, es decir, ya no necesita tener objetos presentes para poder actuar con ellos puesto que ya posee la capacidad de evocarlos mentalmente.

El Currículo de educación inicial menciona los alcances que tiene el estímulo adecuado del lenguaje en “Comprensión y expresión del lenguaje.-En este ámbito se potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas. Tiene gran importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños”.

Por ello es importante la implementación del juego dramático como recurso didáctico que toma como base al juego simbólico que se presenta de forma natural en el niño y que al utilizarlo a nivel escolar se constituye una herramienta pedagógica donde se brinda a los niños propuestas educativas ricas y didácticamente adecuadas para promover el placer por conocer y aprender, la cuales permiten al niño improvisar expresar sus estados de ánimo a través del mimo, teatro, expresión lingüística, lenguaje

corporal, lenguaje musical, logrando la espontaneidad de gestos y movimientos. Ya que para hacerlo no es necesario que el niño sea un artista, bastará con que quiera divertirse, inventar e interpretar historias, y jugar con amigos.

En el CIBV “Retoños” se ha detectado una gran falencia en el desarrollo del lenguaje en los infantes de tres años de edad. El origen de dicha dificultad se presenta a partir de la falta de la adecuación del espacio y el mal uso que se le da al material existente en el centro infantil destinado a la realización de actividades que incentiven al niño y niña a ser partícipes de acciones que promuevan el estímulo del lenguaje, debido al desconocimiento por parte de las docentes de la implementación de prácticas lúdicas y que beneficien el proceso de enseñanza aprendizaje. Considerando estas circunstancias se realizará una guía dirigida a docentes para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas utilizando el juego dramático como recurso didáctico y así poder contribuir a desarrollar el lenguaje en los niños y las niñas.

1.03 Definición del problema central (matriz T)

En el análisis de la matriz T se analizarán los siguientes parámetros:

- Situación actual: Es lo que se vive actualmente en la Institución Educativa.
- Situación mejorada: A lo que se desea llegar, luego de aplicar el proyecto.
- Situación empeorada: Es lo que va a seguir ocurriendo si no tomamos medidas,

en el tema de la Estimulación Infantil y el desarrollo del lenguaje.

SITUACIÓN ACTUAL: Los docentes no están preparados para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV “Retoños del Distrito Metropolitano de Quito”.

SITUACIÓN MEJORADA: Niños y niñas con un desarrollo óptimo del lenguaje.

SITUACIÓN EMPEORADA: Infantes con pronunciaciones deficientes e incapaces de comunicarse.

FUERZAS IMPULSADORAS: Las cuales nos van ayudar a solucionar la problemática actual.

PRIMERO: Difusión del juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje en el CIBV la intensidad real es de 2 que es medio bajo debido a que no existe la promoción e información adecuada acerca del juego dramático y el potencial de cambio es de 4 que es medio alto esto implica que se tome en cuenta estas actividades para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas por consiguiente, se espera realizar los talleres que provocaran un cambio significativo en los niños.

SEGUNDO: Capacitación continua de los docentes sobre estrategias que puedan ayudar a mejorar el lenguaje en los niños y niñas la situación real es de 2 que es medio bajo ya que no existen capacitaciones para los maestros acerca de la aplicación del juego dramático como recurso didáctico ; el potencial de cambio es de 4 pues si se observa la

importancia y como benefician a los niños y las niñas en su desarrollo , los docentes van aplicar esta técnica como parte de una estrategia metodológica dentro la enseñanza infantil.

TERCERO: Elaboración de una guía como vía de capacitación a los docentes sobre la aplicación del juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje. Se sitúa en una escala de 1 que es bajo debido a que no se ha dado interés por aplicar una guía didáctica en la enseñanza infantil con un potencial de cambio de 3 que es medio porque si se da el material adecuado como es la guía didáctica los educadores se preocupan y colaboran con lo planteado.

CUARTO: Elaboración de un taller para la socialización de la guía, “El juego dramático como recurso didáctico” dirigido para los docentes, donde encontrará información pedagógica, materiales y actividades a aplicarse con los niños se sitúa en una intensidad real de 2 que es medio bajo por cuanto los docentes no cuentan con una guía adecuada que les sirva de apoyo en el trabajo; el potencial de cambio es 4 para lo cual se establecerán estrategias que generen un impacto positivo reflejado en los niños y niñas de 3 años de edad.

QUINTO: Impartir charlas a los docentes sobre la utilización de nuevas estrategias para el desarrollo del lenguaje se sitúa en una intensidad real de 2 que es medio bajo lo

que quiere decir que el porcentaje de la realización de estas charlas con referencia al tema es baja y con el objetivo de obtener un potencial de cambio de 4 que es medio alto que significa que este tipo de charlas se den con mayor frecuencia.

FUERZAS BLOQUEADORAS.- Las cuales impiden que mejore el lenguaje de los niños y niñas de 3 años de edad son:

PRIMERO: Existe carencia de apoyo por las autoridades del CIBV para difundir el juego dramático como estrategia en el desarrollo del lenguaje y tiene una valoración de 1 que es bajo ya que en la actualidad no se realizan talleres informativos o de actualización profesional dirigido al personal docente y con el objetivo de llegar a obtener en el potencial de cambio de 4 que es medio alto , puesto que de importancia la participación de las autoridades en la implementación de dichos talleres puesto los conocimientos adquiridos se aplicarán con los estudiantes.

SEGUNDO: Desinterés por parte de las docentes por asistir a las capacitaciones, la intensidad real tiene una valoración de 2 que es medio bajo, debido al desinterés de los docentes por asistir a las capacitaciones con referencia a incluir el juego dramático en las actividades escolares que ayudarán al desarrollo integral del infante; el potencial de cambio es 3 que es medio , ya que el programa está especializado en la implementación del juego dramático como recurso didáctico lo cual permitirá a los

docentes tener más conocimientos sobre la implementación de diferentes las diferentes técnicas lúdicas.

TERCERO: Desconocimiento por parte de los docentes, sobre las técnicas adecuadas para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas tiene una intensidad real de 2 que es medio bajo ya que no existe variedad de guías didácticas para los docentes; el potencial de cambio es 4 medio alto por que, mediante la elaboración de la guía donde encontrarán la información necesaria con esto se logrará que los y las docentes tengan nuevas estrategias metodológicas.

CUARTO: Desinterés de las docentes por participar en el taller tiene una intensidad real de 1 que es bajo; con el objetivo de llegar a un potencial de cambio es 4 que es medio alto, porque a través del taller las docentes se relacionaran más con el tema y aprovecharán los beneficios del mismo.

QUINTO: Desmotivación por parte de las desarrolladoras del talento infantil en asistir a las charlas con una intensidad real de 3 que es medio; el potencial de cambio es 4 que es medio alto porque al impartir las charlas a los docentes sobre la utilización de nuevas estrategias para el desarrollo del lenguaje contribuirá a que los docentes tengan alternativas innovadoras en su desempeño diario del trabajo con los niños y niñas. (VER

APÉNDICE

A

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de involucrados

En el análisis de involucrados se determina las siguientes Instituciones que de una manera directa o indirecta tienen relación con El CIBV Retoños y por ende con el proyecto que planteo. Como primer involucrado está el Estado cuyo interés sobre el problema central es que busca obtener el desarrollo del país para lograr una sociedad que permita mejorar el nivel de vida de los.

Otra de las Instituciones que están involucradas en la investigación es el Ministerio de Educación quien tiene interés en el problema central porque busca que el sistema educativo sea de calidad, lo que permite al país crecer y prosperar, aun así el problema que se percibe es la escasa realización de talleres con el tema planteado y que lo refuercen.

Ministerio de Inclusión Económica y Social que realiza su trabajo a través de los centros de desarrollo infantil, con sus servicios generales que garantizan una capacitación directa a las educadoras, tecnólogas y directoras de los centros educativos.

CIBV Retoños que requiere de dicho taller en beneficio de los maestros, niños y niñas pertenecientes a la institución, brindando un apoyo y herramientas para evitar la mala pronunciación en los niños y niñas de 3 años de edad.

Los y las docentes, requieren información sobre el tema y que se les brinde el apoyo respectivo, porque al conocer sobre el juego dramático y el rol que va a desempeñar en el niño contribuirá en la carrera docente para la disminución de dificultades en los niños y niñas en el desarrollo del lenguaje.

Fundación Ulla Brita Palm que a través de su representante legal se gestiona lo referente al aspecto económico buscando el bienestar de maestros, maestras e infantes del centro infantil. Y para lograr una educación de calidad, necesitan saber sobre todos los beneficios que van a obtener gracias al taller que se les va a impartir a las educadoras.

Niños y niñas que son los que se beneficiaran con el taller impartido a los docentes porque gracias a esto ellos logran tener un adecuado desarrollo del lenguaje.

El Instituto Tecnológico Superior Cordillera, que brinda la oportunidad de seguir una carrera a las personas que ya trabajan con niños y niñas menores de 6 años preparando profesionales con la capacidad de resolver dificultades que se presentan en el diario vivir con los niños y niñas.

2.02 Matriz de análisis de involucrados.

En el análisis de la matriz de involucrados tenemos como primer actor involucrado al Ministerio de educación cuyo interés sobre el problema es cumplir con los estándares de calidad en la educación con el buen accionar profesional de los docentes y la efectiva gestión de los centros escolares, como problema percibido se evidencia el desinterés de los docentes al recibir las capacitaciones y eso perjudica en una forma directa a los niños lo cual se encuentra estipulado dentro de sus recursos mandatos y capacidades; los estándares de calidad en la educación que involucra a maestros, alumnos e instituciones que como lo indica en su libro Estándares de Calidad en la Educación página 6 establece que :

Los estándares de calidad educativa son: descripciones de los logros esperados correspondientes a los diferentes actores e instituciones del sistema educativo. En tal sentido, son orientaciones de carácter público que señalan las metas educativas para conseguir una educación de calidad. Así por ejemplo, cuando los estándares se aplican a estudiantes, se refieren al conjunto de destrezas del área curricular que el alumno debe desarrollar a través de procesos de

pensamiento, y que requiere reflejarse en sus desempeños. Por otro lado, cuando los estándares se aplican a profesionales de la educación, son descripciones de lo que estos deberían hacer para asegurar que los estudiantes alcancen los aprendizajes deseados. Finalmente, cuando los estándares se aplican a los establecimientos educativos, se refieren a los procesos de gestión y prácticas institucionales que contribuyen a que todos los estudiantes logren los resultados de aprendizaje deseados.

Y su interés sobre el proyecto es que los docentes estén capacitados en el desarrollo de destrezas que se evidencian en los infantes en su comunicación de ideas, al escuchar y hablar. Teniendo que enfrentar a los conflictos potenciales como el deterioro del interés por parte de los docentes en la aplicación del proyecto.

Otra institución que está involucrada en la investigación es el Ministerio de Inclusión Económica y Social su interés sobre el problema es promover un proceso educativo de calidad que propicie de manera equitativa e integrada el alcance de niveles del desarrollo integral infantil. Se percibe como problema la iniciativa inexistente con respecto a la promoción y motivación con respecto al proyecto frente a los mandatos que se mencionan en El Libro de Política Pública que “Debe considerar y responder de manera primordial a las características y necesidades de esta etapa de la vida de los infantes, en cuanto a su desarrollo sensorial motor, cognitivo, afectivo-emocional y

social". (Desarrollo infantil integral 2013, pág. 17) y su interés sobre el proyecto es desarrollar campañas informativas acerca de los beneficios de trabajar con el juego dramático en el procesos de enseñanza aprendizaje entre los conflictos potenciales Se evidencia el desinterés en potenciar publicidad para la difusión de información acerca de la importancia del juego dramático en el desarrollo integral de los infantes.

Como tercer actor involucrado tenemos a la fundación que mediante su representante legal comparten la responsabilidad en los servicios de calidad que se brinden en beneficio de los niños y niñas, y su problema percibido es la limitación en el accionar con respecto a las actividades pedagógicas, sus recursos, mandatos y capacidades se mencionan en la Norma Técnica de Desarrollo Integral del MIES. Capítulo IV Artículo 8. "Los referidos servicios de desarrollo infantil integral se brindan a través de los siguientes tipos de administración de servicios: De atención directa del Mies. Gestionados mediante convenios de cooperación entre el Mies y GAD, organismos especializados en desarrollo infantil integral como ONG u organizaciones que demuestren garantía para la corresponsabilidad de servicios de calidad" su interes en el proyecto es el desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 36 meses de edad. El conflicto potencial que se presenta es la ausencia de apoyo para realizar los foros dirigido a docentes sobre el juego dramático y sus beneficios.

El cuarto actor involucrado se tiene al CIBV “Retoños” y su interés sobre el problema es disponer de espacio y material adecuados para la aplicación del juego dramático. Y el problema percibido es la falta de capacitación a los docentes sobre los beneficios del juego dramático. El mandato es que los Docentes estén capacitados para trabajar con el nivel inicial de educación con su interés en el proyecto ya que con la aplicación del proyecto se puede obtener buenos resultados con la aplicación de las técnicas impartidas en el taller. Y se presenta el conflicto potencial que es la inasistencia de los docentes al taller.

Los docentes forman parte de los actores involucrados y su interés sobre el problema radica en conocer las técnicas para la utilización del juego dramático y su aplicación para el proceso de enseñanza aprendizaje, percibiendo problemas de desconocimiento con referencia al juego dramático como recurso didáctico en el CIBV; dentro de los recursos y mandatos está que los docentes estén capacitados para trabajar con el nivel inicial de educación, y su interés sobre el proyecto es obtener buenos resultados con la aplicación de las técnicas impartidas en el taller frente al conflicto potencial que es la inasistencia de los docentes al taller.

Otros actores que se involucran en este proyecto son los niños y niñas ya que son los beneficiados en forma directa, los problemas percibidos son niños con poca iniciativa al participar en clase y en los recursos, mandatos y capacidades está que los

infantes tengan entusiasmo al participar en las actividades así lo respalda el Art 31 de la Convención de los derechos del niño. “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”, su interés sobre el proyecto es que la maestra demuestre cariño y dedicación para trabajar ellos, frente a un conflicto potencial que son los niños y niñas tímidos.

Para finalizar se presenta al último involucrado el ITSCO que su interés sobre el problema central es capacitar a los estudiantes sobre la importancia del desarrollo del lenguaje en los niños y niñas. El problema percibido que se presenta es, los escasos de orientación por parte de los docentes hacia los estudiantes, referente a la realización de proyectos desde los primeros niveles de educación. Frente a los recursos, mandatos y capacidades que es formar profesionales capacitados que motiven a los estudiantes a las actividades propuestas. Su interés sobre el proyecto es orientar a los futuros docentes sobre el uso de esta herramienta pedagógica. Y su conflicto potencial radica en la carencia de espacios apropiados, donde se relacione de manera práctica lo aprendido.

Por medio de la matriz de involucrados se ha dado a conocer cuáles son las instituciones que de forma directa están relacionados con el problema central del proyecto.

(VER APÉNDICE C).

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3. 01 Árbol De Problemas

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, se presentan las causas y efectos del problema central: El problema central radica en que los docentes no están preparados para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV “Retoños” del DMQ. Esto se da por diferentes razones como: la desinformación de los docentes sobre técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas, lo cual genera un completo desinterés por parte de las docentes, quienes muestran apatía al momento de utilizar las técnicas adecuadas para trabajar, y su efecto es niños y las niñas de 3 años con problemas mayores de lenguaje incapaces de expresarse de una manera adecuada. Desinterés por parte de los docentes por capacitarse es otra causa ya que al no poseer conocimientos adecuados las actividades propuestas carecen de un fin pedagógico convirtiéndose en la mayoría de los casos como una actividad de entretenimiento por así decirlo dejando de su aporte en el desarrollo del lenguaje en los párvulos dando como efecto procesos de aprendizaje deficientes que se evidenciaran en su desempeño escolar.

Se presenta como causa, la inadecuada utilización de los recursos didácticos por parte de las docentes debido a esto no se puede explotar todo lo que su utilización puede generar, esto lo que va a provocar es que no se estimule el lenguaje generando una disminución del vocabulario infantil, conjuntamente los infantes no desarrollen al máximo su imaginación, la creatividad, el lenguaje y el pensamiento siendo esta la edad más oportuna para desarrollar estas habilidades provocando un efecto en los estudiantes el poco interés para aprender por lo que el ambiente no se muestra de una manera atractiva que invite a participar activamente del aprendizaje.

El desconocimiento de la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje es otra causa debido a que al no utilizar este recurso en el proceso de enseñanza se deja de lado toda la versatilidad de esta herramienta, los múltiples estímulos que genera la misma y derivará en una inminente disminución en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas causándoles un déficit del vocabulario y dificultades en el entorno que se desarrolla y más tarde en el medio escolar, desencadenando un problema a futuro generando una consecuencia, que es niños y niñas incapaces para expresar sus ideas y pensamientos de manera clara y espontánea perjudicando su integración adecuada en la sociedad. **(VER APÉNDICE D)**

3.02 Árbol de Objetivos

El árbol de objetivos está estructurado con los siguientes elementos:

El propósito del proyecto es la elaborar una guía destinada a docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV "Retoños" del DMQ. Ya que es una debilidad que presentan los docentes hacia los niños y la institución y se la debe mejorar mediante una capacitación que provea de conocimientos necesarios para trabajar de forma adecuada con los infantes, con ello se pretende que haya un conocimiento del juego dramático como recurso didáctico al llevar a cabo esta difusión se va a dar pie a que se propague el uso de este recurso, demostrando y evidenciando en los niños los estímulos que el mismo genera.

Informar sobre las técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas constituye un componente del proyecto , con el afán de incentivar a los docentes a asistir a charlas y talleres y que haya un interés de capacitarse con respecto al tema, para conocer de manera correcta como aplicarlo y las posibilidades pedagógicas que el mismo forja y así cumplir con la finalidad del proyecto que es contribuir a que párvulos disminuyan los problemas de lenguaje porque son las edades idóneas para estimular y desarrollar las capacidades y habilidades logrando un equilibrio en el ámbito emocional personal y social.

Motivar a los docentes para que se capaciten pues con la información adecuada los docentes pueden renovar las propuestas de enseñanza en consecuencia se constituye una herramienta pedagógica que al emplearla de manera correcta y efectiva desarrolla las habilidades y destrezas de los infantes. Y su finalidad es Lograr procesos de aprendizaje eficientes ya que se dará buen uso a la aplicación esta herramienta, provocando experiencias muy gratificantes.

Promover la adecuada utilización de los recursos didácticos es un componente más del proyecto, es de importancia porque con ello las docentes pueden elaborar diversos escenarios preparados con el material existente en el CIBV y proporcione un ambiente favorable que invite a los a ser partícipes en el proceso de enseñanza, haciendo representaciones de sus personajes favoritos , crear personajes y poner en marcha el uso de su imaginación y creatividad, además ejercitaran la capacidad de escuchar, concentrarse y moverse de una manera espontánea que concuerda con su finalidad que es motivar a los estudiantes al momento de aprender con la presencia de estrategias variadas tomando en cuenta sus intereses y el conocimiento previo para progresivamente proporcionar conocimientos nuevos donde prime la cooperación al trabajar en forma grupal.

Orientar sobre la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje es un componente del proyecto cuyo objetivo primordial es que los docentes en su trabajo de sala, faciliten actividades que posibiliten

el desarrollo de la capacidad creativa y su motivación por aprender mediante las experiencias de aprendizaje para todos los niños, tomando al juego dramático como contenido para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social esto desembocará en el aumento del vocabulario y afianzaran lazos afectivos, crearan un momento para compartir, y se les dará espacio para escuchar lo que tienen que decir los niños y la escuela estará en el camino correcto de estimular a los niños y niñas hacia un óptimo desarrollo del lenguaje. (**VER APÉNDICE E**)

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de alternativas

Dentro del análisis del impacto de los objetivos que se están presentando en el proyecto los objetivos alcanzan un puntuación de 108 cuya interpretación de esta puntuación es Alta, dentro de los objetivos tenemos, informar con respecto a la utilización de técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas, teniendo un impacto sobre el propósito 4 que es alta, la factibilidad de lograrse está orientada a que los principales beneficiados sean los niños y niñas de tres años de edad, ya que al utilizar esta técnica el juego dramático con la información adecuada de todas las bondades de la aplicación del mismo se obtendrá resultados óptimos sobre todo en el desarrollo del lenguaje, este objetivo se encuentra en la escala en 45 que es medio alto pues va a tener una acogida por las y los maestros, factibilidad técnica 5 que es alta, debido a que al presentar el proyecto se va a utilizar el retroproyector, factibilidad financiera de 5 que es alta pues se cuenta con los recursos necesarios para elaborar este proyecto, factibilidad social de 3 que es media ya que con este proyecto se contribuye en beneficio a la sociedad y factibilidad política de 4 que es media alta porque se cuenta

con el apoyo de las leyes y mandatos debido a esto se alcanzando un total de 20 que es una categoría media alta lo cual indica que es factible para realizar este proyecto.

El segundo objetivo de la matriz de análisis de Motivar a los docentes para que se capaciten, teniendo un impacto sobre el propósito 4 que es media alta, factibilidad técnica 5 que es alta, pues se cuenta con recursos como son los materiales para realizar estas actividades, laptop, infocus, parlantes. factibilidad financiera de 5 que es alta puesto que se cuenta con los recursos necesarios para elaborar este proyecto, con la motivación de los docentes se obtiene un clima laboral adecuado y armónico y esto beneficia a la comunidad educativa por eso tiene factibilidad social de 3 que media, factibilidad política de 4 que es media alta, en los mandatos se encuentra estipulado el desarrollo integral infantil por lo tanto su sostenibilidad se basa en el impulso para desarrollar este recurso lo cual se estima sea a mediano plazo. Según los criterios de valoración se pudo observar que alcanzó una calificación de 20, la cual ocupa la categoría media alta, se puede observar que hay la factibilidad de lograr el objetivo con la motivación y así lograr la predisposición de los docentes.

El tercer objetivo de la matriz de análisis de alternativas, Promover la adecuada utilización de los recursos didácticos, en el accionar diario en el CIBV. Teniendo un impacto sobre el propósito 5 que es alta, porque al disponer de una forma adecuada los materiales y los espacios se crea un espacio acogedor y se obtendrán mejores

resultados en la estimulación del lenguaje, haciéndolo de forma entretenida, pero sobretodo enseñando de una manera en que el niño interactúe, despierte a la creatividad, la imaginación y la libre expresión, factibilidad técnica 5 que es alta, se utilizó la guía didáctica, los materiales para trabajar el juego dramático factibilidad financiera de 5 que es alta ya que se cuenta con los recursos necesarios para elaborar este proyecto., factibilidad social de 3 que es media, puesto que va a beneficiar a los niños y las niñas de 3 años de edad. Factibilidad política de 4 que es media alta, debido a que se cuenta con los mandatos que ampara el bienestar del infante, según los criterios de valoración se pudo observar que alcanzó una calificación de 21, la cual ocupa la categoría media alta lo cual evidencia que la aplicación del proyecto es factible.

El cuarto objetivo de la matriz de análisis es conocer la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje, teniendo un impacto sobre el propósito 5 que es alta, para que el docente asuma la responsabilidad de ofrecer propuestas que aumenten su capacidad para conocer, aprender y enriquecer su lenguaje, factibilidad técnica 5 que es alta, puesto que se utiliza la guía didáctica y los materiales para trabajar el juego dramático; factibilidad financiera de 5 que es alta pues se cuenta con los recursos necesarios para elaborar este proyecto., factibilidad social de 5 que es alta, puesto que beneficia en forma directa a los niños y las niñas de 3 años de edad. Factibilidad política de 4 que es media alta, en consecuencia evidencia que se tiene el apoyo para que las guías sean propagadas para que sean aplicadas con los niños

y niñas de 3 años de edad, según los criterios de valoración se pudo observar que alcanzó una calificación de 23, la cual ocupa la categoría alta y evidencia que la aplicación del proyecto es factible.

El quinto objetivo de la matriz de análisis de alternativas es la aplicación de la guía por parte de los docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas a través del juego dramático teniendo un impacto sobre el propósito 5 que es alta, puesto que se puede utilizar este recurso para contribuir a la mejora de las oportunidades educativas, factibilidad técnica 4 que es media alta, pues se cuenta con la infraestructura adecuada; factibilidad financiera de 5 que es alta ya que se cuenta con los recursos factibilidad social de 5 que es alta, porque con la aplicación de la guía los docentes tienen al juego como eje de las prácticas para articularlo con la enseñanza de contenidos variados; factibilidad política de 5 que es alta, puesto que en los mandatos se encuentra estipulado el desarrollo integral infantil que se constituye en un aval para su aplicación. Según los criterios de valoración se pudo observar que alcanzó una calificación de 24, la cual ocupa la categoría alta, se puede evidenciar que hay la factibilidad de lograr pues su propósito es mejorar las oportunidades educativas de los niños que asisten al Nivel Inicial a partir de la renovación de las propuestas de enseñanza. **(VER APÉNDICE F)**

4.02. Matriz De Impacto De Objetivos.

El análisis de impacto de los objetivos, hemos analizado los objetivos específicos, a través de: Factibilidad de lograrse, impacto género, impacto ambiental, relevancia y sostenibilidad

Los objetivos que se han propuesto en el presente proyecto permitirán solucionar el problema, como primer punto tenemos las capacitación adecuada para los docentes, con una factibilidad de lograrse de 4, que es media alta donde los principales beneficiarios son los niños y las niñas, produciendo un impacto de género con un rango de 4 que es media alta donde se respeta los derechos de los niños, generando un impacto ambiental con un rango 4 que es media alta, con la mejora del entorno familiar y educativo en consecuencia , se da una relevancia con un rango de 5 que es alto. Responder adecuadamente a la estimulación del lenguaje con una sostenibilidad 4 , que es medio alto donde los docentes asisten a las capacitaciones o talleres con el fin de obtener nuevas estrategias metodológicas como parte de la enseñanza de los infantes . Con un total de 21 que equivale a una categoría de medio alto, es así que se lograra el proyecto.

Como segundo objetivo tenemos, motivar a los docentes con respecto a la aplicación juego dramático como recurso didáctico, y su factibilidad de lograrse de 4 puesto que se va a realizar una guía didáctica para docentes. Con un impacto de genero

dónde se priorice el Respeto a los derechos de hombres y mujeres en la realización de actividades. impacto ambiental con un rango de 4 que es medio alto, con una relevancia de un rango de 4 alcanzando niños y niñas que desarrollan sus capacidades con un alto nivel de desempeño una sostenibilidad obteniendo un rango de 4 con la armonía en la comunidad educativa . Con un total de 20 que equivale a una categoría de medio es decir es factible.

Tercero la adecuada utilización de los recursos didácticos para que las docentes puedan impartir la clase con una factibilidad de lograrse de 4 que es media alta con docentes capacitados para nuevos aprendizajes el impacto de género de 4 que es media alta puesto que se efectiviza la calidad educativa, factibilidad ambiental de 4 que es media alta con el desenvolvimiento adecuado de los niños en la sociedad, generando una relevancia de 4 por la prioridad que se da a la utilización del juego dramático como método didáctico al crear los escenarios que invitan a la participación espontánea de los párvulos. Y una sostenibilidad de 4 que es media alta por que CIBV promueve el uso adecuado de espacios con una sumatoria total de 20 que es medio alta es decir es factible.

Por lo tanto las estrategias desembocarán en la exitosa utilización del recurso, para que se alcance este éxito todo converge en la información adecuada sobre el juego dramático como recurso didáctico y su aporte en el desarrollo del lenguaje de los niños

y niñas, de esta manera todas las estrategias se encaminan a la obtención de un óptimo desarrollo del lenguaje. (VER APÉNDICE G).

4.03 Diagrama de estrategias.

El diagrama de estrategias permite identificar las actividades a realizarse para poder resolver los objetivos planteados en el presente proyecto.

Como objetivo general Preparar a los docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV “Retoños” del DMQ Con la finalidad de lograr a través de las actividades planteadas que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo del lenguaje tomando en cuenta como estrategia metodológica el juego dramático.

Para una respuesta favorable a nuestros objetivos se presentan las siguientes actividades: Elaboración de un taller de capacitación para la socialización de la guía dirigida a los docentes sobre la utilización del juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad.

- Brindar un taller a los docentes sobre la implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje de los niños.
- Socialización de la Guía sobre la importancia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad.

- Motivar a los docentes a que implementen en su planificación curricular actividades que incluyan el juego dramático como recurso didáctico.
- Impartir técnicas que le permitan a los docentes adecuar el espacio y hacer un mejor uso de los materiales existentes como la creación de escenarios para promover la participación de los niños y niñas.
- Guiar a los docentes sobre actividades pedagógicas donde se logre la participación activa de todos los niños y niñas. **(VER APÉNDICE H).**

4.04 Matriz de Marco Lógico.

Al momento de realizar el cuadro de la Matriz de Marco Lógico, se pudo observar el procedimiento el que se va aplicar en la ejecución de la propuesta para llegar al fin anhelado con éxito. La matriz de marco lógico está conformada por: Finalidad, que es hacia donde se quiere llegar, Indicadores los cuales dan a conocer resultados obtenidos, Medios de Verificación que constaten la información obtenida y el Supuesto que es lo que a corto o largo plazo puede pasar.

En el presente proyecto dentro de la matriz del marco lógico se tiene como finalidad: Preparar docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático. Los indicadores dan fe de la validez del presente proyecto, antes de la realización del taller y socialización de la guía se desconocía sobre el tema en un 80%, y después del taller con el respectivo conocimiento del tema en un

100%. Se cuenta con medios de verificación que son los registros estadísticos desarrollados mediante encuestas realizadas y entregadas en la dirección del Centro Infantil y del Instituto Cordillera. Lo que se pretende es capacitar a los docentes para utilizar nuevas estrategias metodológicas.

Además dentro del contexto de la Matriz del Marco Lógico el propósito es orientar sobre la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje. La realidad que se pudo percibir, antes de la socialización del taller son profesionales educativos con desconocimiento sobre la importancia de su aplicación es de 87%, después de socializar el tema mediante información a los profesionales de la educación se puede deducir que conocen y entienden sobre el tema, y en un 100% con el fin de apoyar el desarrollo de sus actividades y alcanzar resultados en el procesos de enseñanza y aprendizaje. Los medios de verificación constituyen los registros estadísticos desarrollados en base a las encuestas realizadas y entregadas en la dirección del Centro Infantil. La meta es que los docentes asistan a estos talleres o se auto capaciten sobre las estrategias a utilizarse en los niños con dificultades en el desarrollo del lenguaje.

Los Componentes también forman parte de la Matriz del Marco Lógico, que son los objetivos específicos, los cuales sirven para alcanzar el objetivo general, es así que como primer componente, Informar a los docentes con respecto a la utilización de

técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y de las niñas para contribuir al desarrollo educativo esto se verifica mediante encuestas antes y después de la socialización de la guía.

Otro de los componentes: Motivar a los docentes con respecto a la aplicación del juego dramático como recurso didáctico, reflejados en actividades realizadas por los docentes sobre el tema, antes de asistir al taller, el 50% de los docentes afirman no asistían a reuniones o actividades que desarrolla el centro infantil, y desconocen las consecuencias que causadas por ausencia. Después de la socialización de la propuesta un 100% de docentes conocen del tema y hacen conciencia de su falta de interés, para lo cual se analizan la información, pone en práctica con su presencia y cooperación en el CIBV. Los medios de verificación que son los registros estadísticos en base a las encuestas realizadas y entregadas en la dirección del Centro Infantil.

Para finalizar con los componentes adecuar los espacios y recursos didácticos para que las docentes puedan impartir clases, eso se ve reflejado en la participación de los beneficiarios en las actividades propuestas. Esto se logrará con la organización de los espacios y la elaboración de material destinado al juego dramático del CIBV "RETOÑOS". Como posible amenaza de la buena proyección del proyecto, existe un supuesto que no habría que descartar para tomar las debidas medidas de prevención, uno

de los supuestos negativos es el desinterés en los maestros al no dar importancia a la buena distribución del espacio y a la elaboración de material didáctico.

Además la Matriz del Marco Lógico, abarca las actividades que son aquellas que se desarrollan para el logro de lo propuesto, brindar un taller a los docentes sobre la implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños, para lo cual se utilizará material adecuado con presentación de calidad, medios verificables la factura que representa un documento de respaldo como supuesto se presenta los docentes asistiendo a los talleres.

La socialización de la guía sobre la importancia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad. El presupuesto se contemplan los diferentes materiales didácticos y tecnológicos se presenta las facturas notas de venta y recibos como un medio de verificación para lo cual se evidencia el apoyo de las maestras que trabajan en el CIBV, apuntando a un fin común que es alcanzar el desarrollo del lenguaje en los infantes. Motivar a los docentes a que implementen en su planificación curricular actividades que incluyan el juego dramático como recurso didáctico Proyección de video sobre la aplicación su aplicación reflejada en la aplicación continua de actividades dinámicas.

La última actividad radica en impartir técnicas que les permitan a los docentes adecuar el espacio y hacer mejor uso de los materiales existentes para satisfacer las necesidades de los niños y niñas. Todas estas herramientas serán utilizadas con el fin de alcanzar el objetivo propuesto, en busca del beneficio de profesionales de educación y por ende de la niñez. **(VER APÉNDICE I).**

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5. 01 Antecedentes

Estudios previos a la legislación del Ecuador han permitido identificar las prioridades en cuanto a desarrollo infantil integral se refiere entre los cuales se evidencia, el artículo 31 de la Convención de los Derechos de los niño que hace referencia al juego y al sano esparcimiento, a la Libre expresión de los infantes, que ejercen su derecho a ser escuchados, estar informados y a comunicarse con los demás.

Derecho a la Educación que incluye a los niños desde sus primeros años de vida para propiciar el acceso a una enseñanza integral del infante , enmarcada en los estándares de calidad establecidos, contando con profesionales aptos para las necesidades de cada párvulo, garantizando también el uso adecuado de materiales didácticos así también como sus instalaciones con el afán de proveer , ambientes favorables y recursos, que logren apropiarse de conocimientos, acordes a la edad; ya que desde el nacimiento, el infante se comunica con el mundo mediante el juego y , mientras crece adquiere habilidades y destrezas que le permiten ser un individuo activo

y dinámico con la capacidad de comunicarse de forma verbal y no verbal , para lo cual se proponen una serie de técnicas destinadas a su estimulación y desarrollo del lenguaje.

En la investigación realizada no se logró encontrar trabajos de investigación relacionadas que se enfoque específicamente el juego dramático, sin embargo existen documentos que recopilan información sobre el juegos teatrales o juego – trabajo y su incidencia en el desarrollo integral de los infantes. En cuanto a la importancia del estudio del juego dramático , el conocer su significado, sus ventajas y sus beneficios en los niños y niñas es esencial como docente no solo porque permite llegar al aprendizaje significativo sino también porque crea espacios donde los niños pueden jugar y desarrollar sus potencialidades.

El propósito de la guía didáctica es orientar a los y las docentes CIBV Retoños la implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas de 3 años de edad, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que los mismos presentan dificultades al expresarse de una forma adecuada de acuerdo a su edad, al igual que se ha detectado que los infantes permanecen dentro de las instalaciones de la institución realizando trabajos escritos centrándose en el aspecto académico dejando de lado actividades variadas y la utilización de los diferentes espacios y el material que posee la institución de una

forma adecuada, que sugieran al juego dramático como actividad de influencia educativa tomando en cuenta los beneficios que este otorga en el desarrollo integral de los niños y niñas.

5.02. Justificación

En el día a día los docentes priorizan actividades escritas u orientadas al cumplimiento de tareas dentro del aula para lograr determinados aprendizajes relegando de esta manera la importancia del juego en sí mismo .El papel primordial del juego dramático está íntimamente ligado con la posibilidad de construir, inventar y plantear una situación imaginada que permiten crear “mundos posibles”. Estos se construyen en presencia y en compañía de otros, con la acción mediadora del docente y las experiencias de aprendizaje posibles, lo que enriquece sus posibilidades espontáneas de juego dramático en beneficio del desarrollo del lenguaje pues al ser una actividad en la cual los niños participan de forma voluntaria pero organizada se desarrolla con total normalidad.

5. 03 Análisis de factibilidad

5.03.01. Factibilidad Económica

El presente proyecto es factible ya se puede realizar en cualquier establecimiento, no requiere de recursos económicos elevados.

5.03.02. Factibilidad Socio-Cultural

Es factible a nivel socio cultural puesto que la participación activa de los profesores en talleres de capacitación dota a los mismos de motivación y buen accionar en sus labores diarias esto se traduce en un óptimo desarrollo de los infantes en consecuencia se logra un clima de armonía.

5.03.03. Factibilidad Legal

Se cuenta con el respectivo permiso del Centro Educativo para la aplicación del proyecto.

5.03.04. Factibilidad Tecnológica

Se cuenta con el apoyo de los medios tecnológicos como material de apoyo para la presentación y aplicación del proyecto

5.04. Fundamentación Teórica

5.04.01. Definición de lenguaje

La capacidad propia del ser humano y surge de la necesidad de comunicarse para expresar una idea, organizar acciones y satisfacer necesidades. El lenguaje en el niño aparece de forma natural debido a que al nacer el bebé establece relaciones con el

mundo que lo rodea marcadas por la búsqueda del placer y mediatizadas por la figura de la madre (Conrado 2012).

5.04.02. Etapas del desarrollo del lenguaje

La etapa pre-lingüística : comprende desde el nacimiento hasta los doce meses, En esta etapa para comunicarse los bebés emplean **las miradas, los gestos y las expresiones faciales.**

Gorjeo (2º/3er mes): sonidos guturales, al final de la garganta.

Baluceo (5º/6º mes): combinación de sonidos vocálicos y consonánticos.

Gestos (8º/12ª mes): para mostrar o señalar algo, decir adiós con la mano, etc.

Sonidos fonéticamente estables (+9 meses): relacionados con los sonidos del habla que oyen.

Etapa lingüística: Se presenta desde los 12 meses hasta los 5 años de edad.

Crece la comprensión de vocabulario, al igual que la expresión de palabras .Adquiere fonemas cada vez más complejos, finalizando con los “vibrantes” /r. Estructura frases sencillas. De 3-4 años produce oraciones que le permiten forma relatos. Pablo Feliz Castañeda (2012).

5.04.03. Desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad

- Durante el tercer año de vida el lenguaje crece de forma vertiginosa. Las frases se hacen más largas y complicadas. Aumenta el vocabulario (casi 1000 palabras)

- Hacen monólogos.
- Se debe entender lo que habla.
- Se incluyen preposiciones en las frases.
- Aparecen el género y el número en las palabras y aparecen los artículos.
- Utilizan la mayoría de los sonidos del habla pero pueden distorsionar algunos de los más difíciles, como por ejemplo, l, r, s, ch, y, v, z.
- Se divierten con el lenguaje, disfrutan los poemas y reconoce cuando se les dice algo absurdo como por ejemplo, "¿Tienes un elefante en la cabeza?"
- Expresan sus ideas y sentimientos en vez de simplemente hablar sobre el mundo que le rodea y responden a preguntas simples. Sandra Luz (2012)

5.04.04. Tipos de comunicación.

La comunicación adopta múltiples formas. Las más importantes son :

- **La comunicación verbal:** La comunicación verbal puede realizarse de dos formas: oral: a través de signos orales y palabras habladas o escrita: por medio de la representación gráfica de signos.
- **La comunicación no verbal:** La comunicación no verbal se realiza a través de multitud de signos de gran variedad: Imágenes sensoriales (visuales, auditivas, olfativas...), sonidos, gestos, movimientos corporales, etc.

Entre los sistemas de comunicación no verbal tenemos:

- **El lenguaje corporal.** Nuestros gestos, movimientos, el tono de voz, nuestra ropa e incluso nuestro olor corporal también forman parte de los mensajes cuando nos comunicamos con los demás.
- **El lenguaje icónico.** En él se engloban muchas formas de comunicación no verbal: código Morse, códigos universales (sirenas, Morse, Braille, lenguaje de los sordomudos), códigos semiuniversales (el beso, signos de luto o duelo), códigos particulares o secretos (señales de los árbitros deportivos).

5.04.05. El juego

Claudia K. Montoya Cabrera (2003) considera al juego como una Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o propósito de “jugar a”. En el juego, los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga.

5.04.06. Desarrollo Evolutivo Del Juego En La Edad Infantil

Vigotsky destaca dos fases significativas:

- La primera: de 2 a 3 años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga..
- La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "juego dramático" el mundo adulto ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego simbólico, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

5.04.07. El juego simbólico:

Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Juego simbólico es espontáneo y puede darse en cualquier espacio social: parque, jardines, calle, su casa, escuela, al juego que realiza un niño o varios niños sin

que nadie, solamente ellos, les dirija el juego. El juego simbólico surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos.

El juego simbólico espontáneo no es un juego didáctico, es una expresión en forma lúdica de sus pensamientos o recreaciones memorísticas, sus recuerdos que distorsionan o adaptan a sus deseos.

5.04.08. El Juego Dramático

El juego dramático es un tipo de juego que tiene como base el juego simbólico la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones, los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido.

Los niños no imitan el mundo sino que lo recrean. El juego les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. Los niños “usan” la imaginación y construyen una situación imaginada que sostiene el guión dramático o la sucesión de acciones conforme a los roles o papeles sociales que asumen. Antonieta Luna (2013).

Constituyéndose en estructura didáctica, pautada por el o la docente dentro de la sala, de acuerdo a los contenidos que quiere enseñar. A partir del armado de un escenario, con la disponibilidad de ciertos objetos y juguetes para brindar al niño la posibilidad de construir, inventar y plantear una situación imaginada apegada a su realidad .Diana Cueva (1995).

5.04.09. Beneficios del juego dramático en el lenguaje.

El juego dramático alienta al niño a comunicar sus pensamientos a través de los ojos de cualquiera que él elija. Él imita lo que ve en los adultos en su vida. Al pretender ser el papá, él asimila las palabras y sonidos que hace el padre de forma tal que pueda utilizarlas en el juego dramático. Los beneficios de una base temprana en el lenguaje atraviesan todas las áreas del aprendizaje.

5.04.10. ¿Por qué implementar el juego dramático a Nivel Escolar?

Propicia la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural. A la vez promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles.

En este sentido, el reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales, la producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños, la exploración, observación, interpretación de producciones artísticas, son medios para lograr estos propósitos. Torres Carlos (2000).

5.05. Metodología

La metodología utilizada en la presente guía es el método inductivo que parte de lo general a lo particular y relativamente va de la mano con la investigación científica ya que se tuvo que realizar una revisión bibliográfica relacionada al tema de proyecto.

5.05.05. Enfoque de la investigación

El proyecto está dividido en capítulos los cuales ayudarán a los docentes a identificar los beneficios del juego dramático y su aplicación y como estos contribuye al desarrollo del lenguaje de niños y niñas de tres años de edad.

Propiciando el desarrollo integral de los mismos, motivando a los docentes a la aplicación de una metodología que no sea exclusivamente teórica, sino que básicamente será práctica, y esté presente en la labor educativa. Favoreciendo la experimentación y orientando a que el proceso esté dirigido, más que a aprender, a realizar, descubrir, construir y crear.

La guía didáctica propuesta en la presente investigación la van a usar los docentes del CIBV Retoños para tener pautas claras y concisas sobre la correcta implementación del juego dramático para desarrollar el lenguaje en los infantes.

5.06 Tipo de investigación

5.06.01. Innovación desarrollo e Investigación:

Por medio de este método se realizará la vinculación con los docentes, y con la aplicación de la guía servirá de apoyo para poder cumplir con el objetivo del tema propuesto.

5.06.02. Modalidad de la Investigación

La modalidad de la investigación utilizada fue: bibliográfica, documental y de campo.

5.06. 03 Bibliográfica y Documental

La investigación bibliográfica se utilizó como soporte teórico científico ya que se hizo uso de varias fuentes de información como, libros, revistas, internet actas, válidas y confiables, pues con el apoyo de fuentes de carácter documental, consulta de artículos, ensayos.

5.06.04. De Campo:

La investigación realizada en el lugar donde se producen los hechos con la recopilación de datos a través de encuestas a los del CIBV Retoños.

5.06.05. Plan de procesamiento de la información.

Con la recopilación de datos a través de encuestas a los docentes de los niños y niñas del CIBV "Retoños", se analizará el proceso de la información de la siguiente manera:

- Revisión de encuestas realizadas a docentes sobre la aplicación del juego dramático (Anexo 2).
- Tabulación de cada pregunta obtenemos estudios estadísticos para presentación de resultados.
- Presentación gráfica.
- En la investigación realizada se utilizará los gráficos en pasteles de acuerdo al porcentaje que se calculará según los resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo a la matriz de marco lógico.
- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.

5.06. Análisis e interpretación de datos

Tabla 6: ¿Conoce que es el juego dramático?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

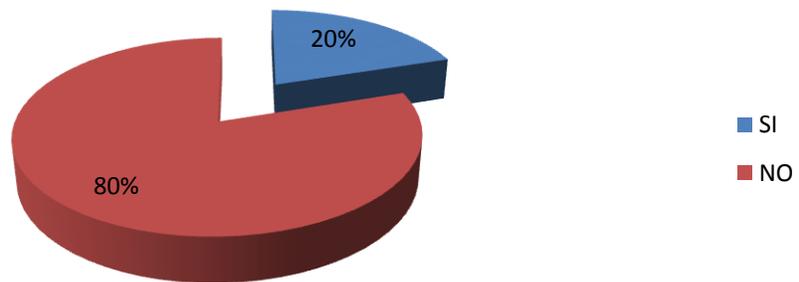


Figura 5 ¿Conoce que es el juego dramático?

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación Del cien por ciento (100%) de los docentes encuestados, el 20% expresan que **SI** conocen que es el juego dramático frente a un 80% que manifiestan que **NO** conocen que es el juego dramático. Se concluye que el juego dramático en su mayoría no forma parte del conocimiento de las docentes y por consiguiente no es utilizado como recurso didáctico dentro de las actividades con el párvulo.

Tabla 7: ¿Sabe de los beneficios del juego dramático en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	2	13%
NO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

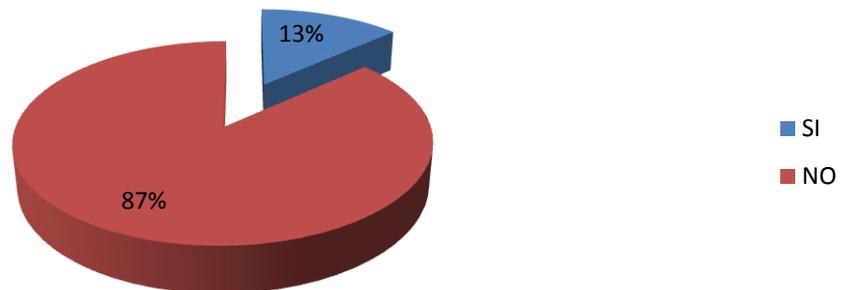


Figura 6 ¿Sabe de los beneficios del juego dramático en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?
Fuente: Encuesta
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación. De acuerdo a la encuesta realizada se ha evidenciado que un 13% de las docentes encuestadas **SI** saben de los beneficios del juego dramático en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje mientras que un 87% desconocen sobre el tema. Lo cual con el conocimiento adecuado sobre los beneficios del juego dramático los maestros podrán utilizarlos como una estrategia metodológica.

Tabla 8: ¿Utiliza diversidad de metodologías en función de las necesidades de sus educandos?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	14	93%
NO	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

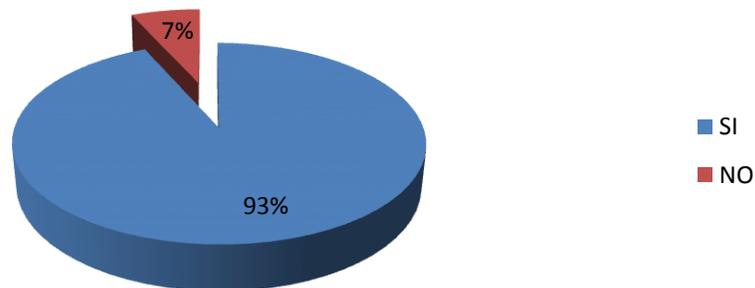


Figura 7 ¿Utiliza diversidad de metodologías en función de las necesidades de sus educandos?
Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación.- Del cien por ciento (100%) de las docentes encuestadas, el noventa y tres por ciento (93%) expresan que **SI** utilizan diversidad de metodologías en función de las necesidades de los educandos les han frente a un siete por ciento (7%), quienes manifiestan que **NO** la utilizan. Se concluye que las docentes están interesadas en satisfacer las necesidades de los educandos.

Tabla 9 ¿En su planificación diaria realiza actividades para desarrollar el lenguaje en sus educandos?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	11	73%
NO	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

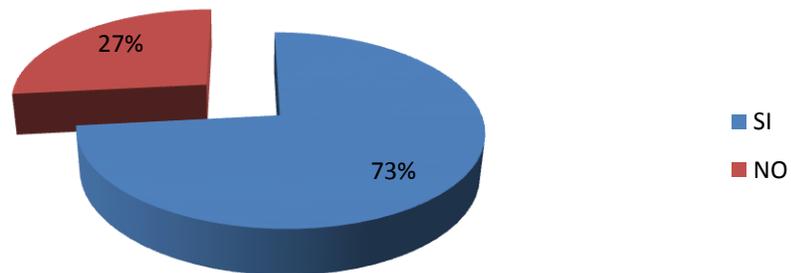


Figura 8 :¿En su planificación diaria realiza actividades para desarrollar el lenguaje en sus educandos?

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Anàlisis e interpretacion.-Del cien por ciento (100%) de los encuestados, el setenta y tres por ciento (73%) exponen que en su planificación diaria **SI** realiza actividades para desarrollar el lenguaje en sus estudiantes frente al veinte y siete por ciento (27%) quienes manifiestan que **NO** las utilizan. Se concluye que las docentes en su mayoría si realizan actividades para el desarrollo del lenguaje con sus estudiantes.

Tabla 11 - ¿Conoce usted los beneficios del juego dramático en el desarrollo del lenguaje?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

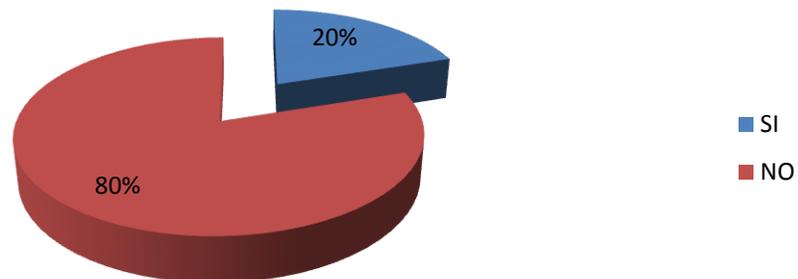


Figura 9 ¿Conoce usted los beneficios del juego dramático en el desarrollo del lenguaje?
Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación .-Del cien por ciento (100%) de los encuestados, el veinte por ciento (20%) exponen que **SI** conocen los beneficios del juego dramático, frente alochenta por ciento (80%) quienes manifiestan que **NO**. Se concluye que los docentes no tienen los conocimientos adecuados con relacion a los beneficios del juego dramático y es oportuna la informacion con respecto al tema para estimular el desarrollo del lenguaje en los infantes.

Tabla 12.-¿Realiza usted un diagnóstico certero y fino en sus educandos que pueda determinar los problemas de lenguaje que estos presentan?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	7	47%
NO	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

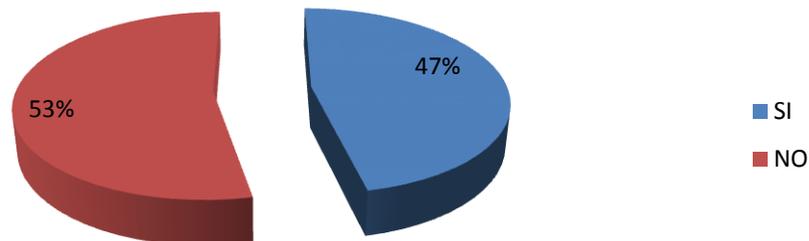


Figura 10 ¿ Realiza usted un diagnóstico certero y fino en sus educandos que pueda determinar los problemas de lenguaje que estos presentan?

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación .-Del cien por ciento (100%) de los encuestados, el cuarenta y siete por ciento (47%) exponen que **SI** realizan un diagnóstico para determinar problemas en el lenguaje de los infantes , frente (53%) quienes manifiestan que **NO** lo han realizado. Se concluye que de los docentes encuestados en su mayoría aplican estos diagnósticos para detectar problemas que existen o pueden existir en los estudiantes.

Tabla 13. ¿Sabe usted bajo que esquemas se debe trabajar el juego dramático?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	2	13%
NO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

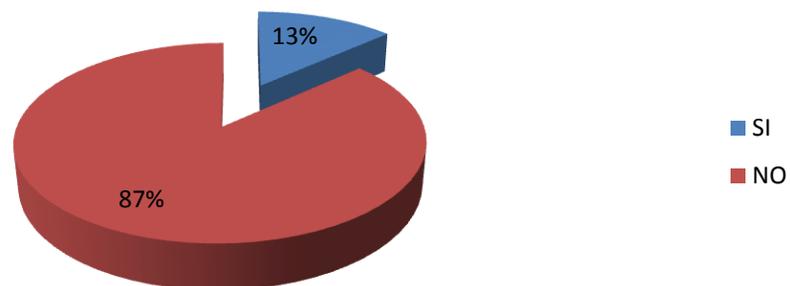


Figura 11. ¿Sabe usted bajo que esquemas se debe trabajar el juego dramático?

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

Anàlisis e interpretaci3n .-Del cien por ciento(100%) de los encuestados, el ochenta y siete por ciento (87%) exponen que **NO** saben bajo que esquema se debe trabajar el juego dramático,frente al trece por ciento (13%) quienes manifiestan que **SI** lo saben.Se concluye que docentes, en su gran mayoría no saben bajo que esquema se debe trabajar el juego dramático.

Tabla 14.- ¿Sabe usted que material debe utilizar para trabajar el juego dramático?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

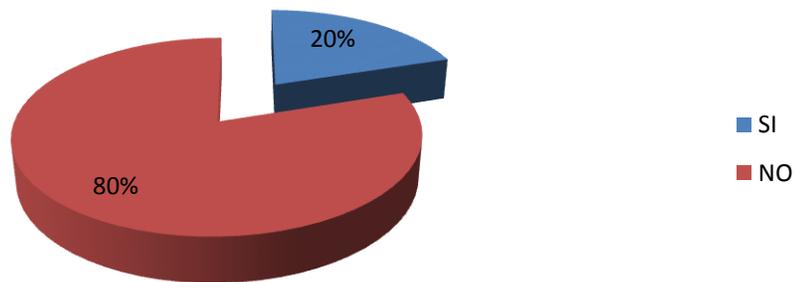


Figura 12 . ¿Sabe usted que material debe utilizar para trabajar el juego dramático?

Fuente: Encuesta
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación .-Del cien por ciento (100%) de los encuestados, el veinte por ciento (20%) exponen que **SI** saben bajo que esquemas se debe trabajar el juego dramático, frente al ochenta por ciento (80%) quienes manifiestan que **NO** lo han saben. Se concluye que los docentes en su mayoría no saben bajo que esquemas se debe trabajar el juego dramático provocando que su aplicación se torne impresisa al momento de realizar las planificaciones curriculares.

Tabla 15.- ¿Conoce usted qué condiciones debe reunir el ambiente para trabajar el juego dramático?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	1	7
NO	14	93
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retoños"
Realizado por: Sylvia Román

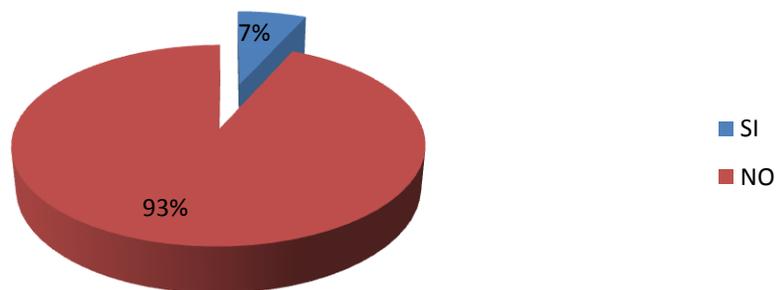


Figura 13 ¿Conoce usted qué condiciones debe reunir el ambiente para trabajar el juego dramático?

Fuente: Encuesta
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación .-Del cien por ciento(100%) de los encuestados, el noventa y tres por ciento (93%) exponen que **NO** conocen que condiciones debe reunir el ambiente para trabajar el juego dramático, frente al siete por ciento (7%) quienes manifiestan que **SI** conocen del tema. Se concluye que docentes, en su gran mayoría no conocen de las condiciones que necesita el ambiente para que se torne el más adecuado al momento de trabajar el tema propuesto, con los niños y niñas.

Tabla 16.- ¿Sabe usted que características debe reunir el material didáctico a utilizarse con el juego dramático?

FRECUENCIA	VALORACIÓN	PORCENTAJE
SI	1	7%
NO	14	93%
TOTAL	15	100%

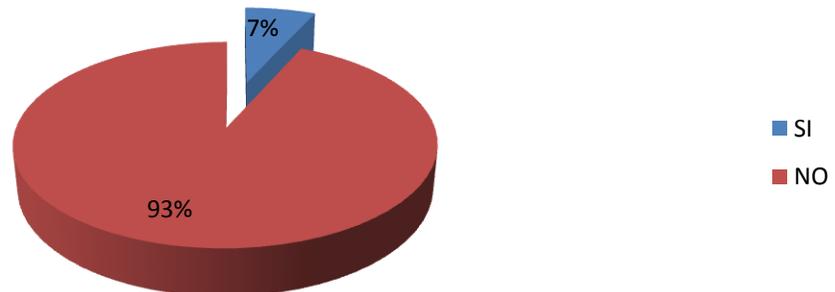


Figura 14 ¿Sabe usted que características debe reunir el material didáctico a utilizarse con el juego dramático?
Fuente: Encuesta docentes CIBV "Retosños"
Realizado por: Sylvia Román

Análisis e interpretación.- Del cien por ciento (100%) de los encuestados, el noventa y tres por ciento (93%) exponen que **NO** saben que características debe reunir el material didáctico a utilizarse en el juego dramático, frente al siete por ciento (7%) quienes manifiestan que **SI** lo sabe. Se concluye los docentes, en su gran mayoría saben las características que debe tener el material a utilizarse con los infante capacitar al personal docente para esta tarea y contemplar la inclusión de propuestas educativas de calidad.

5.07 Descripción De La Herramienta

La guía didáctica ofrece modelos descriptivos con explicación clara y dinámica, donde se habilitarán espacios de juego que estimulen la interacción entre pares, el desarrollo de la capacidad de asumir roles, el incremento de las aptitudes sociales cooperativas y el desarrollo de las habilidades sociales a través del lenguaje.

Se considera al juego dramático como parte fundamental en la acción educativa, donde se expresan todas las necesidades, deseos, logros e intereses del individuo. El juego compromete al individuo en lo corporal, en lo afectivo y en lo cognitivo, por ello en beneficio de la niñez y con el afán de respetar y garantizar los derechos de la educación se sugiere construir propuestas en las que confluya lo lúdico, la enseñanza y el aprendizaje para desarrollar el lenguaje.

El valor y la importancia de estos juegos, otorgan al proyecto de un profundo significado para el niño, brindando posibilidades en las cuales se abra camino a la imaginación, al placer, diversión, libertad, creatividad, iniciativa, fantasía y a probar campos diversos de la realidad.

Cuando participan provoca cambios significativos en los infantes pues aprenden a regular su conducta, amar a todo cuanto les rodea, desarrollar su personalidad, imitar

acciones y se desarrolla el pensamiento, si se lo toma no solo como una actividad de entretenimiento sino con el afán de fortalecer y estimular de manera divertida el desarrollo del lenguaje, mismo que le servirá para expresar sus sentimientos y necesidades y le iniciará en la formación de sus habilidades comunicativas. Por lo que el CIBV tiene la responsabilidad de capacitar al personal docente para esta tarea y contemplar la inclusión de propuestas educativas de calidad.

5.08 Formulación Del Proceso

5.08.01. Propuesta

Guía didáctica dirigida a docentes sobre la correcta implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas de tres años de edad.(VER ANEXO 3)

- **Bienvenida**
- **Dinámica de inicio.**
- **Aplicación de la propuesta:(VER ANEXO 4)**
- **Introducción al tema**
- **Expositora: Sylvia Román**
- **Desarrollo del tema**
- **Dinámica**
- **Retroalimentación**

- **Evaluación del encuentro:**
- ¿Cómo se sintió frente al tema tratado?
- **Agradecimiento**
- **Entrega de refrigerio.**

5.08.02. Material Didáctico Utilizado.

- 1) Proyector
- 2) Laptop
- 3) Cámara
- 4) Accesorios
- 5) Pliegos de papel crepé
- 6) Témperas
- 7) Pinceles
- 8) Pintura para rostro
- 9) Cartón
- 10) Tela
- 11) Fomi
- 12) Cinta de embalaje
- 13) Cartulinas.
- 14) Papel crepé

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Al socializar el proyecto se utilizó algunos recursos como:

Recursos Humanos:

- Estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil.
- Directora del Centro Infantil del Buen Vivir “Retoños”
- Docentes.

Recursos Materiales:

Encuestas, Fotocopias, Libros, Internet, Computador, Proyector, Impresora, CD, Video, Material didáctico, Salón del Centro Infantil del Buen Vivir “Retoños”, Guía Didáctica para docentes del centro educativo.

6.02 Presupuesto

Los gastos del proyecto correrán a cargo de la estudiante, quien ejecutó la socialización de la Guía.

MAQUINARIAS Y EQUIPOS	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	CANTIDAD	VALOR TOTAL
Impresora	Canon 3510 multifunción	113,00	1	113,00
Cámara fotográfica	SONY 14.1 mpx.	120,00	1	120,00
MATERIALES Y SUMINISTROS				
Papel Bond	75 grs.	4,50	3	13,50
Impresiones		20,00		20,00
Copias		40,00		40,00
Bolígrafos	1 caja de bolígrafos	2,50	1	2,50
Internet	Durante 6 meses	23,00	6	138,00
Cartucho	Negro/Color	8,00	4	32,00
CD-ROM	Sony	0,70	5	3,50
Accesorios		10,00		10,00
Flash memory	HP 8gb	10,00	1	10,00
Imprevistos				50,00
TOTAL				552,50

6.03 Cronograma

El cronograma se elaboró de acuerdo a las actividades y fechas provistas para la realización del proyecto (VER ANEXO 4)

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

Con la ejecución de este proyecto se obtiene las siguientes conclusiones:

Los docentes deben conocer sobre la importancia de la implementación del juego dramático y como incluirlo dentro de la enseñanza-aprendizaje para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de tres años de edad en consecuencia estar conscientes de los beneficios que esta brinda su aplicación a nivel escolar.

El juego dramático es importante pues se constituye en una herramienta en el proceso educativo que favorece el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal debido a que es una actividad lúdica que motiva y gusta a los infantes propiciando situaciones en las que expresan sus emociones, pensamientos, sentimientos, emociones, percepciones y sensaciones motivados por el deseo de jugar con sus compañeros en consecuencia favorece al desarrollo integral de los infantes.

El juego dramático se puede utilizar como un recurso didáctico con la finalidad de ayudar al infante en el desarrollo de su lenguaje si se proporciona el ambiente adecuado.

7.02 Recomendaciones

Se recomienda que las y los docentes implementen el juego dramático como recurso didáctico en su planificación curricular pues constituye una herramienta pedagógica de usos diversos que abarca todos los aspectos de la vida de los niños y las niñas, donde prima la expresión, la creatividad, la imaginación y la representación de un modo natural que si se proveen los espacios y situaciones que motiven la participación activa del infante desembocarán en un desarrollo óptimo del lenguaje de los infantes.

Referencias Bibliográficas

- Scheines, Graciela. (1998) . *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*. México. Ed. Eudeb.
- Trozzo, Ester. (2004). *Didáctica del Teatro 1*. Ed. Inteatro. La paz.
- Arminda, Aberastury. 2005. *El Niño y sus juegos*. Lima .Ed. Paidos Educador. 2ª reimpresión.
- Mantovani, Alfredo. (1996) *El Teatro: Un juego más* .Ed. Novedades Educativas.
- Trozzo, Ester.(2004) *Didáctica del Teatro 1* Ed. Inteatro.
- Origlio, Fabricio.(2003) *Arte desde la cuna, (4 a 6 años)* Ed. Nazhira Palabras Animadas.
- Sarlé, Patricia.(2010) *Juego Dramático. Hadas, brujas y duendes*. Buenos Aires 1a ed. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Acosta,Moreno,Ramos,Quintana, Espino.(1996). *La evaluación el lenguaje*. Ed. Santana.
- Algibe.Rondal. (1993) *El desarrollo del lenguaje*. Barcelona. Ed Médica y Técnica.

- Owenfeld, V. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Ed Kapelusz. Buenos Aires
- Sarlé, P. (2008) *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos escolares* Buenos Aires .Novedades Educativas.
- Poulter, C. (1996). *Jugar al Juego.Ciudad Real: Ñaque Editora*.
- Poveda, D. (1989). *Creatividad y teatro* .Narcea, Madrid.
- Mora, Virginia (2009). El juego dramático y su importancia educativa. Recuperado 20 de marzo 2015. Disponible en: <http://laludoteca.blogspot.com/2009/04/el-juego-dramatico-y-su-importancia.html>.
- Miriam, 2013. *El rinconcito de Miriam, Actividades de juego dramático realizadas en clase*. Recuperado 18 de marzo del 2015. Disponible en : <http://elrinconcitodemiriam.blogspot.com/2012/07/actividades-de-juego-dramatico.html>.
- Espigoza Gabriela, (2010). El Juego según diferentes autores. Recuperado 10 marzo 2015 Disponible en:(<http://juegosimbolicoymas.blogspot.com/2010/11/el-juego-segun-diferentes-autores.html>).

Apéndices Y Anexos

APENDICE A

Tabla 1

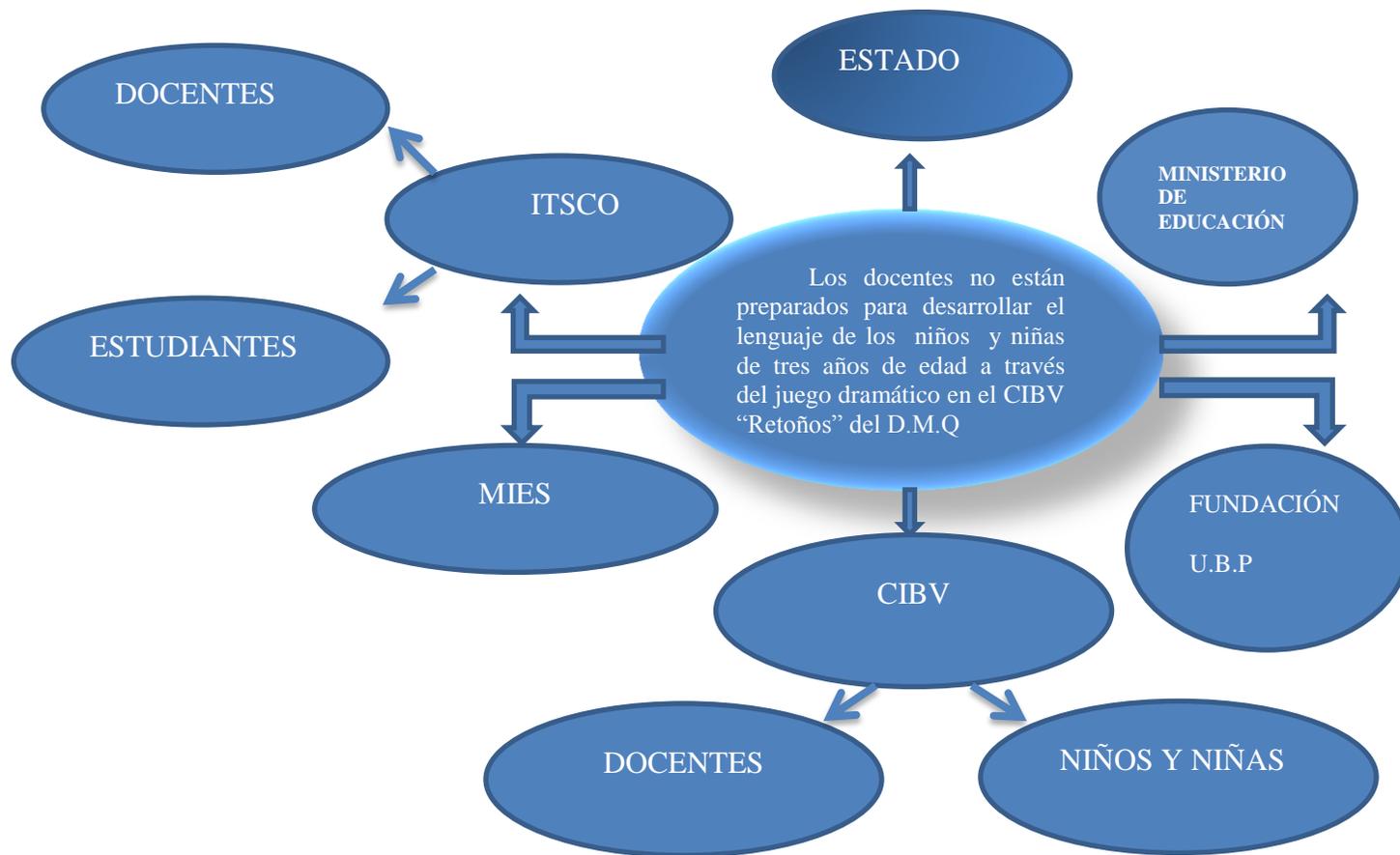
Matriz de análisis de fuerzas T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas con pronunciaciones deficientes e incapaces de comunicarse.	Los docentes no están preparados para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV "Retoños del D.M.Q".				Niños y niñas con un desarrollo óptimo del lenguaje.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Difusión del juego dramático como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje en el CIBV.	2	4	1	4	Carencia de apoyo por las autoridades del CIBV para difundir el juego dramático como estrategia para el desarrollo del lenguaje
Capacitación continua de los docentes sobre estrategias que ayuden a mejorar el lenguaje en los niños y niñas.	2	4	2	3	Falta de interés por parte de los docentes para asistir a las capacitaciones.
Elaboración de una guía como vía de capacitación a los docentes sobre la aplicación del juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje.	1	3	2	4	Desconocimiento por parte de los docentes, sobre las técnicas adecuadas para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas.
Elaboración de un taller para la socialización de la guía, "El juego dramático como recurso didáctico" dirigido para los docentes, donde encontrará información pedagógica, materiales y actividades a aplicarse con los niños.	2	4	1	4	Desinterés de los docentes para participar en el taller.
Impartir charlas a los docentes sobre la utilización de nuevas estrategias para el desarrollo del lenguaje.	2	4	3	4	Desmotivación por parte de las desarrolladoras del talento infantil en asistir a las charlas.

APENDICE B

Figura 1

Matriz De Involucrados



APÉNDICE C

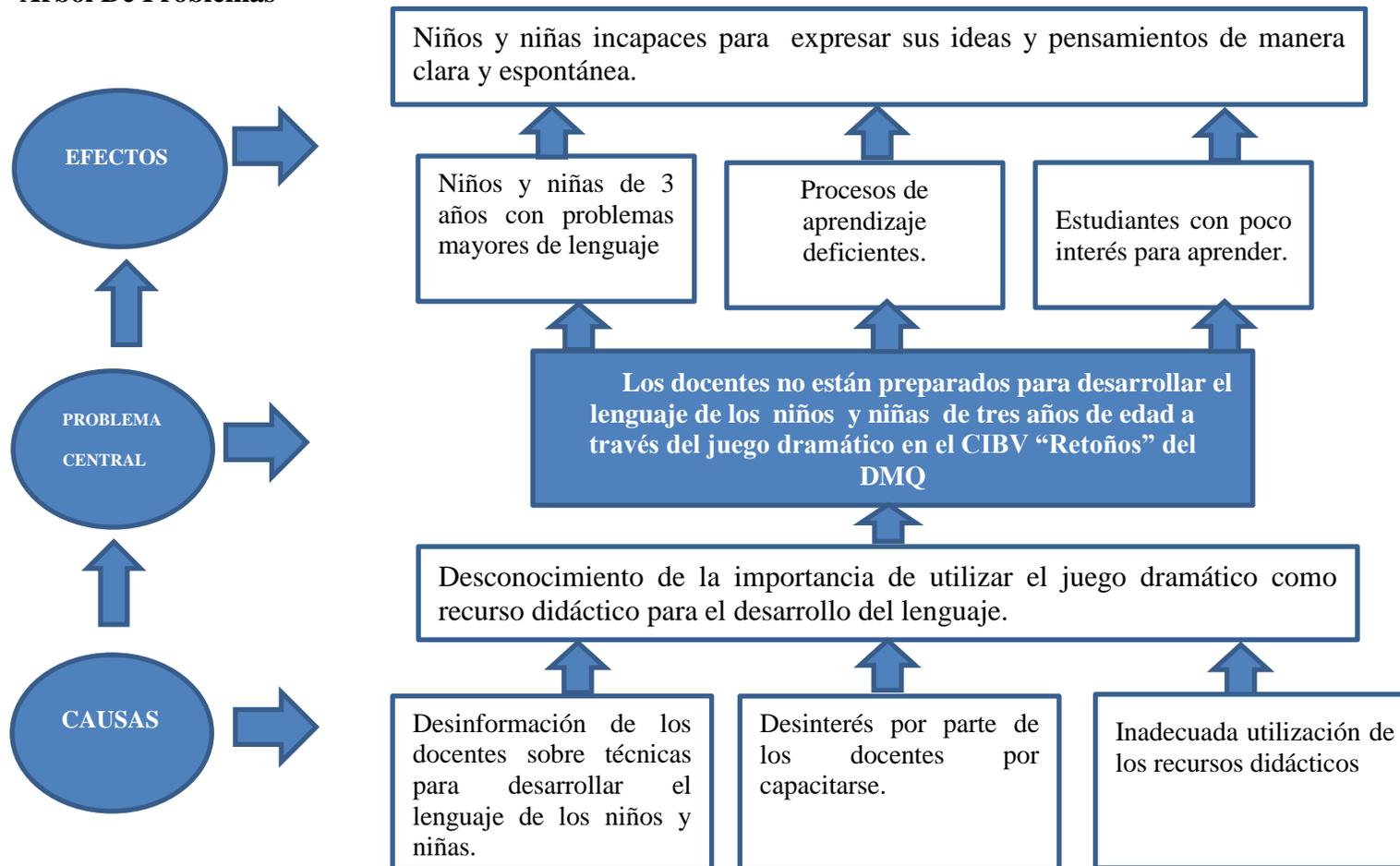
Tabla 2

Matriz De Análisis De Involucrados

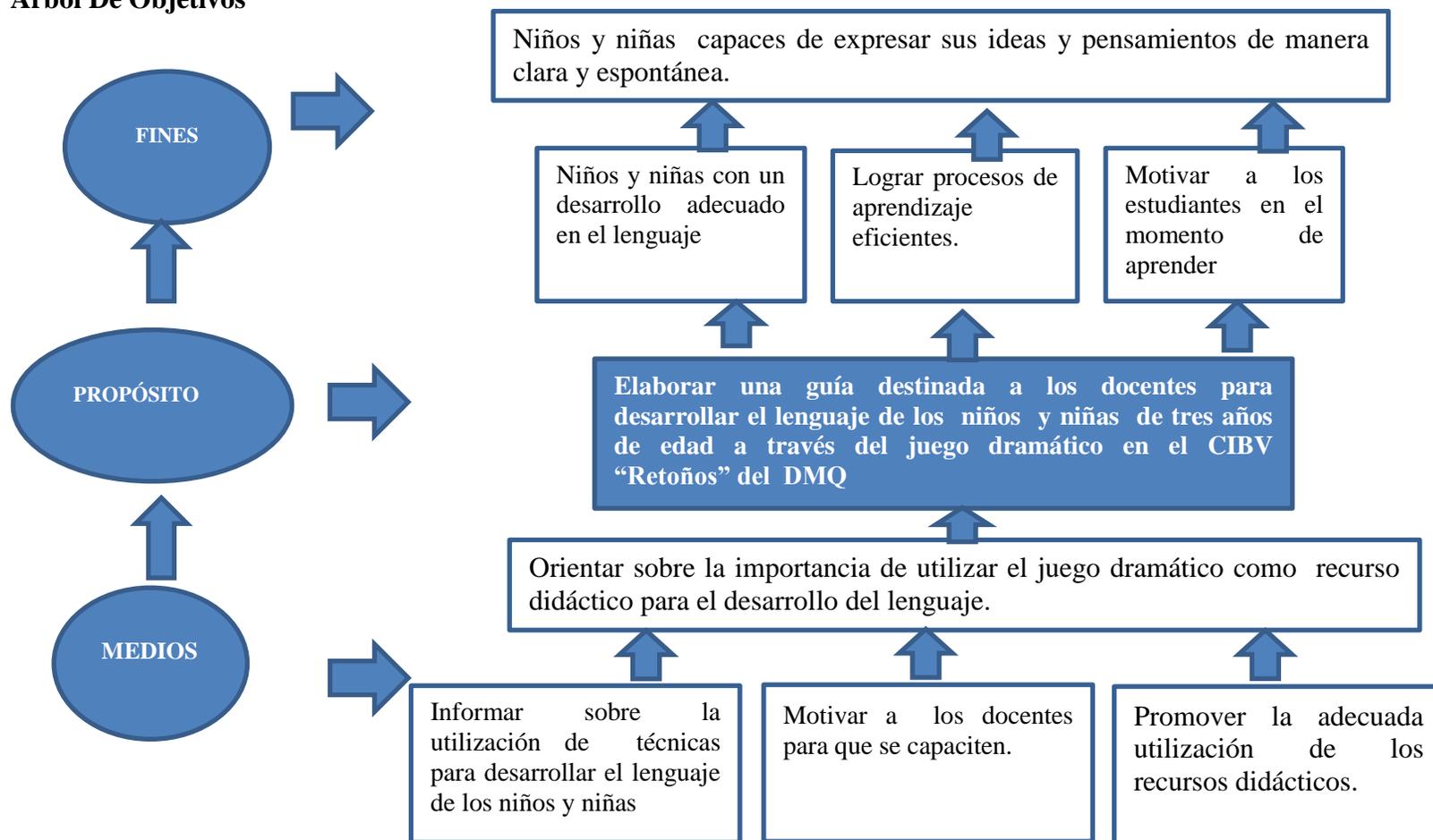
ACTORES INVOLUCRADOS	INTERES SOBRE EL PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS, MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
MINISTERIO DE EDUCACIÓN	Cumplir con los estándares de calidad en la educación con las buenas actuaciones de los docentes en su accionar profesional y la efectiva gestión de los centros escolares.	Desinterés de los docentes al recibir las capacitaciones	Estándares de calidad que involucre a maestros alumnos e instituciones educativas..(Estándares de calidad Educativa Pág. 6)	Docentes capacitados en el desarrollo de destrezas que se evidencian en la comunicación de ideas, al escuchar y hablar.	Deterioro del interés por parte de los docentes en la aplicación del proyecto.
MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL	Promover un proceso educativo de calidad que propicie de manera equitativa e integrada el alcance de niveles del desarrollo integral.	Iniciativa inexistente con respecto a la promoción y motivación con respecto al proyecto	Ministerio de Inclusión Económica y Social. (Política Pública Desarrollo Infantil Integral, pág. 17)	Desarrollar campañas informativas acerca de los beneficios de trabajar con el juego dramático en el proceso enseñanza aprendizaje	Desinterés en potencializar publicidad para la difusión de información acerca la importancia del juego dramático en el desarrollo integral.
FUNDACIÓN ULLA BRITA PALM	Corresponsabilidad en los servicios de calidad en beneficio de los niños y niñas	Limitación en el accionar con respecto a las actividades pedagógicas.	Norma técnica de desarrollo integral MIES. Capítulo IV Art 8	Desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 36 meses de edad	Ausencia de apoyo para realizar los foros, dirigido a docentes sobre el juego dramático y

					sus beneficios.
CIBV	Disponer de un espacio y material adecuados para la aplicación del juego dramático.	Falta de capacitación a docentes sobre los beneficios del juego dramático	Código de la niñez y adolescencia (Art 37 inciso 4)	Docentes dispuestos a aplicar esta técnica con los niños y niñas	Escases de capacitadores.
NIÑOS Y NIÑAS	Son los beneficiados en forma directa.	Niños con poca iniciativa al participar en clase.	Entusiasmo al participar en las actividades propuestas. (Convención de los derechos del niño Art 31)	La maestra demuestre cariño y dedicación para trabajar con los niños.	Niños tímidos
DOCENTES	Conocer las técnicas para la utilización del juego dramático como recurso para el proceso de enseñanza aprendizaje	Desconocimiento de la aplicación del juego dramático como recurso didáctico en el CIBV.	Docentes capacitados para trabajar con el nivel inicial de educación	Obtener buenos resultados con la aplicación de las técnicas impartidas en el taller.	Inasistencia de los docentes al taller.
I.T.S.C.O	Capacitar a los estudiantes sobre la importancia de del desarrollo del lenguaje en los niños y niñas	Escases de orientación por parte de los docentes hacia los estudiantes ,referente a la realización proyectos desde los primeros niveles de educación	Formar profesionales capacitados que motiven a los estudiantes las actividades propuestas.	Orientar a los futuros docentes sobre el uso de esta herramienta pedagógica.	Generar espacios apropiados, donde se relacione de manera práctica lo aprendido

APÉNDICE D
Figura 2
Árbol De Problemas



APÉNDICE E
Figura 3
Árbol De Objetivos



APÉNDICE F

Tabla 3 Matriz De Análisis De Alternativas

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Informar a los docentes sobre la utilización de técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas	4	5	4	3	4	20	Media Alta
Motivar a los docentes para que se capaciten.	4	5	4	3	4	20	Media Alta
Promover la adecuada utilización de los recursos didácticos.	5	5	4	3	4	21	Media Alta
Conocer la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje.	5	5	4	5	4	23	Alta
Elaborar una guía destinada a los docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático.	5	4	5	5	5	24	Alta
TOTAL	23	24	21	19	21	108	Alta

EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.

APÉNDICE G

Tabla 4

Matriz De Impacto De Objetivos

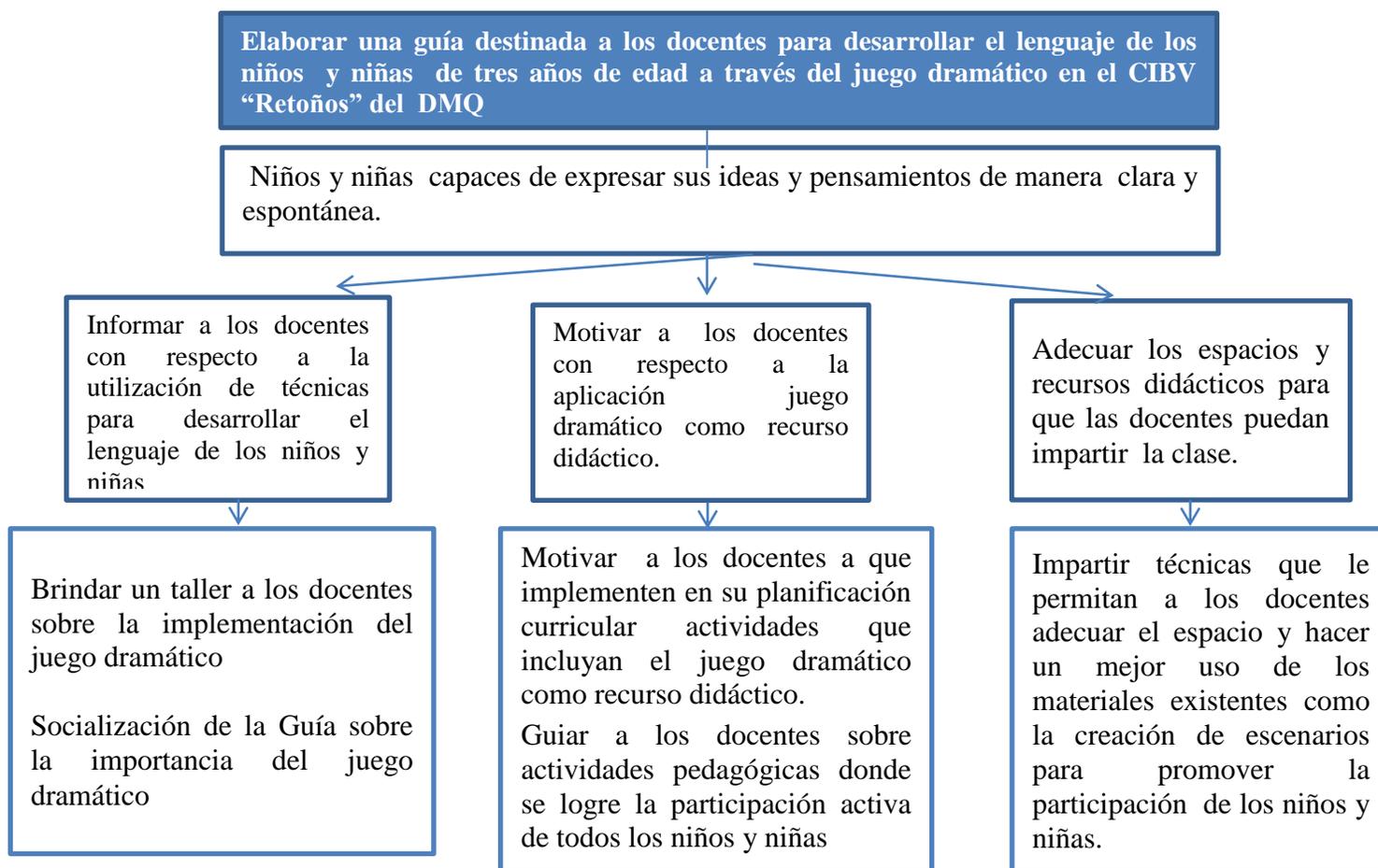
Objetivos	Factibilidad de lograrse	Impacto género	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categorías
Informar con respecto a la utilización técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas	Los principales beneficiarios son los niños y niñas de 3 años de edad. (4)	Respeto a los derechos del niño y niña. (4)	Mejora en el entorno físico, familiar y escolar. (3)	Responder adecuadamente a la estimulación de lenguaje. (5)	Docentes que asistan a las capacitaciones (4)	20	Alto
Motivar a los docentes para que se capaciten.	Guía para docentes. (4)	Respeto a los derechos de hombres y mujeres en la realización de actividades. (4)	Niños y niñas que pueden desenvolverse adecuadamente en su entorno educativo. (4)	Niños y niñas que desarrollan sus capacidades con un alto nivel de desempeño. (4)	Mejor calidad de vida para los niños y niñas. (4)	20	Alto
Promover la adecuada utilización de los recursos didácticos.	Docentes capacitados para nuevos aprendizajes. (4)	Efectivizar la calidad educativa. (4)	Desarrollamiento adecuado de los niños en la sociedad en la sociedad. (4)	Prioridad a la utilización del juego dramático como método didáctico. (4)	CIBV promueve el uso adecuado de espacios. (4)	20	Alto

Conocer la importancia de utilizar el juego dramático como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje.	Principales beneficiarios los docentes. (4)	Equidad de género al realizar las actividades. (3)	Promover el cuidado del medio ambiente a través de los juegos propuestos. (5)	El docente formara parte activa en el proceso enseñanza. (4)	Docentes invierten en su preparación. (5)	21	Alto
Elaborar una guía destinada a los docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático.	Principal beneficiario el desarrollo del lenguaje en niños y niñas. (5)	Respeto a los derechos de los niños y las niñas. (5)	Promulgar a través de este recurso el cuidado del medio ambiente. (5)	Asegura se estimule el lenguaje en los niños. (5)	Impulso para la difusión del recurso y su aplicación adecuada. (5)	25	Alto
Total	21	20	21	22	22	106	Alto

APÉNDICE H

Figura 4

Diagrama De Estrategias



APÉNDICE I

Tabla 5

Matriz De Marco Lógico

OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p><u>FINALIDAD</u> Niños y niñas capaces de expresar sus ideas y pensamientos de una forma clara y espontánea.</p>	<p>Los docentes desconocen en un 80% como desarrollar el lenguaje de los infantes, al socializar el taller el 100% de los docentes conocen como desarrollar el lenguaje en los infantes.</p>	<p>Uso de entrevistas y técnicas de observación con la elaboración de un informe.</p>	<p>La capacitación de los docentes para utilizar nuevas estrategias metodológicas.</p>
<p><u>PROPÓSITO</u> Elaborar una guía destinada a los docentes para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas de tres años de edad a través del juego dramático en el CIBV "Retoños" del DMQ</p>	<p>Interés por parte del docente por aplicar la técnica en las aulas. Antes de llevar a cabo el taller los docentes desconocían sobre la importancia del juego dramático en un 87% después de efectuar el taller los docentes ya conocen, entienden el tema, y cambian su forma de pensar en un 100% con el fin de apoyar el</p>	<p>Listado de asistentes al taller. Encuestas y entrevistas</p>	<p>Todos los docentes asisten a capacitaciones o se auto capacitan sobre las estrategias a utilizarse en los niños con dificultades en el desarrollo del lenguaje.</p>

	buen desarrollo de los niños y niñas y afianzar los buenos resultados.		
COMPONENTES			
Informar a los docentes con respecto a la utilización de técnicas para desarrollar el lenguaje de los niños y niñas	Contribución al desarrollo educativo.	Comparación de resultados antes y después de la socialización de la guía	Los miembros de la comunidad educativa cumplan con los compromisos adquiridos.
Motivar a los docentes con respecto a la aplicación del juego dramático como recurso didáctico	Actividades realizados por los docentes sobre el tema.	Registro de asistencia	Docentes aplican los conocimientos adquiridos
Adecuar los espacios y recursos didácticos para que las docentes puedan impartir clases	Incremento de la participación de los beneficiarios en las actividades propuestas.	Organización del espacio y elaboración de material destinado al juego dramático por parte de las maestras.	Desinterés de los maestros en la adecuación espacios y la elaboración de material
ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Brindar un taller a los docentes sobre la implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje de los niños.	Material didáctico Teléfono, internet Aulas para el taller Infocus Laptop Impresora	Facturas Notas de venta Recibos	Docentes asistiendo a los talleres.

<p>Socialización de la guía sobre la importancia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de tres años de edad</p>	<p>Material didáctico Teléfono, internet Aulas para el taller Infocus Laptop Impresora</p>	<p>Evaluación de actividades en el taller.</p>	<p>Docentes continúan adquiriendo conocimientos sobre el juego dramático</p>
<p>Motivar a los docentes a que incluyan en su planificación curricular actividades que incluyan el juego dramático como recurso didáctico.</p>	<p>Material didáctico Teléfono, internet Aulas para el taller Infocus Laptop Impresora</p>	<p>Evaluación por medio de un taller.</p>	<p>Aplicación continúa de actividades dinámicas.</p>
<p>Impartir técnicas que le permitan a los docentes adecuar el espacio y hacer mejor uso de los materiales existentes para satisfacer las necesidades de los niños y niñas</p>	<p>Material didáctico Teléfono, internet Aulas para el taller Infocus Laptop Impresora</p>	<p>Evaluación con actividades grupales, juego, baile y dramatización.</p>	<p>Docentes satisfechos por los logros continuos.</p>

Anexo 1

Cronograma

Mes	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del tema	X	X	X	X																				
Delimitación de tema , investigación					X	X	X	X																
CAPÍTULO I									X															
Antecedentes									X															
Macro.										X														
Meso.										X														
Micro.										X														
Justificación											X													
Definición de la Matriz "T"											X													
CAPITULO II											X													
Matriz de análisis de involucrados											X													
CAPITULO III											X													
Árbol de problemas											X													
Árbol de Objetivos											X													
CAPITULO IV											X													
Matriz de análisis de Involucrados											X			X										

Anexo 2

CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL ENCUESTA PARA DOCENTES

La presente encuesta tiene como objetivo identificar que conocen los docentes del **CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR RETOÑOS** sobre la implementación del juego dramático como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños.

Por favor lea cuidadosamente cada pregunta y señale con X la opción que elija, y conteste de acuerdo a su experiencia y criterio

1. ¿Conoce que es el juego dramático?

Si No ...

2.- ¿ Sabe de los beneficios del juego dramático en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje?

Si No ...

3.- ¿Utiliza diversidad de metodologías en función de las necesidades de sus educandos?

Si No ...

4.- ¿En su planificación diaria realiza actividades para desarrollar el lenguaje en sus estudiantes?

Si No ...

5.- ¿Conoce usted los beneficios del juego dramático en el desarrollo del lenguaje?

Si No ...

6.- ¿Realiza usted un diagnóstico certero y fino en sus educandos que pueda determinar los problemas de lenguaje que estos presentan?

Si No ...

7.- ¿Sabe usted bajo que esquemas se debe trabajar el juego dramático?

Si No ...

8.- ¿Sabe usted que materiales debe utilizar para trabajar el juego dramático?

Si No ...

9.- ¿Conoce usted qué condiciones debe reunir el ambiente para trabajar el juego dramático?

Si No ...

10.- ¿Sabe usted que características debe reunir el material didáctico a utilizarse en el juego dramático?

Si.... No...

Anexo 3

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

IMPLEMENTACIÓN
DEL JUEGO
DRAMÁTICO



**GUÍA DE
ACTIVIDADES**

**DIRIGIDA AL PERSONAL
QUE EJERCE SU LABOR EN
EL NIVEL INICIAL DE
EDUCACIÓN**

Presentación

“El niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de modo simbólico por medio de juguetes y juegos”.

Melanie Klein



Introducción

La aplicación del juego dramático a nivel inicial, pueden constituirse en un recurso didáctico con el cual los niños y niñas puedan expresarse con facilidad desarrollando su lenguaje a través de la creatividad. Sin querer formar actores, sino utilizarlo como un recurso que fomenta la integración, porque permite a través del juego el crecimiento grupal, potencializando la comunicación verbal e incentivando el uso de un vocabulario más fluido.

Estas posibilidades pueden ser usadas por las educadoras para hacer activas y distintas las actividades que deben ser desarrolladas dentro de un proyecto, creando un campo de motivación adecuado; además ayuda positivamente en el desarrollo del niño y de la niña en cuanto a personalidad, pues enriquece y dignifica a los mismos sin despojarlos de su integridad haciéndoles responsables y productivos, considero que con la ayuda de recursos pedagógicos como el juego dramático podrá llevar a feliz término la tarea educativa con una reformulación en el proceso de enseñanza aprendizaje favoreciendo el desarrollo de las potencialidades de los niños y niñas.

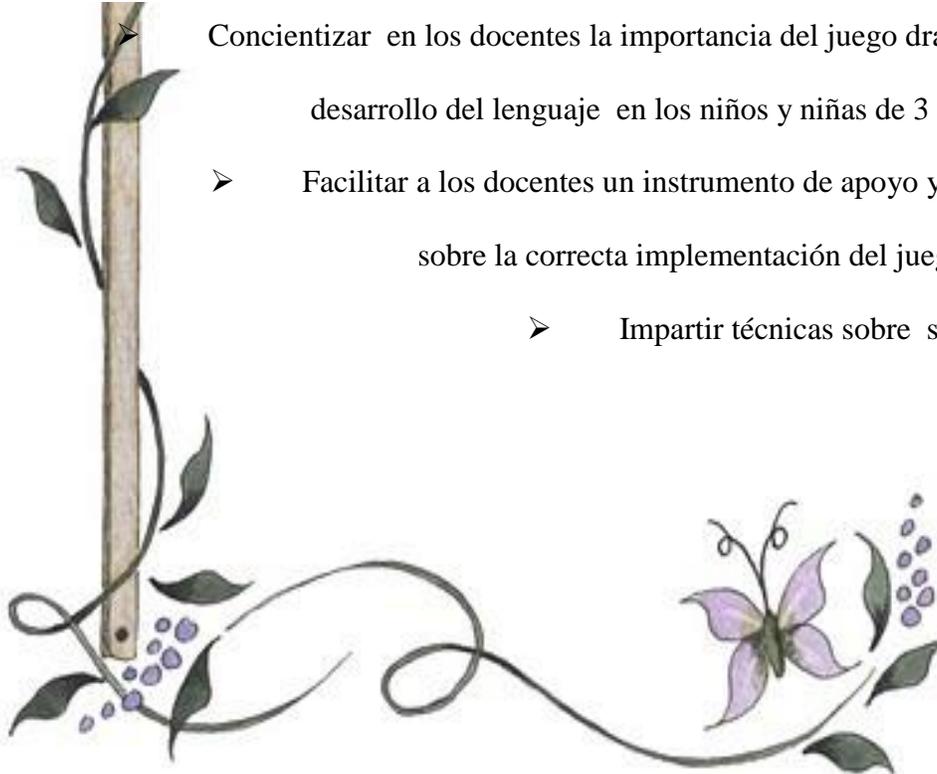


Objetivo General



Proporcionar una guía que oriente a las maestras y maestros de educación inicial, en la aplicación del juego dramático, como medio de enseñanza.

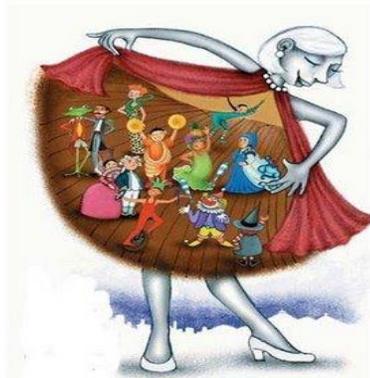
Objetivos Específicos



- Concientizar en los docentes la importancia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 años de edad.
- Facilitar a los docentes un instrumento de apoyo y orientación, sobre la correcta implementación del juego dramático.
 - Impartir técnicas sobre su aplicación.

¿Qué debes saber sobre el juego dramático?





El juego dramático es una estructura didáctica, pautaada por el o la docente dentro o fuera de la sala, de acuerdo a los contenidos que quiere enseñar.

A partir del armado de un escenario, con la disponibilidad de ciertos objetos y juguetes



laludotecablogspot.com



Brinda al niño la posibilidad de ensayar roles recreando el mundo que lo rodea.

El juego dramático como recurso didáctico



Elaborado Por: Sylvia Román

Fuente: losniñosencasa.org

Importancia del juego dramático en el desarrollo de los niños.





Beneficios Del Juego Dramático



Lenguaje



<http://sp.depositphotos.com/12743218/>

El juego dramático incita al niño a comunicar sus pensamientos a través del personaje que el elija. Él imita lo que ve en los adultos en su diario vivir. En su juego puede representar al papá, él asimila las palabras y sonidos que hace el padre, de forma tal que pueda utilizarlas en el juego dramático de este modo nos revela el conocimiento y la comprensión que los niños tienen de las acciones de sus actividades y de su mundo.

Los beneficios de una base temprana en el lenguaje, favorecen al desarrollo de las capacidades que posee el niño y la niña facilitando el proceso de aprendizaje.

Aspecto social



<http://francelyferreira09.blogspot.com/>

- Aprenden las bases del comportamiento social a través del juego dramático.
- través de las actividades del juego dramático los niños aprenden la empatía.
- Se beneficia de la interacción entre los participantes.

- Tiene la oportunidad de representar personajes. Así, el niño interioriza los diferentes roles

Aspecto emocional



- Permite a los niños clasificar las emociones y situaciones que pueden no entender.
- Se siente en un ambiente seguro y siente que nada malo puede suceder.
- Los infantes tienen el poder de controlar los sucesos y aprender la diferencia entre lo real y lo ficticio.
- Los sueños se pueden hacer realidad y él puede ser cualquier cosa que se imagine.

Habilidades motoras



- Las habilidades motoras gruesas y finas se desarrollan rápidamente en la infancia. Cuando corre por el patio, usa los músculos grandes. A través de la repetición, trabaja sus músculos y aumenta sus funciones.

- Cuando una niña le pone ropa a su muñeca, necesita usar las habilidades motoras finas.

Aspecto cognitivo



- El juego libre desarrolla una auto regulación, que es la función que le permite al niño prestar atención cuando se necesita, y controla sus emociones.
- El juego dramático también beneficia el área cognitiva del desarrollo en matemática, lectura, escritura y más. Las asociaciones de objetos le permiten

Condiciones Del Ambiente Para El Juego Dramático



¿Cómo se organiza?



¿Qué se necesita tener en cuenta para armar un escenario?

- Puede realizarse en el espacio externo o dentro del aula
- Pueden ser escenarios reales o ficticios
- Previsión por parte del o la docente ante situaciones inesperadas
- Tener en cuenta los aprendizajes a los que va allegar a tener el niño por sus capacidades durante y al finalizar el juego

¿Qué materiales se aconsejan?

Material Real

- Vestuario (bolsos, collares, sombreros, guantes...).
- Material de fiesta: bigotes, gafas, narices, orejas...
- Espejo.
- Caretas, pelucas.
- Maquillaje.
- Títeres planos, de mano y dedos.
- Muñecos
- CDs.
- Textos escritos
- Instrumentos musicales

De uso sugerente o múltiple

- Telas
- Papel
- Soga
- Elástico
- Sábanas
- Carpas
- Linternas
- Cartones



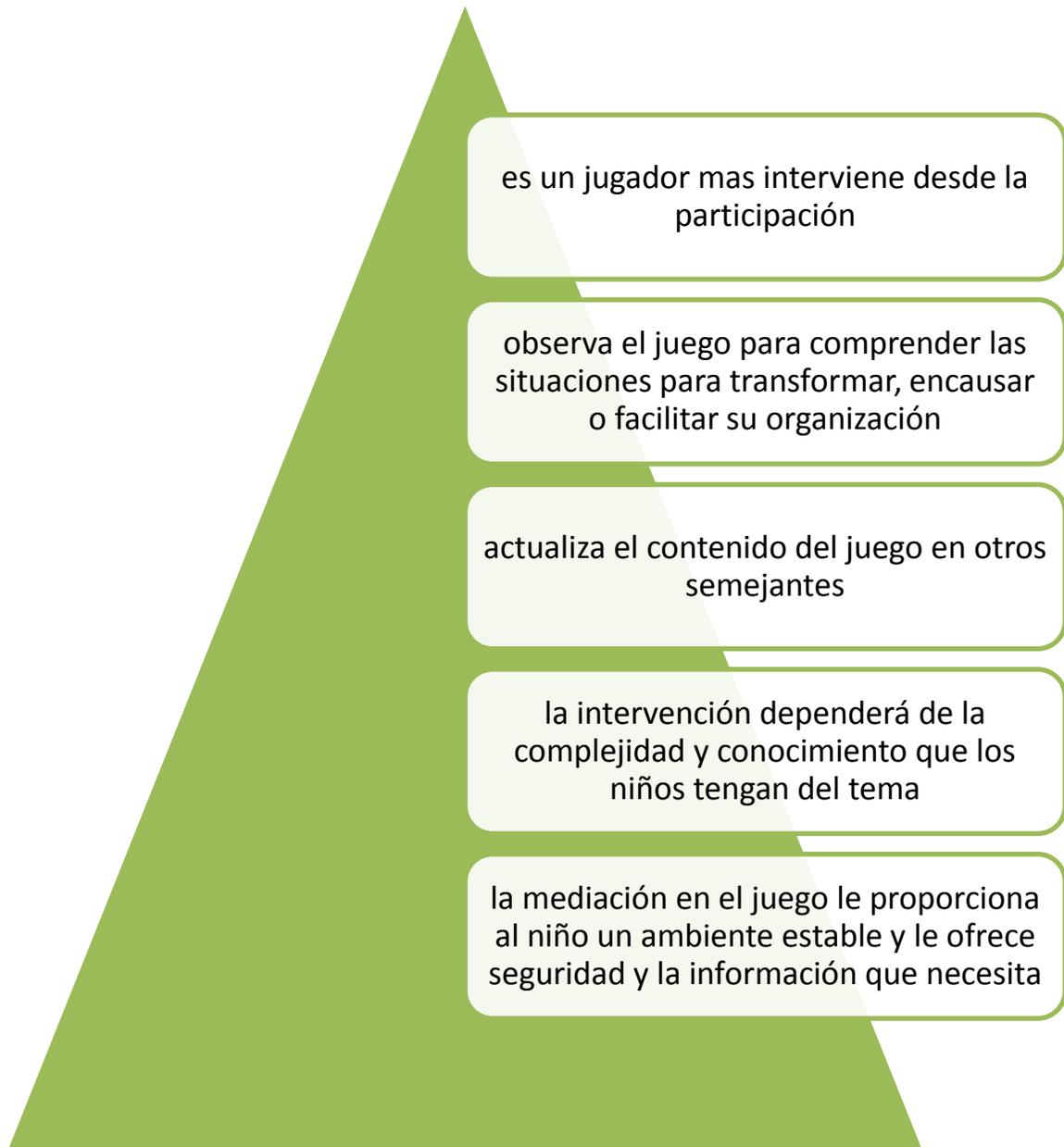
El niño transforma los materiales según sus necesidades

El material debe ser suficiente pero no excesivo

Los escenarios deben ser preparados por las docentes anticipadamente

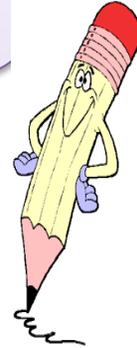
La ambientación marca los momentos clave al momento de participar.

¿Cómo y para qué acciona el docente?



Recuerde

Es muy importante que el intercambio de palabras represente un momento de diálogo genuino. Procurar que todos los que quieran participar tengan la posibilidad de hacerlo, abrir un espacio, sin presionar, a aquellos menos decididos a la hora de tomar la palabra, para que sepan que pueden hacerlo, asegurarse de que todos se escuchen mutuamente y propiciar situaciones de diálogo entre ellos.



¿En qué modalidades se puede trabajar?



COMO DISPOSITIVO GRUPAL

Características

- Tiene como soporte el juego simbólico
- El /la docente define: tema, tiempo, materiales y espacio
- Los argumentos no están pre-determinados (simulación)
- Todos los niños asumen roles sociales

Estructura específica

- Presentación del tema : distribución de roles, organización del material y del ambiente.
- Juego propiamente dicho
- Orden del material
- Diálogo sobre lo actuado

Organización

- Se presenta o se dispone un escenario principal y otros alternativos que surgen antes o con el desarrollo del juego

Intervención del o la docente

Rol participante como jugador



EN PEQUEÑOS GRUPOS

Características

- La sala se divide en rincones
- Habilita la posibilidad de realizar diferentes actividades
- Se pueden profundizar tareas o contenidos
- Se toman decisiones dependiendo del juego
- Se evalúa el desempeño de cada niño en forma individual
- Remite a la variedad de juegos

Estructura específica

- Planificación
- Desarrollo
- Orden
- Evaluación

Organización

- No hay escenario principal sino varios escenarios
- La propuesta es abierta
- El niño decide si acepta o no las propuestas de la docente

Intervención del o la docente

- Participa cuando la situación o el niño lo requieren
- Amplia el grado libertad en la elección y acompaña al niño en la resolución de problemas
- Asiste



COMO JUEGO TEATRAL

Características

- Los sucesos están mediados por cuentos, poesías o letras de canciones
- Se dramatiza la escena clave del relato
- Se asemeja a lo teatral
- Se presenta un guion planteado
- Se exploran otros modos de invención
- La regla del juego es única
- La participación de los niños es voluntaria
- Lectura

Estructura específica

- Elección de personajes
- Dramatización
- Se representa de nuevo con otros personajes (si se lo requiere)

Organización

- Se observan espectadores y "actores"
- La disposición de las escenas permite tener visible la actuación y visualización

Intervención del o la docente

coordina la acción y cuida que la interpretación corresponda a lo narrado



CON ESCENARIOS Y JUGUETES

Características

- Utilización de elementos de usos múltiples cercanos al niño
- Además de ejercicio viso-motor tiene la finalidad del desarrollo del lenguaje.
- Facilita la complejidad del tema.
- Los niños trabajan con los objetos el desarrollo del guión dramático
- El niño tiene total control del escenario

Estructura específica

- Presentación del tema
- Construcción
- Distribución de los escenarios en pequeños grupos de niños o de forma individual
- Juego
- Orden del material
- Intercambio colectivo

Organización

- Escenografía
- Se organizan pequeños grupos para distribuir los escenarios
- Dependerá del objeto el armado de los escenarios(actividad del maestro de los niños o en conjunto.)

Intervención del o la docente

Acerca el escenario a los niños
organiza las actividades en forma individual o grupal



<http://cuentoschicuentos.blogspot.com>

UNIDAD 2

ACTIVIDADES

*“Dime y lo olvido,
enséñame y lo
recuerdo,
involúcrame y
lo aprendo”*

Benjamín Franklin



Propuestas



Buscando posibilitar la libre expresión del niño/a y el desarrollo del lenguaje, las actividades dramáticas deben tener como base la creatividad. El dramático debe reunir una serie de características como son: libre expresión, juego y creatividad. Para que se desarrolle, debe tener un clima de confianza y libertad pero también estableciendo entre todos/as unas reglas que deben respetar. Los juegos a destacar son:

Juegos a partir del propio cuerpo:

- ✓ Reales como el médico, peluquero/a, carpintero/a
- ✓ Personajes fantásticos (bruja, mago,...),
- ✓ Humanos o inanimados (flores, sol,...).
- ✓ y extraídos de la literatura (Rey León, Caperucita,...).

uso transgresor de los objetos, de los personajes o de las acciones, buscando el parecido con otros objetos y transformando su uso. Así una papa puede ser la cabeza de un señor calvo.



Dramatización de canciones

Las canciones infantiles y populares son un instrumento pedagógico indispensable en el trabajo diario en Educación Infantil, debido a la motivación que siempre despierta en el alumnado y también a su contenido lúdico,



y como no, a su vertiente didáctica, además de ser un refuerzo del aprendizaje. Cuando las letras de las canciones son demasiado largas, resultaría muy aburrido el aprendizaje de las mismas por el procedimiento de la repetición.

Algunos tipos son:



Canciones dialogadas con narrador: como un cuentopero con música que propicia la danza.

Canciones seriadas: suceden situaciones

encadenadas en serie. Son ideales para el

Ejercicio de la psicomotricidad y de la creatividad.

Canciones narrativas: permiten la actuación de un

coro que desarrolla toda la canción, es como el narrador.



El trabajo con la danza se realiza buscando gestos, que pueden estar relacionados con los sonidos que los sugieren y que se coordinan dando lugar a una serie de movimientos que evolucionan originando una composición. Los niños y niñas pueden participar de forma muy activa en la intervención de estos movimientos. Se pueden realizar: danzas individuales o colectivas. Los desplazamientos más usados son: en línea recta, en paralelas, variaciones de paralelas, en círculo, en espiral, etc.



Dramatización de poemas

Se relacionan con las canciones y podemos destacar:

Poemas asimilables a los cuentos: son como cuentos en verso.

Poemas asimilables a las canciones: con ritmo que puede ser acompañado con instrumentos musicales o producidos con el

cuerpo como los aplausos, silbar.



TRABAJAR EL JUEGO DRAMÁTICO MEDIANTE LAS TICs.

Actualmente, podemos aprovechar las nuevas tecnologías y medios audiovisuales para trabajar las actividades dramáticas con los alumnos/as, algunas de las propuestas son:

- ✓ Hacer un vídeo de la representación de teatro, donde luego los alumnos/as se verán en clase, comentarán lo que más le ha gustado y se identifican cuando participan.
- ✓ Juegos de expresión corporal mediante la visualización de canciones en el DVD.
- ✓ Los niños/as observan una proyección de las imágenes del cuento en el rincón del ordenador y luego con caretas lo interpretan en el rincón de juego simbólico.

ACTIVIDAD 1 Tema: Hadas duendes y brujos

Objetivos:

"Abrir el juego" a la temática.

Generar una situación placentera y de disfrute de la obra literaria.

Instalar el tema y "entusiasmar" a los niños con el mundo de las hadas y las brujas.



Inicio: Invitamos a los niños a sentarse en algún sector de la sala en la que la lectura pueda ser realizada con comodidad y la escucha no sea interrumpida.

Desarrollo: Lectura expresiva del cuento. Podría extenderse sobre el piso una manta o tela sobre la cual hay que sentarse para escuchar estos cuentos y les decimos a los niños vamos a empezar a leer unos cuentos maravillosos que sólo pueden leerse sobre esta mantita mágica. Este puede resultar un buen punto de partida.

Cierre: Conversación acerca de lo vivenciado durante la lectura. Es importante aquí evitar "correrse" de la magia y el placer por lo estético.

Fuente: unicef.cuadernosojuego.com



<http://leidyjohanarodriguezpuentes.blogspot.com>

Actividad 2

Tema: La sala llena de hadas brujos y duendes.



Inicio: Planificación del juego: En esta etapa de la actividad se definen aspectos importantes, vinculados con lo que sucederá en el juego. Es un momento de intercambio grupal en el que se definen personajes, se eligen los roles, se determinan los escenarios y se presentan los materiales.

Desarrollo del juego: Este debe ser el momento más extenso de la propuesta. Es importante contar con bastante tiempo para jugar de modo de lograr que el juego se "expanda" y que los niños puedan explorar al máximo los distintos recorridos que la interacción lúdica genera con los otros. El maestro asume un rol y juega desde allí su personaje, sin abandonar nunca su lugar de adulto y de responsable de la propuesta se plantear los roles que pueden asumirse también se definen los escenarios en los que se va a aplicar la propuesta y se presentan los materiales con los que se cuentan para jugar.

Cierre:

Una vez transcurrido un tiempo prudencial y cuando el clima lúdico va decayendo en su intensidad es momento de iniciar el orden de la sala. Es recomendable que todos participen.



tecnicopreocupado.com

Actividad 3

Tema: lectura de cuento de brujas

Inicio: Organización espacial favorecedora de la propuesta.

Clíma de atención y tranquilidad.

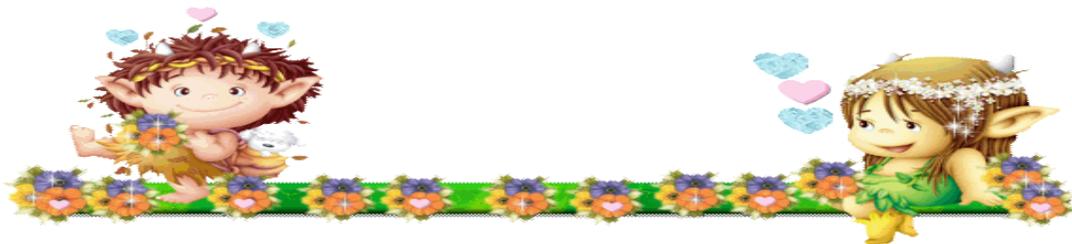
Evitar interrupciones.



Desarrollo: Lectura expresiva. A medida que se avanza en la indagación del tema es bueno ir diversificando y ampliando el abanico de elementos, rasgos y características que hacen a la definición de cada uno de los personajes. También puede resultar interesante incluir aspectos del mundo real y la vida cotidiana en los que "la magia" asume un lugar; así podrían incluirse duendes locales, supersticiones compartidas cuya recopilación podría resultar interesante.

Cierre: Conversación que no quiebre el clima de la lectura y no se aparte de la experiencia estética.

Para cerrar y articular con la actividad anterior, "¿qué podemos agregar a nuestra cartelera acerca de las brujas después de haber leído este cuento?"



tecnicopreocupado.com

Actividad 4

Tema: Preparativos para jugar.

Objetivos:

Proponer y experimentar el juego dramático en pequeños grupos.

Involucrarlos en la preparación del juego.

Concretar las ideas surgidas en el momento de cierre del juego anterior.

Preparar elementos importantes para el juego.

Inicio:

Reunidos en una ronda, les contamos a los niños que la idea de la propuesta es preparar algunos elementos para utilizar durante el juego, tal como lo habíamos planeado el día que jugamos y comenzamos diciendo "En una mesa vamos a preparar varitas para hadas y hados, en la otra bichos y cosas espantosas para el caldero de los brujos y en la otra mesa hay material para armar sombreros puntiagudos de brujas y duendes"

Desarrollo:

Cada uno de los niños elige en qué quiere participar y se acerca a la mesa correspondiente. Es importante que allí encuentre a disposición el material que va a necesitar y tenga tareas concretas para realizar en forma autónoma.

En cada mesa debemos prever que haya posibilidades de tareas autónomas, aunque la mayoría probablemente necesite de nuestra colaboración para concretar la obra que está realizando. Es importante no hacer por ellos lo que está a su alcance, pero sí resolver todos los aspectos que ellos no pueden hacer solos. Los docentes trabajarán con ellos en la elaboración de los diferentes elementos.

Cierre:

Una vez finalizada la tarea y ordenada la sala, se puede generar un espacio para apreciar todo lo elaborado y evaluar si para el próximo juego hace falta algo más



Actividad 5

Tema: juego

Objetivos:

Jugar; pasar del personaje a la acción dramática.

Desplegar y poner en acción aquello que los niños manejan sobre la temática.

Hacer crecer la trama hacia nuevas direcciones

Inicio:

Los docentes recordarán los materiales utilizados en el juego anterior e incluirán algunos que enriquezcan el juego, si es que los hubiera. Podrían agregar maquillajes, uñas de bruja, burbujeros para las hadas, papelitos de celofán que vuelan al menor soplado cuando las hadas hacen su magia. Consensuar con el grupo si se mantienen los escenarios planteados en el juego anterior.

Desarrollo:

Empieza el juego. Es probable que la situación fluya de otra manera y que los niños se manejen de forma más independiente en esta oportunidad. Sería interesante aquí tener previstas algunas intervenciones que puedan hacer crecer el juego, por ejemplo: Tengo el poder de transformar el día en la noche (apagar y prender las luces). Me crucé con un brujo malo de otro bosque que me dio una pócima para dormir. Soy un hada que quiero ir a vivir con las brujas porque me encantan las travесuras. Podrían diferenciarse los espacios de la sala para identificar la casa de las hadas y la de las brujas según los colores de los tules que cuelgan del techo.

Cierre: Orden y evaluación. Repetimos el esquema del juego anterior tomando nota de ideas y sugerencias para el próximo juego.



Actividad 6

Tema: buscamos más información sobre las hadas

Objetivos

Diferenciar características de los personajes específicos

Sistematizar rasgos de hadas y brujos ampliando la información sobre el tema.

Poner en vinculación lo que ya conocen con los datos que aportó la lectura

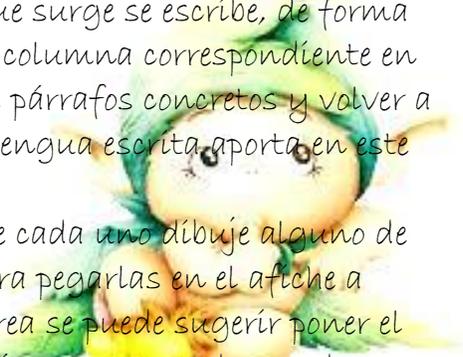
Inicio:

Se propone a los niños trabajar sobre el material que hayan traído de sus casas y explicamos la tarea que vamos a realizar. En unos días vamos a jugar a las hadas, a los brujos y a los duendes, necesitamos saber con mucha claridad cómo es cada uno cómo es un hada, cómo es un brujo y cómo es un duende. vamos a buscar en el libro y a ver en el material que ustedes traigan para conocerlos mejor. Todo lo que encontremos lo vamos a ir escribiendo en un afiche para no olvidarnos y tener siempre a mano las características de cada uno

Desarrollo:

Se inicia un diálogo en el que cada uno aporta a la elaboración del cuadro. Cada uno de los niños que ha traído materiales para trabajar, cuenta qué aporta su material a la tarea común. Los datos pueden surgir de lo que los niños verbalizan, la lectura de imágenes y la lectura rápida de algún párrafo si es que lo hubiera. La información que surge se escribe, de forma sintética, con letra imprenta mayúscula en la columna correspondiente en el afiche. Es bueno tener identificados algunos párrafos concretos y volver a leerlos de modo de señalar las ventajas que la lengua escrita aporta en este sentido.

Cierre: Para terminar se los puede invitar a que cada uno dibuje alguno de los personajes en una hoja pequeña o tarjeta para pegarlas en el afiche a modo de ilustración. Una vez finalizada la tarea se puede sugerir poner el afiche en la cartelera externa o interna del jardín para que todos puedan enterarse de lo trabajado.



cuentoscuanticos.com.

Actividad 7

Tema : Jugamos

Objetivo:

Jugar y empezar a despedirse del Proyecto.

Como este será el último juego de las hadas brujos y duendes es interesante que se viva como un día especial.



Inicio:

En el lugar de encuentro se plantea el juego como despedida para que ellos tomen conciencia de que están cerrando el Proyecto.

Desarrollo:

Se realiza bajo el formato habitual Es interesante instalar un clima de cierre y despedida del Proyecto: se pueden tomar fotos, poner música acorde, conversar acerca de lo que han compartido en este período de trabajo y planear en forma conjunta el cierre general del Proyecto.

Cierre:

Se invita a los niños a ordenar las mesas de modo tal de hacer un desayuno de despedida en la casa de las hadas y las brujas... todos disfrazados.



Actividad 8

Tema: Preparamos galletitas para compartir

Objetivo:

Formar parte de la organización del encuentro de cierre.



Desarrollo

Dado que el Proyecto llega a su fin, podría organizarse una muestra o un encuentro o una fiesta de cierre a la que se podrán invitar a las familias o a otras salas, según se considere conveniente. Ese encuentro será para compartir las producciones, y transmitir la alegría de haber trabajado tan intensamente.

La propuesta será entonces cocinar con los niños algo para compartir con las familias o los niños de otras salas que hayan sido invitados al encuentro. Se podrían preparar galletitas con alguna forma: sombrero de bruja y estrella mágica, cara de gato, unas con grana negra (de brujas) y otras rosadas (de hadas)



Actividad 9

Tema: Cierre del proyecto

Objetivos:

Dar por concluido y despedirse del Proyecto.
Comunicar a otros lo realizado.
Compartir con las familias la tarea del jardín

Desarrollo:

Los niños pueden recibir a los invitados disfrazados y convi-darles las macitas preparadas por ellos. Todo el material producido a lo largo del desarrollo del proyecto puede estar en exposición: dibujos hechos por los niños, fotos tomadas en los diferentes momentos, la fotonovela, el libro de cuentos, los cuentos leídos, las poesías, el cuaderno o libreta de notas, el friso. Si éste último logró hacerse en cartón y tiene calados los contornos de las caras, podría adherirse a una mesa dada vuelta, de modo tal de posibilitar que los niños o adultos circulen por atrás y asomen sus caras por los orificios calados. Del otro lado, se podrán tomar fotos luciendo como los personajes del Proyecto. Puede escucharse música apropiada para la situación, cantarse una canción y como final todos pueden sentarse a escuchar el cuento que escribieron los niños.



Anexo 4

FOTOGRAFÍAS DE LA SOCIALIZACION DE LA GUIA DEL PROYECTO



EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.



EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.



EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.



EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.



EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DOCENTES SOBRE LA CORRECTA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE EDAD DEL CIBV RETOÑOS DEL DMQ 2014-2015.