



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE  
DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA**

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA LA  
INTERACCIÓN GRUPAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS  
EN LA ESCUELA BÁSICA GUAYAS EN EL  
AÑO LECTIVO 2019 – 2020**

**TUTORA**

**LIC. CARLA JUDITH GUALOTO ALCÍVAR, MGS**

**AUTORAS**

**IVONNE ALEXANDRA SALINAS SALINAS**

**SARA ELIZABETH SINCHE TORREZ**

**GUAYAQUIL-ECUADOR**

**2020**



**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**FICHA DE REGISTRO DE TESIS**

**TÍTULO Y SUBTÍTULO:**

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA LA INTERACCIÓN GRUPAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA BÁSICA GUAYAS EN EL AÑO LECTIVO 2019 – 2020

**AUTOR/ES:**

Salinas Salinas Ivonne  
Alexandra  
Sinche Torrez Sara Elizabeth

**REVISORES O TUTORES:**

Lic. Carla Judith Gualoto Alcívar, MGS

**INSTITUCIÓN:**

**Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil**

**Grado obtenido:**

Licenciado En Educación Parvularia

**FACULTAD:**

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**CARRERA:**

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

**FECHA DE PUBLICACIÓN:**

2020

**N. DE PAGS:**

170

**ÁREAS TEMÁTICAS**

FORMACIÓN DE PERSONAL DOCENTE Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**PALABRAS CLAVE**

Interacción Social, Infancia, Educación, Desarrollo Social

**RESUMEN:**

La presente investigación titulada: *Incidenca de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020*, surge de la incidencia que existe en los niños de 4 a 5 años que tiene para mantener una interacción dentro de las aulas, causando dificultad en la socialización entre ellos, razón por la cual se establece como estrategia pedagógica que contribuye en el

desarrollo de habilidades de socialización por medio de juegos que permitirán la interacción dentro de los grupos, contribuyendo en mantener una correcta integración grupal, lograr adaptarse, aprender a dar aceptación y además desarrollar la comunicación. La investigación se desarrolló en la ciudad de Guayaquil, ubicada en la provincia del Guayas, misma que fue elaborada con investigación de tipo cualitativo y cuantitativo, en esta, se planteó como fundamentación teórica aquella conceptualización de los juegos dramatizados, además de la relación en la interacción grupal de los niños durante la jornada de educación. Asimismo, se tomó en cuenta investigaciones previas relacionadas con el tema planteado determinando la elaboración de una guía de juegos dramatizados que tienen y enfoque de desarrollar la interacción grupal. La propuesta se enfocó en detallar una serie de juegos dramatizados que contribuyan en el desarrollo grupal y mejora de la socialización fortaleciendo la dimensión establecida por medio del desarrollo de habilidades que desarrollen la interacción grupal entre niños y niñas de 4 a 5 años conformando el grupo experimental.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>NO</b> <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>  Salinas Salinas Ivonne Alexandra  Sinche Torrez Sara Elizabeth	<b>Teléfono:</b>  0991469135  0959903537	<b>E-mail:</b>  ivonsalinas2013@hotmail.com  elizabeth_0721@hotmail.com
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	Msc. Georgina Hinojosa Dazza, DECANA <b>E-mail:</b> ghinojosad@ulvr.edu.ec <b>Teléfono:</b> 2596500 EXT. 217 DECANATO Msc. Dunia Barreiro Moreira <b>E-mail:</b> dbarreiom@ulvr.edu.ec <b>Teléfono:</b> 2596500 EXT. 219	

## CERTIFICADO DE SIMILITUDES

URKUND

### Urkund Analysis Result

Analysed Document: SARA SINCHE E IVONNE SALINAS.docx (D61295608)  
Submitted: 12/17/2019 8:38:00 PM  
Submitted By: cqualotoa@ulvr.edu.ec  
Significance: 4 %

#### Sources included in the report:

HABILIDADES SOCIALES Y LOS ESPACIOS DE CONVIVENCIA 2019.docx (D50918297)  
López - Nuñez Rol del docente inicial y TEA.docx (D56101304)  
TESIS WENDY BENAVIDADES.docx (D59771010)  
Tesis Final Vilma Espinosa.pdf (D54736467)  
TERESA PIEDAD ARCOS POZO.pdf (D23321748)  
<http://rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/2014/10/el-colegio-dibujos-para-color-igual.html?m=1freepik>,  
<http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/44270/2-1.pdf?sequence=1&isAllowed=yMaci>  
<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4892/TDR%20ONIEVA%20LOPEZ.pdf?sequenceOrientaci>  
<http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/224/245Tabernero>,  
<https://docplayer.es/85526790-Universidad-central-del-ecuador.html>

#### Instances where selected sources appear:

39

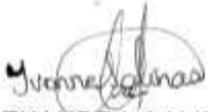
*Carla Guala*

## DECLARACIONES DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas **IVONNE ALEXANDRA SALINAS SALINAS Y SARA ELIZABETH SINCHE TORREZ**, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, **Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020**, corresponde totalmente a ellas suscritas y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la **UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)

Firma:   
**IVONNE ALEXANDRA SALINAS SALINAS**

C.I.0923284954

Firma:   
**SARA ELIZABETH SINCHE TORREZ**

C.I.0926587361

## CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA LA INTERACCIÓN GRUPAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA BÁSICA GUAYAS EN EL AÑO LECTIVO 2019 – 2020** designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias De La Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020**, presentado por los estudiantes **IVONNE ALEXANDRA SALINAS SALINAS** y **SARA ELIZABETH SINCHE TORREZ** como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN PARVULARIA, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:

  
LIC. CARLA JUDITH GUALOTO ALCÍVAR, MGS

C.C. 0919694505

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme la vida, a mis padres, hermanos, y mi querido esposo que estuvieron allí conmigo en los momentos difíciles de mi carrera alentándome y dándome consejos para seguir adelante con mi proyecto.

Agradezco a mi universidad por haberme aceptado ser parte de ella para poder estudiar mi carrera, a mis maestros por brindarme sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco a mi tutora de tesis por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también por haberme tenido la paciencia para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Gracias a todos.

*Ivonne Alexandra Salinas Salinas*

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de realizar este trabajo y colocarme en el camino personas tan maravillosas.

Agradezco a mi tío **José Luis Sinche** por haberme proporcionado la mejor educación y lecciones de vida por haberme enseñado que con esfuerzo, trabajo y constancia todo se consigue, y que en esta vida nadie regala nada.

A mi esposo **Willy Armando Sánchez** por cada día hacerme ver la vida de una forma diferente y confiar en mis decisiones por el apoyo brindado en todo momento por su amor, sus consejos y por la paciencia de tenerme.

A mis compañeras, con lo he compartido grandes momentos, a mis amigos por estar ahí cuando los necesito a mi lado. A mi familia por su apoyo.

Muchas fueron las personas que en forma directa o indirecta y aun sin saberlo, me ayudaron, poniendo a mis disposiciones el valor incalculable de sus conocimientos, compartiendo mis dudas y ansiedades, o apoyándome e impulsándome para que siguiese adelante.

A mi tutora **Lic. Carla Gualoto Alcívar** por sus consejos, por su paciencia y cariño, por brindarme su conocimiento e inspirarme a seguir de ser constante en nuestro trabajo Gracias por todo y Dios la bendiga siempre.

*Sara Elizabeth Sinche Torrez*

## **DEDICATORIA**

Esta tesis está dedicada a Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y está conmigo siempre alentándome.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad. Muchos de mis logros se lo debo a ustedes .me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

A mi amado esposo por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión, cariño y amor.

Gracias a todos

*Ivonne Alexandra Salinas Salinas*

## DEDICATORIA

Quiero dedicarle este trabajo de tesis a Dios que me ha dado la vida y fortaleza para terminar este trabajo.

A mi esposo **Willy Armando Sánchez** por sus palabras y su confianza, por su amor y por brindarme apoyo y el tiempo necesario para realizarme profesionalmente, por estar ahí cuando más lo necesito por ser mi pilar y ser constante, por su cooperación y ayuda en todo momento, a mis amigos, compañeros, y todas aquellas personas de una u otra manera que han contribuido para el logro de mis objetivos y mis metas.

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICADO DE SIMILITUDES .....	iv
DECLARACIONES DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES .....	v
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN TUTOR .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA .....	ix
DEDICATORIA .....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
Introducción .....	1
Capítulo I.....	3
Diseño de la Investigación .....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación Del Problema .....	5
1.4 Sistematización Del Problema .....	5
1.5 Objetivo General .....	6
1.6 Objetivos Específicos.....	6
1.7 Justificación .....	6
1.8 Delimitación del Problema.....	8
1.9 Idea A Defender .....	9
1.10 Delimitación de las Variables .....	9
1.11 Línea De Investigación Institucional/Facultad .....	9

Capítulo II .....	10
Marco Teórico .....	10
2.1 Antecedentes de la investigación .....	10
2.1.1. Educación.....	13
2.1.2. Tipos de educación.....	13
2.1.3. Teoría de María Montessori .....	15
2.1.4. La Dramatización desde una visión educativa.....	17
2.1.5. Definición de juegos .....	18
2.1.6. Juegos en los niños.....	18
2.1.7. Juegos dramatizados .....	19
2.1.8. Beneficios de los juegos dramatizados en los niños .....	20
2.1.9. Características de los juegos dramatizados para niños de 4 y 5 años .....	21
2.1.10. Juegos dramatizados para los niños de edades de entre 4 y 5 años .....	22
2.1.11. Rol del docente en la realización de las clases.....	23
2.1.12. Beneficios de las estrategias de juegos dramatizados en la interacción grupal de los niños 4 y 5 años .....	24
2.1.13. Interacción grupal .....	25
2.1.14. Beneficios de la interacción grupal.....	26
2.1.16. Factores que afectan a la interacción grupal .....	27
2.1.17. Relación de juegos dramatizados e interacción grupal .....	28
2.1.18. Beneficios de la interacción grupal en la formación del niño de 4 a 5 años .....	29
2.1.19. Estrategias lúdicas que se pueden implementar para la interacción grupal en los juegos dramatizados en niños de 4 a 5 años .....	30
2.2 Marco Conceptual .....	31
2.3 Marco Legal .....	33
Capítulo III.....	36
Metodología de la Investigación .....	36

3.1 Metodología .....	36
3.2 Tipo de Investigación.....	36
3.3 Enfoque .....	37
3.4 Técnicas e instrumentos .....	37
3.5 Población.....	38
3.6 Análisis de resultados obtenidos del instrumento de entrevista dirigido a los directivos de la Escuela Básica “Guayas” .....	39
3.7 Análisis de resultados obtenidos del instrumento de encuesta dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Guayas” .....	42
3.8 Análisis del instrumento de lista de cotejo dirigida a niños de 4 y 5 años de la Escuela Básica “Guayas” .....	57
Capítulo IV .....	75
La Propuesta.....	75
4.1 Título de propuesta.....	75
4.2 Justificación de la propuesta .....	75
4.3 Objetivo de la propuesta .....	76
4.4 Objetivos específicos .....	76
4.5 Listado de contenidos.....	77
4.6 Esquema de la propuesta.....	78
Conclusiones .....	123
Recomendaciones.....	124
Referencias Bibliográficas .....	125
Anexos.....	137

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Delimitación del Problema</i> .....	8
Tabla 2 Población.....	39
Tabla 3 <i>Relación de los niños con los demás</i> .....	42
Tabla 4 <i>Comportamiento de los niños en juegos grupales</i> .....	43
Tabla 5 <i>Juegos dramatizados que permita la expresión de los niños</i> .....	44
Tabla 6 Aprendizaje de juegos dramatizados.....	45
Tabla 7 Seguridad al realizar actividades de interacción grupal .....	46
Tabla 8 <i>Los Juegos dramatizados en los niños</i> .....	47
Tabla 9 <i>Desarrollo de juegos dramatizados en los niños</i> .....	48
Tabla 10 <i>Actividad realizada con los niños</i> .....	49
Tabla 11 <i>Rol del docente</i> .....	50
Tabla 12 <i>Características de actividades</i> .....	51
Tabla 13 <i>Consecuencia de carencia de integración grupal</i> .....	52
Tabla 14 <i>Motivación a los niños en jornada agotadora de clases</i> .....	53
Tabla 15 <i>Utilización de guía de docentes de interacción grupal a juegos dramatizados</i> .....	54
Tabla 16 <i>Uso de la guía de juegos dramatizados de interacción grupal</i> .....	55
Tabla 17 <i>Empleo de actividades dramáticas interacción grupal</i> .....	56
Tabla 18 <i>Integración de los niños en los juegos grupales</i> .....	57
Tabla 19 <i>Participación en juegos grupales</i> .....	58
Tabla 20 <i>Interrelación con las personas</i> .....	59
Tabla 21 <i>Respeto de opiniones de otros</i> .....	60
Tabla 22 <i>Empatía de los niños al realizar juegos</i> .....	61
Tabla 23 <i>Actitud autoritaria en los juegos grupales</i> .....	62
Tabla 24 <i>Comportamiento en grupo</i> .....	63
Tabla 25 <i>Juegos con otros niños dentro del aula</i> .....	64
Tabla 26 <i>Motivación en los juegos</i> .....	65
Tabla 27 <i>Comprensión de indicaciones de juegos</i> .....	66
Tabla 28 <i>Entusiasmo en los juegos</i> .....	67
Tabla 29 <i>Confianza al participar en juegos</i> .....	68
Tabla 30 <i>Participación de actividades sociales</i> .....	69
Tabla 31 <i>Juegos con coordinados movimientos</i> .....	70

Tabla 32 <i>Realiza movimientos combinados dinámicamente</i> .....	71
Tabla 33 Representación de roles de personajes .....	72
Tabla 34 Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales respetando las reglas.....	73
Tabla 35 Interacción en rondas.....	74

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Pedagoga, socióloga y escritora italiana María Montessori. Fuente: (Martínez & Sánchez, 2019) .....	16
<i>Figura 2</i> Relación de los niños con los demás.....	42
<i>Figura 3</i> Comportamiento de los niños en juegos grupales.....	43
<i>Figura 4</i> Juegos dramatizados que permita la expresión de los niños .....	44
<i>Figura 5</i> Aprendizaje de juegos dramatizados.....	45
<i>Figura 6</i> Seguridad al realizar actividades de interacción grupal .....	46
<i>Figura 7</i> Los Juegos dramatizados en los niños .....	47
<i>Figura 8</i> Desarrollo de juegos dramatizados en los niños .....	48
<i>Figura 9</i> Actividad realizada con los niños .....	49
<i>Figura 10</i> Rol del docente.....	50
<i>Figura 11</i> Características de actividades .....	51
<i>Figura 12</i> Consecuencia de carencia de integración grupal .....	52
<i>Figura 13</i> Motivación a los niños en jornada agotadora de clases .....	53
<i>Figura 14</i> Utilización de guía de docentes de interacción grupal a juegos dramatizados .....	54
<i>Figura 15</i> Uso de la guía de juegos dramatizados de interacción grupal .....	55
<i>Figura 16</i> Empleo de actividades dramáticas interacción grupal .....	56
<i>Figura 17</i> Integración de los niños en los juegos grupales .....	57
<i>Figura 18</i> Participación en juegos grupales .....	58
<i>Figura 19</i> <i>Interrelación con las personas</i> .....	59
<i>Figura 20</i> Respeto de opiniones de otros.....	60
<i>Figura 21</i> Empatía de los niños al realizar juegos .....	61
<i>Figura 22</i> Actitud autoritaria en los juegos grupales.....	62
<i>Figura 23</i> Comportamiento en grupo.....	63
<i>Figura 24</i> Juegos con otros niños dentro del aula.....	64
<i>Figura 25</i> Motivación en los juegos .....	65

<i>Figura 26</i> Comprensión de indicaciones de juegos .....	66
<i>Figura 27</i> Entusiasmo en los juegos .....	67
<i>Figura 28</i> Confianza al participar en juegos .....	68
<i>Figura 29</i> Participación de actividades sociales .....	69
<i>Figura 30</i> Juegos con movimientos coordinados.....	70
<i>Figura 31</i> Realiza movimientos combinados dinámicamente .....	71
<i>Figura 32</i> Representación de roles de personajes .....	72
<i>Figura 33</i> Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales respetando las reglas...	73
<i>Figura 34</i> Interacción en rondas .....	74
<i>Figura 35</i> Listado de contenido .....	77
<i>Figura 36</i> Esquema de la propuesta.....	78
<i>Figura 37</i> Realización de juego dramatizado en niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas” .....	145
<i>Figura 38</i> Recolección de datos mediante la encuesta a docentes. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.....	146
<i>Figura 39</i> Conociendo a los estudiantes de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas” .....	146
<i>Figura 40</i> Interacción con los niños de 4 a 5 años. Tomado de la Escuela Básica “Guayas” .....	147
<i>Figura 41</i> Recolección de la información para la lista de cotejo aplicado a las niñas de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas” .....	148
<i>Figura 42</i> Interactuando a través de la realización de juegos dramatizados. Tomado de Escuela Básica.....	149
<i>Figura 43</i> Recolección de la información para la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas” .....	150
<i>Figura 44</i> Recolección de datos mediante la aplicación de la encuesta a docentes. Tomado de Escuela Básica “Guayas”. .....	151
<i>Figura 45</i> Realizando actividades con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.....	152
<i>Figura 46</i> Realizando actividades con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.....	152
<i>Figura 47</i> Recolectando información de las destrezas en los niños de interacción grupal a través de los juegos dramatizados. Tomado de Escuela Básica “Guayas”	153

*Figura 48* Dando las indicaciones del juego dramatizado a realizar de cruzar el río con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas” ..... 153

## ÍNDICE DE ANEXOS

<i>Anexo 1</i> Entrevista A Los Directivos .....	137
<i>Anexo 2</i> Encuesta A Docentes.....	138
<i>Anexo 3</i> Lista De Cotejo.....	143
<i>Anexo 4</i> Fotos de la recolección de datos.....	145

## **Introducción**

El eje fundamental de la presente investigación es determinar la incidencia que tiene los juegos dramatizados con la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años, esto permitirá establecer los diferentes contextos de la forma en que enlaza con otras personas, además de conocer cómo se refieren por medio de la aplicación de estrategias didáctica de juegos dramatizados, misma que pretende permitir una libertad de realizar actividades en las aulas que doten de la autonomía de ser diferentes por medio de la interpretación de diferentes tipos de personajes, contribuyendo en la libre expresión, así como desarrollar la creatividad y expresión oral.

Conceptualizar los juegos dramatizados es hacer referencia a la forma en que se realiza un conjunto de juegos que dan albedrío de expresarse por medio de la dramatización de un cuento, poema u otra estructura dramática que se desarrolle para contribuir en la interacción entre los niños.

Los beneficios más relevantes de los juegos dramatizados es el desarrollo de habilidades sociales, es decir interactúan de forma favorable dentro de un grupo, permitiendo desarrollar la habilidad de trabajar en equipo, desarrollar la imaginación y ser creativos. Por otra parte, los juegos creativos contribuyen en el desarrollo emocional y psicológico de los niños, quienes de forma divertida desarrolla ejercicios dramáticos que son realizados de forma grupal, relacionándose unos con otros.

El desarrollo de trabajo de tesis se encuentra elaborado en cuatro capítulos descritos a continuación:

El capítulo I describe el planteamiento de la problemática a investigar relacionada con los juegos dramatizados con la interacción grupal, además de la justificación del por qué es necesario elaborar el trabajo, además para el desarrollo de la investigación se planteó un objetivo general y 3 específicos, así como la hipótesis y las variables de la investigación.

En el capítulo II se desarrolla la fundamentación teórica, iniciando por investigaciones previas, siendo referentes para el desarrollo del presente trabajo, asimismo desarrollar el marco teórico de las variables dependiente que son los juegos dramatizados y la variable dependiente que se considera a la interacción grupal, incluye a continuación el marco legal que detalla aquellas leyes, reglamentos y códigos que tienen una estrecha relación con el tema planteado.

En el capítulo III es el marco metodológico que describe el tipo de investigación aplicada, cuáles son los métodos, técnicas e instrumentos que serán aplicados en los niños de 4 a 5 años, Y docentes siendo parte de la población, de esta se toma una muestra que permitirá obtener los datos necesarios para posteriormente ser analizados.

En el capítulo IV se describe la propuesta, “Guía para docentes de juegos dramatizados para desarrollar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el año lectivo 2019 - 2020. La tesis se completa con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

# Capítulo I

## Diseño de la Investigación

### 1.1 Tema

Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020.

### 1.2 Planteamiento del Problema

La educación es considerada por la sociedad actual como aquel fenómeno que debe estar a la vanguardia de evolucionar de forma continúa estando a la par con los avances existentes en los países, pueblos o ciudades, sin embargo, esto no es algo existente que muestre una influencia significativa para evolucionar de la educación tradicional dentro del país. La educación por los profesionales se ha convertido en un reto que conlleva a impartir las clases en base a recursos elaborados por los docentes para ser transmitidos durante la jornada educativa, misma que posteriormente debe ser evaluada a los estudiantes por medios cuantitativos, cuyo único objetivo es realizar una verificación del nivel de impresión de los conocimientos impartido por el profesional de la educación.

Dentro de la escuela de educación básica no implementan los juegos dramatizados, como estrategia de aprendizaje, misma que se caracteriza por ser el conjunto de actividades dónde los niños y niñas pueden realizar representaciones de un determinado personaje, contribuyendo en el desarrollo de la libertad de expresión y desenvolvimiento de la creatividad. La interacción grupal no es aplicada en la institución educativa siendo necesario identificar los motivos por el cual no realizan juegos dramatizados en la convivencia dentro de las aulas y por ende no contribuyen en el desarrollo de la interacción dentro del grupo de niños.

Actualmente existen problemas en las aulas debido a la deficiencia en la interacción como es el acercamiento social de forma anormal, misma que genera dificultad al momento de tener una conversación; reducción de intereses, emociones o afectos; otro

caso es el fracaso a la hora de comenzar y responder durante las interacciones grupales entre los estudiantes, esto conlleva un perjuicio en el desarrollo social y afectivo en los niños y niñas de entre 4 y 5 años, es decir en los primeros años de vida.

La implementación de juegos dramatizados cuyo objetivo es motivar la participación de los niños y niñas de manera que puedan superar la dificultad al desarrollar habilidades sociales que le permitan relacionarse con los compañeros dentro de las aulas o en espacios abiertos para favorecer el aprendizaje, consecuentemente estos podrán superar los desafíos sociales que tengan durante su vida.

Por otra parte, es necesario identificar la importancia de la interacción grupal misma que posibilita el desenvolvimiento de relacionarse con los demás, es decir propiciar la socialización entre los niños dentro de las aulas. La capacidad de socializar no es tomada como prioridad y con la debida importancia que debe tener en las instituciones educativas. Entre las causas que no permiten la interacción grupal de forma dinámica y bidireccional es al momento de impartir las clases las mismas no están enfocadas a la realización de actividades que desarrollen la socialización que dará como resultado una mejor interrelación con su entorno.

El uso constante de la tecnología está conllevando actualmente a generar que muchos niños y niñas muestren dificultad en la socialización, dentro de grupos, por la facilidad que tiene al acceso a los aparatos tecnológicos siendo las más utilizadas: tablets, celular, computadoras, entre otros, es necesario considerar que este su empleo comienza desde muy corta edad, incluso desde que son bebés.

Los problemas de interacción grupal tienen una mayor afectación en los niños, por el incremento en los desafíos sociales que deberán superar, esto consecuentemente al no tener interacción en grupos los hace más vulnerables a tener rechazo de parte de sus compañeros por la falta de aceptación, encontrándose alejados y ser considerados

como carentes de destrezas sociales, asimismo al no ser elegidos durante las actividades grupales sintiendo presión por lograr la integración. La forma de socializar se ve afectada y es por esto que se realiza el estudio para destacar la necesidad de integrar en las aulas los juegos dramatizados, siendo esta estrategia didáctica una forma de mejorar la interacción de forma fácil y contribuyendo a la libertad de expresión en los niños.

En la Escuela Básica Guayas ubicado en el sector sur de la ciudad de Guayaquil, es donde se enfoca el trabajo de investigación, cuya finalidad es identificar los beneficios de los juegos dramatizados permitiendo a los niños y niñas de las edades de 4 a 5 años a caracterizarse y motivar el desarrollo de la memoria por medio de actividades placenteras, además dotarlos de sensaciones de libertad, ser espontáneo y totalmente voluntario, por otra parte, los individuos puedan lograr un desarrollo social y obtengan una experiencia real mediante dinámicas durante la jornada educativa interactuando de forma grupal.

### **1.3 Formulación Del Problema**

¿En qué medida inciden los juegos dramatizados en la interacción grupal de los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas del periodo 2019–2020?

### **1.4 Sistematización Del Problema**

- ¿Cuál es la definición de juegos dramatizados?
- ¿Cuáles son las características de los juegos dramatizados para los niños de entre 4 y 5 años?
- ¿Cuáles son los juegos dramatizados para los niños de edades de entre 4 y 5 años?
- ¿Cuál es el rol del docente en la realización de las clases utilizando juegos dramatizados?
- ¿Cómo beneficia las estrategias de juegos dramatizados en la interacción grupal de los niños entre 4 y 5 años?
- ¿Qué es la interacción grupal y como beneficia en la educación inicial?

- ¿Cuáles son los factores que afectan a la interacción grupal?
- ¿Cuál es la relación entre juego dramatizado e interacción grupal?
- ¿Cuáles son los beneficios de la interacción grupal en la formación del niño de entre 4 y 5 años?
- ¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar para la interacción grupal en los juegos dramatizados en niños de 4 a 5 años?

### **1.5 Objetivo General**

Analizar la incidencia de los juegos dramatizados en la interacción grupal de los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas del periodo 2019 - 2020.

### **1.6 Objetivos Específicos**

- Caracterizar los juegos dramatizados y la integración grupal en los niños de 4 a 5 años.
- Determinar mediante instrumentos de recolección de datos la incidencia de los juegos dramatizados en la interacción grupal en niños de 4 a 5 años.
- Diseñar una guía de juegos dramatizados que orienten a los docentes a mejorar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años.

### **1.7 Justificación**

El propósito de elaborar el presente trabajo de investigación se basa en la necesidad de desarrollar nuevas formas de impartir el conocimiento dentro de las aulas y contribuir en el desarrollo educativo, social y emocional de los niños de 4 a 5 años, edades que tienen una importancia ya que en esta etapa crea una base para los siguientes años de vida.

Cabe indicar que además realizar una investigación que tiene el objetivo de contribuir con nuevas tendencias educativas y que propongan mejores formas de impartir las clases dentro de las aulas de forma dinámica, divertida, única y agradable para los niños y niñas dota a los niños de desarrollar su creatividad, imaginación y libertad de expresión por medio de juegos dramatizados, además de contribuir en el desarrollo de

interacción grupal necesaria para los diferentes aspectos del desarrollo humano integral como son: aspecto profesional, social, cultural y familiar, siendo lo más significativos para la investigación de la incidencia de juegos dramatizados y la interacción grupal.

Por otra parte, contribuir en el desarrollo integral de un individuo por medio de una propuesta que integre los juegos dramatizados con la interacción grupal, permite que esta sea realizada de manera lúdica y además muy creativa, fortaleciendo el desarrollo de la autoestima y contribuyendo al fortalecimiento del desarrollo dentro de una sociedad.

La socialización es necesaria durante la etapa del inicio de la escolaridad, siendo el momento en que los niños realmente forman y desarrollan la personalidad, además, es necesario que en esta etapa donde requiere obtener aprendizaje, adaptación, integración, convivencia y comunicación para una adecuada convivencia.

La interacción grupal permite que los niños de 4 a 5 años de edad, quienes se encuentran cursando la educación inicial, aprendan a socializar por medio de la práctica de actividades colectivas que permitan el desenvolvimiento social a lo largo de su vida, además sean partícipes de actividades dinámicas en el contexto social, dentro del entorno familiar y escolar. Mediante la interacción en grupos aprenden a respetar reglas y normas que contribuyen en la convivencia de sociedad.

La etapa de escolaridad que se inicia en los primeros años de vida define muchos aspectos, debido que es en este entorno donde los niños aprenden a desarrollar las bases sociales, afectivas, emocionales por medio de juegos e interacción con sus compañeros, por lo tanto se puede definir que la educación inicial instruye al niños compartir el entorno con otros niños, además de expresar sus emociones, siendo importante fomentar el aprendizaje por medio de juegos dramatizados que contribuyan en motivar la socialización, expresión grupal, juegos con otros niños, cooperación y comunicación con un alto nivel de tolerancia en favor de un mejor desarrollo afectivo, emocional y social.

La investigación del problema permitirá la identificación de falencias durante la realización de actividades grupales, donde los niños en edad preescolar no logran satisfactoriamente la interacción realizadas en las aulas, esto evidencia la falta de cooperación de parte de los niños quienes no se integran de forma favorable, esto se debe que al realizar el docente las actividades, no son participativas y entretenidas, haciendo que los niños que son introvertidos, inseguros, engreídos, egocéntricos no se integren socialmente con otros niños, conllevando a incrementar la dificultad en el desarrollo del aprendizaje significativo. Al establecer de forma adecuada el desenvolvimiento durante la interacción grupal, se logrará preparar a los niños de un espíritu cooperativo y social, cuyo objetivo es obtener la realización a lo largo de sus vidas, permitiendo superar obstáculos y lograr una vida social plena.

### 1.8 Delimitación del Problema

Delimitar el problema es realizar un enfoque de aquellos términos a considerar de acuerdo al área que es de interés en la investigación, realizar especificaciones de los alcances, asimismo determinar cuáles son los límites del problema conllevando a obtener una solución dentro de un contexto definido. (Sabino, 1986, p. 53).

Basado en los antes citado se presenta la delimitación de la presente investigación:

Tabla 1

#### *Delimitación del Problema*

<b>Campo</b>	<b>Educación</b>
Área	Educación inicial
Tiempo	10 meses
Lugar	Escuela Básica Guayas
Tipo de investigación	Descriptiva
Periodo	2019 – 2020
Grupos de personas	Directivos, padres de familia, docentes y niños de 4 a 5 años.

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **1.9 Idea A Defender**

Los juegos dramatizados inciden positivamente en la interacción grupal de los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas del periodo 2019 -2020.

### **1.10 Delimitación de las Variables**

**Variable Independiente:** Juegos dramatizados

**Variable Dependiente:** Interacción grupal.

### **1.11 Línea De Investigación Institucional/Facultad**

La investigación tiene el propósito de ofrecer un aporte a la línea de investigativa de la Facultad de Educación que tiene como referencia la “Inclusión socio educativa, atención a la diversidad”, mediante la sublínea de investigación “Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud”.

## Capítulo II

### Marco Teórico

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

En el trabajo titulado “*Orientación a la familia para contribuir al desarrollo de juegos dramatizados en los niños y niñas de la infancia preescolar de la escuela primaria Pelayo Cuervo Navarro*” realizado en el año 2017 estableció lo siguiente:

“La familia tiene una forma limitada de lograr el desarrollo de los juegos dramatizados, sin embargo, es necesario que contribuyan en la orientación de forma acertada con la finalidad de beneficiar a los niños realizando juegos que sean útiles, importantes, pertinentes, actuales y novedosos. Por otra parte, por medio de la aplicación de los juegos dramatizados orientados por las familias de manera adecuada y con la guía de folletos que describan las actividades contribuirán en el desarrollo de los niños”. (González, 2017, p. 31)

El estudio referido dota de información importante sobre el beneficio de los juegos dramatizados para los niños, dichos juegos pueden ser desarrollados desde el hogar con la participación de los padres, el objetivo es incentivar a los niños a desarrollar la habilidad de socializar e interactuar en grupos. Pero es necesario enfatizar que las familias no cuentan con la orientación adecuada para instruir a los niños con juegos dramatizados, además de dotarlos de juegos factibles con un nivel asequible durante su ejecución y con un lenguaje fácil de comprender.

También como antecedente de investigación se establece el trabajo titulado: “*El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*” misma que concluyó:

La aplicación de un programa enfocado en hacer de los juegos dramatizados una estrategia didáctica teniendo como objetivo principal conseguir un aprendizaje de comunicación en la educación inicial, originando efectos positivos en el aumento de niveles de socialización en los niños de 5 años, mismos que se encuentran comenzando la educación. Aplicar los juegos dramatizados demostró de forma contundente y total que los niños aprendieron a integrarse fácilmente y mejoraron considerablemente su forma de expresarse, siendo más efectiva, permitiendo que contribuya en el fortalecimiento de la socialización en los niños. (Acaro, 2016, p. 71)

De lo anteriormente mencionado se puede identificar la importancia de los juegos dramatizados como parte de la educación inicial en niños de 5 años, acrecentando la habilidad de socializarse en grupos, además impartir clases con juegos dramatizados que contribuyan en la integración, hace que desarrollen la expresión oral y fortalezca la socialización.

Además, se tomó como otro antecedente de investigación el trabajo de doctorado titulado "*La Dramatización en Educación Infantil*" de la Universidad de Valladolid misma que estableció lo siguiente:

La dramatización relacionada con la expresión corporal hace uso del lenguaje corporal de forma continua, transmitiendo alguna información por medio de gestos. Las dramatizaciones permiten que los niños puedan hacer un rol diferente y actuar libremente de forma desinhibida. La dramatización es una estrategia poco usada por los maestros, sin embargo, este es un recurso sustancial que puede ser aplicado en el programa de desarrollo integral dotando el uso de una modalidad basada en la expresión oral. (González, 2017, pp. 43-45)

La cita anterior contribuye en el desarrollo de la presente investigación por la referencia realizada sobre la dramatización, misma que tiene la característica de hacer uso de la expresión corporal, dándole la posibilidad de hacer gestos, el objetivo es darle la oportunidad al niño de realizar un rol diferente. Asimismo, es necesario reconocer que la dramatización a pesar de ser beneficioso en la labor del docente, este no es reconocido como un recurso relevante aun cuando es considerado como un método de enseñanza innovadora.

En la investigación realizada por Lucero, López, & Ezquerro, (2016) menciona:

La interacción grupal es aquella que fortalece la creatividad de los estudiantes, desarrollando la atención por medio de las interrelaciones entre estudiantes, quienes mediante el trabajo en clases con actividades que estimulen la socialización muestran mejoras en el rendimiento académico. (p. 1)

Los autores antes citados enfatizan en los beneficios que ofrece la interacción grupal y además identifican como provechoso desarrollar la creatividad y socialización entre estudiantes.

En la cita del Psicólogo Muñoz, (2017) menciona:

El proceso de interacción grupal hace que las actitudes y acciones positivas, además sin perjuicios, den acceso a estrategias para los grupos favoreciendo al propio grupo, admitiendo la realización de procesos de interacción grupal y social con el propósito que se reduzcan las discriminaciones de percepción competitiva en grupos diferenciados. (p.25)

El Psicólogo Muñoz afirma que durante la interacción grupal existe disminución de situaciones como la separación de los miembros del grupo dentro del grupo, por el contrario, los integrantes realizan actos positivos durante la realización de los procesos de la labor como grupo.

### **2.1.1. Educación**

La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos. La educación es necesaria en todos los sentidos. Para alcanzar mejores niveles de bienestar social y de crecimiento económico; para nivelar las desigualdades económicas y sociales; para propiciar la movilidad social de las personas; para acceder a mejores niveles de empleo; para elevar las condiciones culturales de la población; para ampliar las oportunidades de los jóvenes; para vigorizar los valores cívicos y laicos que fortalecen las relaciones de las sociedades; para el avance democrático y el fortalecimiento del Estado de derecho; para el impulso de la ciencia, la tecnología y la innovación.

### **2.1.2. Tipos de educación**

**Educación Formal:** Aprendizaje ofrecido normalmente por un centro de educación o formación, con carácter estructurado (según objetivos didácticos, duración o soporte) y que concluye con una certificación. El aprendizaje formal es intencional desde la perspectiva del alumno.

**Educación Informal:** Es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes, entre otras, mediante las experiencias diarias y su relación con el entorno que les rodea. Un claro ejemplo de este tipo de educación serían los medios de comunicación en general: el Internet, la televisión, los libros, el periódico, las revistas, la telefonía móvil, los radios transmisores.

**Educación No Formal:** Este tipo de aprendizaje no es ofrecido por un centro de educación o formación y normalmente no conduce a una certificación. No obstante, tiene carácter estructurado (en objetivos didácticos, duración o soporte). El aprendizaje no formal es intencional desde la perspectiva del alumno.

### **La dramatización**

Haciendo un referente relacionado con la perspectiva etimológica, establece que “la dramatización es originada del término “drama”, misma que proviene del griego cuyo significado es acción, mientras que el vocablo “drân”, hace referencia a la palabra “ática pratein”, que tiene por significado actuar”. (Álvarez & Martín, 2016, p. 45) “La dramatización es aquella que se enfoca en la expresión realizada de forma individual, misma que es creadora e integral facultándolo al personaje a realizar acorde a su propia personalidad, es decir con libertad”. (García, 2016, p. 29)

La libertad de expresión por medio del uso de la dramatización es una forma de realizar ejercicios que estimula y permiten fortalecer los procesos de comunicación, esto se debe a la “representación de personajes que tiene la finalidad de imitar un comportamiento por medio de los juegos, esto contribuye a la forma en que es impartida la educación”. (Blanco, Regueiro & González, 2016, p. 122)

La dramatización se determina como aquel instrumento que puede hacer uso en la pedagogía, accediendo al desarrollo de habilidades sociales, haciendo uso de la expresión oral y escrita. Sin embargo, es necesario destacar que por medio de “los juegos es posible llegar a experimentar el desarrollo de comunicación efectiva, haciendo que se desenvuelvan aptitudes y diferentes formas del lenguaje, incluso desarrollar un alto nivel de creatividad”. (Gallardo & Saiz, 2016, p. 223)

La dramatización es definida como un recurso dramático utilizado como muestra predispuesta de un hecho o situación. Del mismo modo, permite obtener un desarrollo de tipo personal, social y expresivo para

las personas que dramatizan, dotando de la experiencia que se basan en el uso de apariencias afectadas. (Delgado, 2017, p. 383)

La dramatización en el ámbito educativo tiene una relevancia debido a la aplicabilidad como recurso educativo, mismo que empezó a adjudicarse desde el siglo XX. La importancia de la atribución de la dramatización radica en la facilidad que ofrece a los estudiantes de interactuar y alcanzar un aprendizaje significativo de forma dinámica.

La peculiaridad del juego como herramienta para la educación se debe a la practicidad metodológica que ofrece al docente, siendo considerada como una forma distinta de transmitir el conocimiento de una manera no tradicional, basándose en la experiencia y por medio de técnicas teatrales. (Álvarez & Martín, 2016, p. 43)

### **2.1.3. Teoría de María Montessori**

De acuerdo a los ideales que surgieron a principios del siglo XX, Montessori enfatizó en el aprendizaje mediante un modelo pedagógico para niños deficientes, mismo que finalmente determinó que era “una forma de enseñar acorde para todos los niños de la clase, el objetivo era contribuir en el desarrollo educativo enfocado a un futuro mejor”. (Morales, 2016, p. 205) Montessori hizo énfasis en el aprendizaje por medio del uso de materiales para la realización de un aprendizaje natural, donde cada niño de acuerdo a sus etapas: 0 a 3 y de 3 a 6 años de edad, requería de una planificación en base al aprendizaje impartido por medio de libertad, autocorrección y a un ritmo general impuesto a todo el grupo que conforma la clase. En la cita de Cano, (2017) menciona lo siguiente:

La adquisición del lenguaje se refiere a un proceso subconsciente, es decir, el individuo asimila de manera natural sin hacer mayores esfuerzos por aprender. En este proceso el entorno y el ambiente juegan un rol fundamental donde la interacción es primordial, enfocándose más en el significado que en la forma. (p. 10)



*Figura 1* Pedagoga, socióloga y escritora italiana María Montessori. Fuente: (Martínez & Sánchez, 2019)

El aprendizaje según Montessori está enfocado en descubrir por medio del deseo y placer la construcción de la inteligencia, el objetivo primordial es permitir que los niños tengan un entorno adecuado que le proporcione estimulaciones propicias para lograr evolucionar el potencial de cada niño. Las estimulaciones diarias de forma correcta basada en la teoría de Montessori definen al “niño como una esponja que absorbe todo” (Poussin, 2017, p. 60). La metodología de Montessori tomaba en cuenta la educación enfocada en desarrollar las capacidades de los niños por medio de la interacción de forma diaria con juegos dramatizados que desarrollen la expresión creadora.

La naturaleza imitativa de los niños da la distinción de nuevas formas de aprender, tal es el caso de la metodología de Montessori quien superó los retos de la educación habitual que ella lo conceptualizaba como una manera de reprimir al niño. Las actividades diarias según Montessori, permitía un aprendizaje de juego proyectado que con la ayuda de materiales era el eje de una autoeducación de forma natural y progresiva. Entre las actividades diarias de los niños de 4 a 5 años se encuentran:

- Todo material que usa en el aula debe ser ordenado.
- Los niños investigan con herramientas que se encuentran en el aula.
- El niño escoge la actividad a realizar diariamente.

- La maestra lee un cuento para los niños.
- Pintar en folios o murales, con la ayuda de los deditos.
- Realizar figuras con plastilinas, contribuye a la relajación.
- Aprendizaje de niños por medio de movimientos de todo el cuerpo: imitación de animales y bailes.
- La realización de masajes de un niño con otro permite que se relajen mucho y así fortalecer la interacción, además desarrolla el respeto.
- Escuchar música para realizar movimientos con alegría y energía realizando juegos.
- Realizar rutinas con las canciones de saludos.
- Motivación a los niños por medio de actividades de los rincones de lectura, juegos o ludoteca.

Los ideales de la metodología de enseñanza propuestas por María Montessori enfatizan la importancia de la educación basada en la dramatización, basándose en la realización de juegos durante la jornada de clases. Los niños obtienen el conocimiento por medio de la guía del docente, siendo relevante impartir un aprendizaje de forma dinámica y divertida permitiendo mejorar la interacción grupal y consecuentemente aumenta la socialización sana.

#### **2.1.4. La Dramatización desde una visión educativa**

La dramatización analizada desde la perspectiva del ámbito educativo admite que los docentes puedan impartir las clases por medio de procesos creativos, cuyo objetivo es conceder a los participantes que realicen actividades de forma espontánea, del mismo modo el docente es transmisor de información y partícipe para contribuir con experiencia propias. La dramatización permite alcanzar varios objetivos, como son:

- Desarrollar habilidades lingüísticas necesarias para lograr una competencia comunicativa.
- Posibilita el desenvolvimiento de la expresión creativa.

- Lograr el mejoramiento de la competencia social, misma que faculta alcanzar autoconfianza.
- Fomenta el aumento de la habilidad de manejar situaciones reales o de fantasía.
- Aumenta la imaginación necesaria para la formación de niños y jóvenes. (Martínez, García & García, 2017, p. 174)

### **2.1.5. Definición de juegos**

Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos vocablos. Por un lado, Jocus/Iocus/Iocare, que es consecuencia de la evolución del latín a las lenguas romana o latín del pueblo y que es sinónimo de términos como ligereza, frivolidad, pasatiempo, broma o diversión. (Molina, 2016, p. 1)

Según la Real Academia de la Lengua Española [RAE] (2019) define juego como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (párr. 1). Basado en las citas anteriores se puede conceptualizar juego como la actividad que tiene por finalidad recrear, distraer y divertir a los participantes, considerándose como una asignación durante la vida infantil importante a través del contexto lúdico en el proceso educativo.

El juego es parte importante en el ámbito educativo, siendo “conveniente a la hora en que los niños puedan alcanzar estímulos mentales y físicos” (Contreras, 2016, p. 31), además de transigir con incentivos que le doten a la evolución de sus habilidades prácticas y psicológicas.

### **2.1.6. Juegos en los niños**

Los juegos facultan a los niños en la construcción de un aprendizaje que se asemeja a la realidad y además les muestra de una forma dinámica la realidad social y cultural. “Los juegos permiten la interacción entre los niños, posibilitando a una competencia que amplía la comprensión de la realidad en cuanto a su entorno social”. (Bernabeu &

Goldstein, 2016, p. 56)

El acertado desenvolvimiento de interacción en grupos se logra mediante la aplicación de estrategias de juegos, implicando la realización de una enseñanza enfocada en la dinámica y de manera divertida desarrollada de forma propicia, además “origina la enseñanza en niños y jóvenes para que puedan resolver problemas, habilidad que es necesaria en la edad adulta, iniciándose en niños de edad escolar” (Gómez, Echeverri & González, 2017, p. 634). Finalmente, es necesario conocer la importancia de los juegos según la [UNICEF] (2018). “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p. 7).

### **2.1.7. Juegos dramatizados**

Los juegos dramatizados es el conjunto de actividades que tiene por esquema el drama, la finalidad es impartir el conocimiento mediante la expresión oral, sonora, gestual, entre otros, contribuyendo en obtener un desarrollo de las funciones socio-culturales. Por otra parte, se establece que “el juego es definido como aquella realidad cambiante que tiene por como finalidad impulsar el desarrollo mental del niño” (Acaro, 2016, p. 43).

Asimismo, el juego se define como aquella actividad que permite concentrar la atención, desarrollar la memoria y dotar la habilidad de recordar un conjunto de acciones, todo esto realizado de forma consciente, combinada con una manera divertida y sin que tenga algún nivel de dificultad. El desarrollo evolutivo del juego se establece de acuerdo a las edades, siendo considerada en dos fases, éstas se toman en cuenta para iniciar la estrategia de enseñanza por medio del juego como una forma de aprendizaje favorable para los niños:

**Primera fase:** Es aquella considerada de entre las edades de 2 a 3 años, tiempo en donde los niños juegan con diversos objetos que tiene una relación con el entorno social. Esta está conforma por dos niveles:

- La primera es aquella donde se trasmite el aprendizaje de forma lúdica enfocado en interpretaciones realistas interconectadas con el entorno socio-cultural, además del familiar.
- En la segunda parte, se considera el aprendizaje que permite la sustitución de un objeto a otro que hace la misma referencia.

**Segunda fase:** Es aquella que es impartida en edades de 3 a 6 años, también conocida como fase del juego socio-dramático. En esta fase se crea el interés por el crecimiento relacionada con el mundo de los adultos, siendo descrita de acuerdo a la construcción de representaciones por medio de la imitación. El avance por medio de la superación de un pensamiento ególatra, mismo que es reemplazado por uno lúdico permite establecer un carácter de tipo imitativo, permitiendo tener una idea de aquellas vivencias de las personas que se encuentran en el entorno más cercano. Se puede entender como imitar al modelaje que pueden tener a jugar a ser padres o que se describan figuras familiares que estén en el entorno más cercano.

Para lograr cumplir con el estímulo en los niños, esta deberá tener como características lo siguiente:

- Ser actividades que se relacionen con la vida cotidiana de los niños, es decir, debe tener un significado para ellos.
- Ser estrategias activas que sean de interés del niño.
- Ser realizadas de acuerdo a niveles, comenzando por el fácil, lo que conlleva a fomentar autosuficiencia y seguridad. (Mengana & Matos, 2016, p. 99)

### **2.1.8. Beneficios de los juegos dramatizados en los niños**

Baldwin (2015) afirma que el beneficio que ofrece los juegos dramatizados en los niños son múltiples, por ellos se mencionan los más significativos:

- El aprendizaje es realizado de forma activa.
- Permite que los niños liberen tensiones.
- Aprendan a solucionar conflictos personales.
- Estimulan el aprendizaje y emociones por medio de la realización de personajes.
- Contribuye un aprendizaje que desarrolla el reconocimiento, comprensión y la mejor forma de gestionar el conocimiento.
- Los juegos dramatizados dotan de aprendizaje de forma espontánea y mayormente receptiva en edades de 0 a 6 años.
- Estimula el aprendizaje por medio de la imaginación.
- Estimula las zonas del cerebro a través de las actividades de los juegos dramatizados enfocados en la imaginación.
- Permite tener la atención por tiempos relativamente largos gracias al interés que tiene los niños en los juegos dramatizados.
- Los juegos dramatizados son actividades que disfrutan y produce mayor interés de parte de los niños. (p.20)

### **2.1.9. Características de los juegos dramatizados para niños de 4 y 5 años**

Los juegos dramatizados tienen como características siguientes:

**Desarrollo de la autoestima:** Es la autoevaluación que se relaciona con aspectos emocionales, el criterio de sí mismo, siendo importante como la conciencia distingue la seguridad y satisfacción propia, tal como uno es”. (Tabernero, Serrano & Mérida, 2017, p. 13) Es el sentimiento que tiene una persona referente a la paz, tranquilidad y autoaceptación que tiene de sí misma, siendo de manera incondicional sin importar las circunstancias que se presenten en la vida. “La autoestima es desarrollada por cada persona, así como su valor y agrado, esto implica la forma en que actúa y como trata con otros”. (Serrano, Mérida & Tabernero, 2016, p. 54)

**Autoconcepto:** Este término suele usarse frecuentemente en campo de la salud, la

psicología y la educación, así como al referirnos al desarrollo personal y social del individuo. Sin el concepto del Yo, capaz de reflejarse a sí mismo, se tendría sentimientos, pero sin conocerse sí mismo y lo que se experimenta, razón por la cual no se podría hacer uso de ningún tipo de lenguaje con el objetivo de hacer una descripción de la forma en que se sienten, ni tampoco se “podría hacer uso de las experiencias propias en el aspecto emocional, la finalidad es entender las emociones de otros”. (Díaz, Fernández, Zabala, Revuelta & Rey, 2016, p. 350)

**Motivación:** Según el diccionario de la [RAE] (2019), la motivación es el “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. La motivación está relacionada con la iniciativa, si se da el caso de la carencia de la misma ocasionaría apatía y consecuentemente el desaliento, las personas no cumplirían con sus objetivos y deseos propuestos en un determinado plazo, mismos que esperan lograr.

**Desarrollo de habilidades sociales:** Se conceptualiza a “la familia, la escuela y la comunidad como la base para fomentar la socialización” (Tapia & Cubo, 2017, p. 136), debido que favorecen cada una de ellas a la transformación que tenga el estudiante y como la evoluciona.

“Los trabajos en grupo son un potente recurso que tienen por objetivo lograr potenciar las habilidades sociales, el concepto de sí mismo, el autocontrol y las habilidades comunicativas” (Balongo & Mérida, 2016, p. 148), razón por la cual es importante que dentro de las aulas tengan como objetivo basarse en principios como la igualdad y libertad de expresión.

#### **2.1.10. Juegos dramatizados para los niños de edades de entre 4 y 5 años**

El juego es una actividad que tiene reglas más sistematizadas que el juego simbólico. Existen múltiples juegos dramatizados, sin embargo, se va a mencionar los más relevantes para la investigación según Delgado (2017):

- **Los títeres:** Es el desarrollo de la actividad a través del uso de marionetas que se usan en las manos, la finalidad es permitir la expresión del estado emocional de los niños y niñas de forma libre y espontánea. Esta actividad se usa especialmente cuando los niños tienen miedos o inseguridades a ser visto en público, debido que se realiza a través de un telón que no permite ver quien maneja el títere. La actividad es también usada como parte de terapias enviadas por psicólogos. (Alizade, 2017, p. 10)
- **El mimo:** La actividad se centra en la realización de la mímica, esta requiere de control en los gestos corporales. La peculiaridad de esta actividad es que no aplica la expresión oral, es decir la persona no habla, únicamente se enfoca en expresarse a través del lenguaje gestual. (Barberán & González, 2019, p. 45)
- **Personajes:** Los alumnos deben realizar una enumeración de una variedad de personajes, mismos que son seleccionados por ellos. La condicionante es no seleccionar un personaje dos veces. Cabe indicar que en esta actividad de juego dramatizado los personajes pueden ser reales o ficticios, además animado o inanimados. (Blanco et al, 2016, p. 120)
- **Juego a partir de un objeto:** Los alumnos reciben un objeto, del mismo deberá realizar una improvisación por medio de una escena corta. Por ejemplo: si el niño recibe una gorra, este puede realizar la interpretación escénica de un taxista, mendigo, señor o en caso pueden ser un ladrón. (Bonilla & Solovieva, 2016, p. 32)

#### **2.1.11. Rol del docente en la realización de las clases**

El docente tiene un rol fundamental dentro de las aulas de clases, siendo estos quienes deben cumplir con la función de ser facilitadores, mediadores y además cumplir con ser un compañero activo del proceso educativo. Asimismo, es necesario tomar en cuenta las ideas de los niños y realizar la estructuración de las mismas. Según Baldwin

(2015) el rol del docente para impartir clases utilizando juegos dramatizados deben ser realizados de acuerdo a los siguientes aspectos:

- Escuchar de manera atenta las necesidades de los niños, la finalidad es entender las emociones y conocer sus sentimientos.
- Identificar si es necesario solicitar aportaciones y del mismo modo conocer cuando no es necesario.
- Permitir que los niños desarrollen sus pensamientos, mismos que deberán ser reconocidos, desarrollados y además comunicados.
- Sentirse identificado con los personajes, esto incluye fuera del lugar donde se realiza la interacción del juego.
- El personaje y el niño deben tener una distancia prudencial, haciendo que el juego sea seguro.
- El docente a pesar de tener un estatus de control debe transmitir seguridad.
- Elegir estrategias dramáticas enfocadas en el ámbito educativo, el objetivo es lograr seguridad y la selección será en base a las características del grupo.
- Contribuir en el desarrollo de destrezas cognitivas y afectivas por medio de estrategias que sean activas y que permitan hacer un análisis, es decir sean reflexivas.
- Contribuir en la identificación de habilidades de los niños, descubrir sus capacidades y limitaciones.
- Realizar continuamente evaluaciones sobre el aprendizaje obtenido por los niños y posteriormente obtener una reflexión que sea favorable para los niños.

#### **2.1.12. Beneficios de las estrategias de juegos dramatizados en la interacción grupal de los niños 4 y 5 años**

La estrategia lúdica aplicada por medio de los juegos dramatizados dota a los infantes de múltiples beneficios debido que es relevante para la adquisición de conocimientos en los niños, a la vez hace que “puedan conocerse a sí mismo en su entorno, interactuar con otros niños por medio de la socialización”. (Bernabeu & Goldstein, 2016, p. 75)

En los niños de 4 y 5 años, edad en que los juegos dramatizados contribuye al desarrollo integral del infante. El docente tiene como enfoque centrar el uso de actividades para el desarrollo cognitivo en los niños, razón que atribuye como beneficio a través del que pueden tener un aprendizaje con la interacción grupal. (Casales, 2016, p. 40)

Por otra parte, es necesario mencionar que la estrategia de juegos dramatizados fomenta actitudes favorables a través de la interacción grupal, donde el alumno puede ser provisto por el docente de actividades lúdicas que los motiven a ser partícipes en las aulas, logrando que los niños se integren. “Es a través del trabajo cooperativo sobre el que se organizará el trabajo dramático, fomentando las relaciones sociales, el rendimiento, la autoestima y la aceptación entre estudiantes”. (Delgado, 2017, p. 385) Bajo este sistema de trabajo, los estudiantes son más conscientes de las limitaciones y habilidades de sus compañeros, procurando organizarse no sólo con la finalidad de lograr sus objetivos, sino además que sus compañeros alcancen los suyos, esto fomentará en la agrupación la sensación de aceptación y apoyo.

Bajo este tipo de aprendizaje, cuando el niño sea un joven podrá tener habilidades más centradas en oír las ideas y planteamientos de los demás, “ya que se minimiza el temor a errar y a quedar en ridículo, fomentando la comprensión y la confianza en las ideas propias” (Onieva, 2015, p. 97). Por todo ello, “es necesario que los docentes estén preparados y formados sobre cómo desarrollar trabajos grupales, teniendo en cuenta las diferentes circunstancias en las que viven sus alumnos”. (Londoño, 2017, p. 56)

### **2.1.13. Interacción grupal**

La interacción grupal es la ejecución de actividades realizadas en equipo, por ello es necesario conocer cómo deben ser establecidos los ejercicios de forma que permita realizar la reflexividad por medio de

la práctica que se realiza entre todos los miembros que conforman un conjunto. (Londoño, 2017, p. 10)

Para lograr un adecuado funcionamiento entre los integrantes del grupo es necesario tener un nivel favorable para mantener la satisfacción en cuanto a la actividad o en su caso tarea que va a ser desarrollada. Por otra parte, “es importante que exista una interacción de calidad que conlleve a que entre los miembros tengan un entorno social saludable”. (Paucar, 2017, p. 90) “Realizar una adecuada aportación de parte de los integrantes dota de una actividad dinámica del grupo, esto permite que entre cada uno sea posible realizar lectura de cada proceso que conlleva a cumplir el objetivo grupal”. (Rodríguez, Vaca & Barrera, 2017, p. 40)

#### **2.1.14. Beneficios de la interacción grupal**

Los beneficios que ofrece por medio del proceso de interacción tienen como finalidad el aprovechamiento como grupo y no enfocada en el individualismo, desarrollando en el niño la habilidad de hacer un esfuerzo personal, donde deberá superar el reto de aprender a tener una aceptación de destrezas y flaquezas propias, contribuyendo a que el niño pueda valorar los mismo en el resto de los integrantes de grupo.

En las dinámicas educativas debe primar el interés y finalidad grupal, por encima de las individualidades. “Favorecer a los niños de la aplicación de trabajo en equipo contribuye a que los pequeños infieran esta realidad y a vez puedan tener una correcta comprensión de las reglas del juego o normas de funcionamiento del equipo básicas”. (Van, 2019, p. 100)

Por otra parte, es necesario tomar en cuenta que es importante que el desenvolvimiento y habilidad psicológica para superar la frustración, deberá ser también labor de padres y educadores, y se incorporará conforme las diferentes habilidades y capacidades inherentes en cada actividad en equipo.

### **2.1.15. Importancia de la interacción grupal**

El trabajo realizado de forma grupal tiene la característica de ser impresionante, dado que existe una interacción de experiencias, del mismo modo, atribuye a materializarse discusiones enriquecedoras, dotando de retroalimentación de información que puede proveer los partícipes del grupo.

Por otra parte, la relevancia que tiene las actividades realizadas por medio de “la interacción grupal permiten que se integren personas con la finalidad de realizar una labor conjunta con un objetivo mutuo, el total de los participantes del grupo radica en las necesidades identificadas al momento de realizar las actividades” (Alonso, 2018, p. 231).

La integración grupal requiere de una conducción para obtener el aprendizaje, sin embargo, esta tarea resulta ser compleja debido que es necesario tomar en consideración las características de los participantes. “Es necesario hacer hincapié que es importante para conseguir una acertada interacción grupal y alcanzar una idónea integración la aplicación de técnicas y dinámicas grupales”. (Rey & Cordón, 2017, p. 10)

### **2.1.16. Factores que afectan a la interacción grupal**

La sociedad es parte fundamental de la vida de cada ser humano, por ello es primordial mantener una correcta socialización integrando grupos y manteniendo una interacción constante con los semejantes.

La finalidad de pertenecer a grupos es obtener la sensación de una comprensión, compartir diferentes criterios o juicios, aumentar la sensibilidad, mejorar la comunicación por medio de aspectos sociales y finalmente lograr encontrar solución a problemas. “La afectación de la interacción de grupos y tener un impacto se debe al tamaño, arreglos especiales, papeles, normas, así como su coherencia”. (Iñiguez & González, 2019, parr. 3)

Los factores que inciden en una correcta comunicación están direccionada a la cantidad y calidad que mantengan los integrantes, la destreza del grupo es el factor que permite lograr un direccionamiento efectivo y correcto, mismo que fue impuesto. “Para que un grupo puede tener una fuerte cimentación es necesario un correcto funcionamiento, factor que determinará los resultados obtenidos por el trabajo en equipo” (Bernabeu & Goldstein, 2016, p. 25).

De igual manera, existen otros factores que afectan la interacción grupal, siendo uno de estos la correcta comunicación que se mantiene en la duración de las reuniones de los grupos, donde es primordial tener un contacto visual entre los integrantes, cabe indicar que es relevante que los participantes tengan comunicación visual.

#### **2.1.17. Relación de juegos dramatizados e interacción grupal**

Los juegos dramatizados es el conjunto de actividades realizadas en las aulas con la finalidad de lograr una integración grupal, este último se define como el acto en que interactúan participantes con la finalidad de compartir información dentro de un grupo. “La relación entre los juegos dramatizados y la interacción grupal es aquella combinación que dota a los docentes de la aplicación de técnicas usada para el aprendizaje en los niños, jóvenes y adultos”. (Baldwin, 2014, p. 56)

La aplicabilidad de los juegos dramatizados y la interacción grupal se inicia en la etapa preescolar, continuando en la adolescencia que se encuentran cursando la secundaria, pero la aplicación de esta combinación de actividades llega a ser aplicada incluso en jóvenes y adultos. Asimismo, dentro del pensum en instituciones superiores tiene entre sus actividades la interacción grupal. Cabe indicar además que las empresas también aplican estas actividades con la finalidad de mejorar el trabajo en equipo” (García, Parada & Ossa, 2017, p. 841).

Los juegos dramatizados para que alcancen una conveniente integración deben tener una lección que le permita generar

pensamiento reflexivo. Los participantes del grupo interactúan en diferentes juegos y además de talleres que fomentan el aprendizaje de nuevo conocimiento, ya sea entre ellos mismos, de los integrantes de grupo o algún conocimiento teórico (De Vicente & Martínez, 2016, p. 20).

Además, cabe indicar que los juegos tienen la particularidad de fomentar la creación de un ambiente divertido y lúdico, esto hace que el ánimo de las personas se convierta en participantes activos que buscan socializar. Además, “las personas toman una postura activa durante la realización de la actividad independientemente de la edad, ya que esto puede darse en niños o adultos, debido que se considera como un juego que les permitirá aprender” (Balongo & Mérida, 2016, p. 157).

Es importante identificar durante la realización de una actividad grupal de integración, que estos tengan la característica de unir a los integrantes que conforman el grupo y considerar si tienen propuesto un objetivo para la realización de la actividad, esto dotará el cumplimiento de los objetivos grupales propuestos. (De Vicente, & Martínez, 2016, p. 25)

#### **2.1.18. Beneficios de la interacción grupal en la formación del niño de 4 a 5 años**

Acrecentar una conciencia real marca el inicio de la propia definición de sí mismos y como se conceptualiza. El beneficio que ofrece la interacción grupal se debe a la importancia dentro de la evolución de la personalidad llamada autor referencia, en efecto esta es manifestada desde la teoría que atribuye la consideración de las destrezas y la afectividad.

La interacción con los demás y con el mundo, tiene una relevancia por ser influyente en las relaciones que tiene el niño, sin dejar de considerar las relaciones en el futuro, por tal razón en las disposiciones a realizar como son las tareas o actividades le dotaran

en afianzar su autovaloración y le permitirá al adulto percibir las competencias del niño. (Muñoz, 2017, p. 35)

### **2.1.19. Estrategias lúdicas que se pueden implementar para la interacción grupal en los juegos dramatizados en niños de 4 a 5 años**

Las estrategias lúdicas hacen que el niño y niña pueda afianzar el contacto con su familia, así como el entorno en el cual se encuentra, del mismo modo mejora la capacidad intelectual y de adaptación (Vialles, 2016, p. 50). Desde el punto de vista educativo, la estrategia lúdica, el juego, es aplicado como aquel insumo que permite consolidar los lazos afectivos y además los niños pueden aprender normas, valores y comportamientos, que posteriormente formaran parte en su vida adulta.

La lúdica es más que juegos, es instruir al niño a reconocerse a sí mismo y relacionarse con el entorno, lugar donde tiene experiencias agradables. La relevancia de las estrategias lúdicas radica en potenciar aspectos de tipo abstracto, innovador y creativo, así como aprendizaje en los niños de aprender destrezas comunicativas y de cooperación, (Castrillón, 2018, p. 40).

Entre las estrategias lúdicas que pueden ser aplicadas con la finalidad de lograr una correcta interacción grupal en niños de 4 y 5 años, según las autoras Alonso et al (2015) mencionan entre los juegos más relevantes los siguientes:

**¿Quién soy?:** Es una actividad recomendada para niños de 3 a 6 años que consiste en seleccionar 3 niños del grupo, estos son tapados de la cabeza hasta la cintura con una tela semitransparente, sin que el resto de los niños observen. Posteriormente el grupo deberá tocar, oler, ver y oír el personaje oculto, el objetivo es que adivinen quien es. (p. 80)

**El abrazo del caracol:** Es el juego que consiste en abrazar de forma breve, intensa y placentera a un niño en especial, esto motiva emocionalmente a los niños del grupo. Cabe indicar que el abrazo es grupal hacia un niño que se despide, cumpleaños o tiene tristeza, incluso se aplica en casos donde exista alegría. Esta actividad tiene como competencia el ámbito emocional y es aplicado a niños de 3 a 6 años. (Alonso et al, 2015, p. 81)

**Adivina, adivina ¿Cómo nos sentimos hoy?:** Es una actividad dramatizada realizada de forma grupal tiene por finalidad conocer la forma en que siente un niño, el uso de tarjetas le permiten que un niño exprese cómo se siente emocionalmente, otro participante identifica el nombre de la emoción, un tercer niño debe contarla mediante una historia y finalmente un cuarto niño debe razonar lo contado (Alonso et al, 2015, p. 83).

El juego lúdico permite la participación de los niños y fomenta el respeto, además de hacer participar activamente a los niños por medio de intervenciones. Esta actividad es realizada en niños de 3 a 6 años y solo requiere de un banco de tarjetas con dibujo de emociones y sentimientos.

## **2.2 Marco Conceptual**

### **Aprendizaje:**

Es el proceso por medio una persona adquiere aptitudes, capacidades, conocimientos o comportamiento, como resultado de la práctica directa a través del aprendizaje, observación, el raciocinio o la enseñanza. (Castrillón, 2018)

### **Conocimiento**

El conocimiento es la disciplina que se encarga de considerar su validez y la expresión que se identifica como la epistemología, misma que es la rama de la filosofía donde el objetivo de estudio son los conocimientos científicos, no solo debe ser válido y consistente desde el punto de vista lógico, sino además debe ser comprobado mediante el método científico o experimental. (García & García, 2018)

## **Comunicación**

Proceso que realiza el ser humano cuya finalidad es transmitir mensajes entre sí, la comunicación es fundamental para comunicarse dentro de la sociedad y dentro de los grupos. (Lozano & Megías, 2019)

## **Estrategia didáctica**

Es la planificación que permite al docente dotarse de herramientas que le permitan motivar a los estudiantes durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, la finalidad es lograr cumplir con los objetivos propuestos. (Sánchez, 2019, p. 35)

## **Estrategia lúdica**

Son herramientas pedagógicas que tienen la finalidad de fortalecer la creatividad, así como el pensamiento en niños y niñas. La importancia de estas estrategias radica en el desarrollo creativo, físico y comunicativo. (Lozano & Megías, 2019, p. 23)

## **Habilidad**

Según la [RAE] (2019) “Capacidad y disposición para algo” (párr. 1). Por otra parte, se define que habilidad proviene del vocablo latino habilitas y hace inferencia a tener un talento o aptitud para realizar una determinada tarea.

## **Integración social**

Proceso realizado de forma dinámica y multifactorial donde las personas conforman diferentes grupos de ámbito social de diferente precepto. Se puede considerar como la mezcla y unificación de grupos. (Cañellas & Castellano, 2019, p. 58)

## **Interacción**

Según la [RAE] (2019) “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones” (párr. 1). Asimismo, se define interacción como la descripción de la acción que de forma recíproca interactúa en grupo de dos o más personas, fuerza, función. (Van, 2019)

## **Interacción grupal**

Es la agrupación de personas con la finalidad de cumplir un objetivo común. Para la interacción grupal es necesario considerar las características de los participantes de acuerdo al planteamiento de las necesidades identificadas, es importante que la labor del grupo sea realizada de acuerdo a la retroalimentación de los participantes para la elección del grupo. (Lozano & Megías, 2019, p. 67)

## **Juegos dramatizados**

Es aquella actividad que tiene como esquema la dramatización, permitiendo que los niños puedan desarrollar su imaginación, creatividad y espontaneidad. La peculiaridad de estos juegos es que pasan a ser un personaje establecido de acuerdo a un mundo imaginario, permitiendo obtener nuevas experiencias. (Linares, 2018)

**Motivación:** Es el impulso que tiene un individuo para realizar una variedad de acciones con la finalidad de cumplir un objetivo propuesta, es decir es la voluntad e interés para realizar algo. (Ladrón de Guevara, 2019, p.156)

## **2.3 Marco Legal**

### **La Constitución de la República del Ecuador**

**El artículo 343** determina en la sección primera que la educación tiene el objetivo de desarrollar de forma adecuada las capacidades y potencialidades de forma individual y grupal en torno a un determinado lugar dotando a los niños del aprendizaje de acuerdo a la generación actual, del mismo modo se debe aplicar conocimientos de tipo técnico, en base a saberes, artes y finalmente de cultura, la finalidad de la educación se centrará en lograr que el sujeto obtenga el aprendizaje necesario de forma dinámica basado en la eficacia y eficiencia. (Constitución del Ecuador, 2008, p. 160)

En la sección quinta que enfatiza a la Educación establece lo siguiente:

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria

de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Asamblea Nacional, 2008, p. 27)

Además, en la sección antes mencionada señala en el artículo 27 lo siguiente:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Asamblea Nacional, 2008, p. 26)

## **El Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural**

### **Capítulo VII. De la oferta de formación permanente para los profesionales de la educación**

**Art. 312.- Programas y cursos de formación permanente.** El programa de formación permanente es un conjunto o grupo de cursos relacionados entre sí que se orientan al logro de un objetivo de aprendizaje integral y puede vincular acciones de acompañamiento posterior para la implementación de lo aprendido. (Constitución de la República, 2008, p. 238).

Los niños y niñas tienen derecho a recibir educación formativa integral que les permita obtener los conocimientos necesarios para superar adversidades y recibir conocimientos para lograr un futuro mejor, de acuerdo a la Ley de Educación

Intercultural el docente tiene un rol importante siendo fundamental su preparación continua.

El docente debe desempeñar su labor de acuerdo a la formación que dote de estrategias eficientes para mejorar su desempeño en la docencia, tal es el caso la inclusión de los juegos dramatizados para desarrollar la interacción grupal.

### **Código de la Niñez y Adolescencia**

**Art. 37.- Derecho a la educación.** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo en el numeral 1 debe garantizar el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente. (Congreso Nacional, 2003, p. 4)

Además, en el numeral 3 del artículo antes mencionado dice: Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o vive una situación que requiera mayores oportunidades para aprender. (Congreso Nacional, 2003, p. 4).

Del mismo modo el código determina en el numeral 4: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (Congreso Nacional, 2003, p. 4)

## **Capítulo III**

### **Metodología de la Investigación**

#### **3.1 Metodología**

El actual trabajo de investigación aplica el “método inductivo, este se enfoca en la realización de los hechos partiendo desde eventos generales hasta llegar a lo particular”. (Vigil, 2018, p. 136) Cabe indicar que el estudio es realizado basado en la metodología de la investigación con la finalidad de desarrollar el estudio de dramatización y la interacción grupal en los niños de 4 y 5 años, así como la forma en que se desenvuelven en las aulas, esto tomando en cuenta las variables planteadas.

#### **3.2 Tipo de Investigación**

Para la elaboración de la investigación se aplicó el alcance de investigación de tipo descriptivo, debido a que permite “realizar detalle de propiedades, características y además relata rasgos del fenómeno a investigar de una población o muestra” (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, p. 80) Por otra parte, el autor Bernal (2016) afirma que “la investigación descriptiva es aquella que tiene la reseña de característica, así como rasgos de una determinada situación o fenómeno del objeto de estudio” (p. 122)

Basado en lo antes expuesto, se puede establecer que el trabajo de investigación tiene por finalidad mostrar la relevancia de hechos y situaciones sobre los juegos dramatizados en los niños de 4 y 5 años de la Escuela Básica “Guayas” ubicado en el sur de la ciudad de Guayaquil, mismo que es el objeto de estudio, además de determinar cómo beneficia en los niños la interacción grupal durante la jornada de clases en el periodo lectivo 20192020.

Además, la investigación de campo “permite acceder por medio de la recolección de información extraída de forma directa en el lugar donde sucede los hechos y fenómenos ocurridos” (Oberti & Bacci, 2016, p. 34) por medio de la lista de cotejo, el fin es obtener las respuestas sobre el problema investigado.

### **3.3 Enfoque**

El enfoque aplicado en la investigación será mixto, considerando el enfoque cuantitativo y además el cualitativo.

El objetivo de aplicar la investigación mixta es para hacer uso de las fortalezas de cada uno de los enfoques, cualitativo y cuantitativo, cuya combinación provee al investigador de herramientas potenciales para reducir las debilidades durante la realización de la investigación. Esta combinación permite recolectar información de datos cualitativos y cuantitativos necesarios para posteriormente ser analizados e interpretados. (Otero, 2018, p. 19)

La investigación elaborada por medio de un enfoque mixto es un referente para complementar la información con datos de tipo cualitativo y, además, cuantitativo que se complementen entre sí con el objetivo de sustentar el problema investigado de la incidencia de los juegos dramatizados en la interacción grupal.

### **3.4 Técnicas e instrumentos**

Para la realización de la presente investigación es realizada por medio de fuentes primarias, siendo considerada la información dotada de autores de libros, revistas científicas, del mismo modo, la obtención de información de fuente secundaria aportó favorablemente en la investigación por medio de material impreso, investigaciones de otros autores. Las técnicas usadas serán la entrevista, encuesta y la lista de cotejo.

**Entrevista:** La entrevista es aquella técnica enfocada en recolectar directamente de la población la información sobre el tema investigado, este instrumento será aplicado a los directivos de la Escuela Básica “Guayas”.

**Encuesta:** Es el método de investigación que tiene por finalidad recolectar datos del conjunto de personas que conforman la población o muestra. La encuesta está dirigida a las docentes de los niveles iniciales de la Escuela Básica “Guayas”.

**Lista de cotejo:** “Esta herramienta sirve para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características y destrezas puntuales en relación a los tres ejes de desarrollo y aprendizaje; en la lista de cotejo los comportamientos o indicadores a ser observados”. (Ministerio de Educación, 2014, p. 59). La lista de cotejo es la herramienta aplicada en los niños, la finalidad es identificar las destrezas relacionada a los juegos dramatizados y la interacción grupal durante la jornada de clases.

Por otra parte, con “el objetivo de obtener la información relevante por medio del instrumento de observación aplicando para identificar los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes” (Cháve, 2017, p. 98) que son realizadas por los niños de 4 y 5 años, durante el proceso de aprendizaje en las aulas de la institución educativa, misma que será registrada y proporcionará un procedimiento sencillo que posteriormente será analizado.

### **Observación:**

Es la técnica de investigación que aplica el investigador para observar de forma detenida, la finalidad es estudiar comportamientos, hechos o fenómenos que luego serán interpretados. En la investigación actual se aplicará la lista de cotejo como un instrumento de observación, este está dirigido a los niños de 4 y 5 años de edad de la Escuela Básica “Guayas” durante un lapso de 10 días.

### **3.5 Población**

La población establecida para la investigación está determinada: directivos, docentes y estudiante de la Escuela Básica “Guayas”, mismos que conforman el conjunto de los sujetos que tiene la misma característica relacionada con el tema de investigación y sus variables. “Población es el conjunto de los sujetos que comparten las mismas características relacionadas con el tema a investigar” (Hernández et al, 2014, p. 196)

Tabla 2

*Población*

Ítem	Grupos humanos en estudio (Sujetos)	Población	Muestra	Instrumento
1	Directivos	1	1	Entrevista
2	Docentes	3	2	Encuesta
3	Estudiantes	51	33	Lista de cotejo
	<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>35</b>	

Elaborado por: Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### 3.6 Análisis de resultados obtenidos del instrumento de entrevista dirigido a los directivos de la Escuela Básica “Guayas”

**1. ¿Qué conocimiento tiene acerca de los juegos dramatizados para desarrollar las destrezas en los niños de 4 a 5 años? Explique.**

R. El conocimiento que tengo es que se basa en juegos, sin embargo, no tengo mayor detalle de qué se trata los juegos dramatizados.

**2. ¿Usted conoce los beneficios de la interacción grupal en la socialización de los niños? Explíquelo.**

R. Socializar en la base de todo ser humano, considerando que nadie puede vivir aislado, por ello considero que es importante y relevante que los niños aprendan desde muy pequeños a desarrollarse en grupos.

**3. ¿Qué tipo de juegos emplean los docentes a los niños de 4 a 5 años como actividad que contribuya a la interacción grupal?**

R. Los juegos aplicados en inicial 2 son dinámicas, rondas y en pocas ocasiones los títeres, debido que este último no es muy considerado en las actividades de la escuela.

**4. ¿Qué opina del aprendizaje combinando de los juegos dramatizados realizados en grupos?**

R. Es una buena opción para que los niños desarrollen las destrezas acordes a su edad.

**5. ¿Conoce la importancia de la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años en el desarrollo del ámbito de convivencia y como interviene en el desarrollo a futuro del niño?**

R. Como lo indique anteriormente tiene una relevancia en la vida del niño, pues es conocido que los niños deben aprender desde muy pequeños a socializar, trabajar en grupos o por equipos, además, de conocer cómo deben pueden apoyarse uno con otro participante de los grupos.

**6. ¿Cuál es su criterio sobre la aplicación de juegos dramatizados como una estrategia que contribuya en el desarrollo de habilidades sociales?**

R. La estrategia de juegos dramatizados es una forma dinámica de enseñanzas para los niños, pues de forma divertida y motivadora pueden obtener la habilidad social.

**7. Mencione cuáles son las características de los juegos dramatizados.**

R. Entre las características que más conozco se encuentran: autoestima, desarrollo de destrezas, confianza y respeto hacia los demás.

**8. Mencione 3 actividades que propicien la interacción grupal entre los niños de 4 a 5 años. Descríbalas**

R. Las actividades que puedo mencionar son:

**Dinámicas:** Es una herramienta aplicada en clase que contribuye a desarrollar la participación de grupos.

**Rondas:** Es una actividad que tiene la característica de crear un círculo con los niños tomados de la mano para realizar canciones o rimas.

**Juegos grupales dinámicos:** Contribuye en socializar con otros niños, además de permitir que cada uno participe motivado por canciones o competencia entre grupos.

**9. ¿Tiene algún conocimiento sobre guía de actividades de juegos dramatizados que mejoren la interacción grupal para docentes?**

R. Conozco guía para docentes, pero una enfocada en afianzar la habilidad social por medio de juegos dramatizados no.

**10. ¿Por qué es necesario que los docentes tengan una guía de actividades para el desarrollo de juegos dramatizados enfocados en mejorar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años?**

**R.** Mi punto de vista de la necesidad de una guía de actividades es para contribuir en el mejor desarrollo y adquisición de destrezas de forma divertida y motivando siempre a los estudiantes.

### 3.7 Análisis de resultados obtenidos del instrumento de encuesta dirigido a los docentes de la Escuela Básica “Guayas”

#### 1. ¿Cómo se expresan sus estudiantes al momento de relacionarse con los demás?

Tabla 3

*Relación de los niños con los demás*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Prefiere estar solo	0	0%
Muestra iniciativa para empezar las actividades en grupo	1	50%
Tiene conflicto al trabajar en equipo	1	50%
Total	2	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

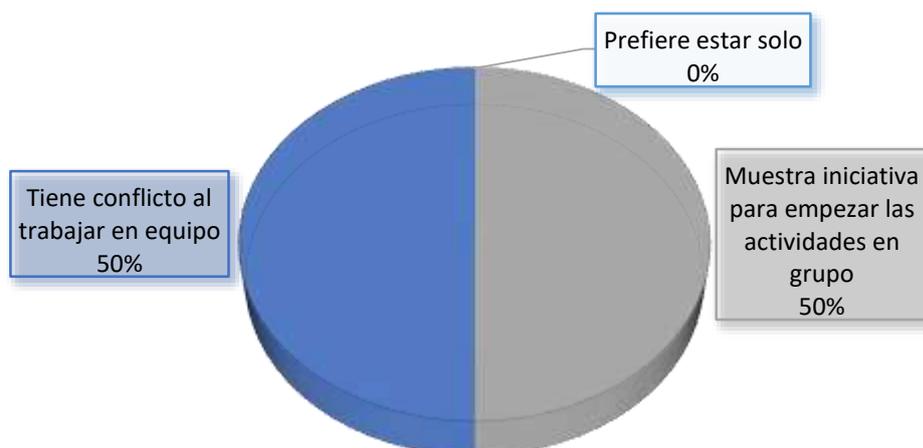


Figura 2 Relación de los niños con los demás

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### Análisis

La encuesta permitió establecer que los niños si muestran una iniciativa al momento de realizar actividades en el aula, sin embargo, no tienen la habilidad de interactuar con los de forma favorable. Esto de acuerdo a los encuestados que el 50% afirmo que muestran iniciativa los niños y otro 50% que afirmó que tienen conflictos a la hora de trabajar en equipo.

## 2. ¿Cómo se comportan los niños al momento de realizar juegos grupales?

Tabla 4

### *Comportamiento de los niños en juegos grupales*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Trata de comprender a sus compañeros	1	50%
Muestra actitudes de discriminación	0	0%
Niega su ayuda a otros niños	1	50%
Es sociable y muestra empatía	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 3* Comportamiento de los niños en juegos grupales

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **Análisis**

Los obtenidos determinaron que el 50% afirmó que los niños procuran comprender a sus compañeros de clases, por otra parte, el 50% muestra actitudes de discriminación. Los niños demuestran la carencia del desarrollado de la empatía con otros niños, mostrando actitudes negativas que no le permite desarrollarse normalmente en juegos dramatizados.

**3. ¿Incorpora actividades de interacción grupal en el cual utilicen expresiones dramáticas que le permitan exteriorizar a los niños emociones y sentimientos?**

Tabla 5

*Juegos dramatizados que permita la expresión de los niños*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	1	50%
Casi siempre	0	0%
Nunca	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

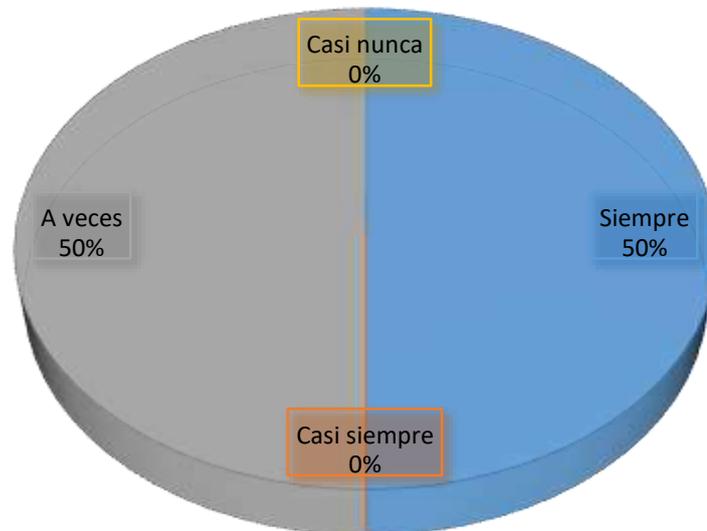


Figura 4 Juegos dramatizados que permita la expresión de los niños

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

La encuesta permitió identificar que hay docentes que realizan en sus actividades los juegos dramatizados, esto afirmado por el 50%, pero otro 50% afirma que nunca ha realizado estas actividades.

#### 4. ¿Cuánto conocimiento tiene usted sobre la mejora en el aprendizaje en base a juegos dramatizados?

Tabla 6

##### *Aprendizaje de juegos dramatizados*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Alto	1	50%
Medio	1	50%
Bajo	0	0%
Total	2	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

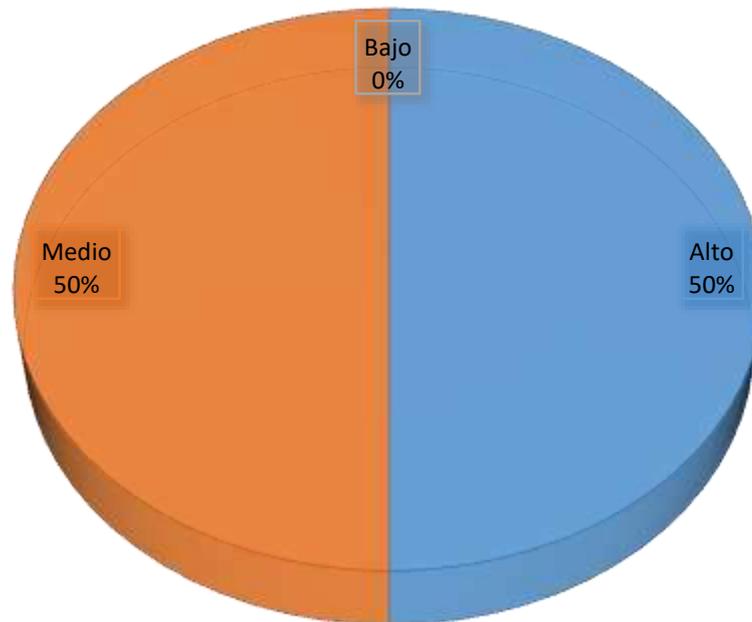


Figura 5 Aprendizaje de juegos dramatizados

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### Análisis

El 50% de los docentes afirman que tiene un nivel alto de conocimiento sobre los juegos dramatizados, mientras que, el 50% asegura que tiene medio conocimiento

**5. ¿Los niños realizan las actividades demostrando seguridad con sus compañeros al momento de interactuar en grupos?**

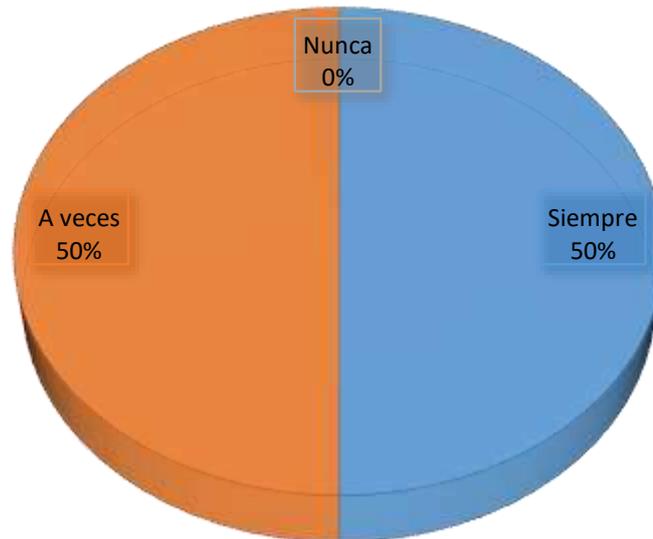
Tabla 7

*Seguridad al realizar actividades de interacción grupal*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 6* Seguridad al realizar actividades de interacción grupal

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 50% de los encuestados aseguran que los niños muestran seguridad a la hora de realizar actividades grupales con sus compañeros, pero un 50% afirma que no demuestra seguridad.

## 6. ¿Qué aplican los niños al realizar juegos dramatizados?

Tabla 8

*Los Juegos dramatizados en los niños*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Motivación	0	0%
Participación	2	100%
Comunicación	0	0%
Adaptación	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 7* Los Juegos dramatizados en los niños

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Los docentes indicaron que al momento de realizar juegos dramatizados conlleva a motivar a la participación de los niños, esto afirmado por el 100% de los encuestados.

**7. ¿Cuál de las siguientes razones de los juegos dramatizados es la que más requiere desarrollar en los niños de 4 a 5 años?**

Tabla 9

*Desarrollo de juegos dramatizados en los niños*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Desarrollo simbólico	1	50%
Motivación en el niño	0	0%
Juego de representación	1	50%
Habilidad social	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 8* Desarrollo de juegos dramatizados en los niños

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 50% de los encuestados afirmaron que entre las razones que se desarrollan en los niños a través de los juegos dramatizados es el juego simbólico, mientras que el 50% afirma que se debe a realizar juegos de representaciones.

**8. ¿Cuál de las siguientes actividades ha realizado en clase con los niños de 4 a 5 años?**

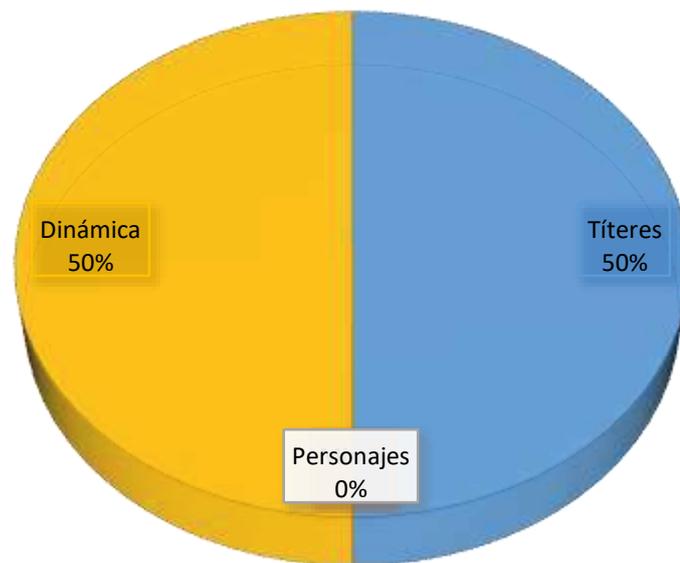
*Tabla 10*

*Actividad realizada con los niños*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Títeres	1	50%
Mimo	0	0%
Personajes	0	0%
Dinámica	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 9* Actividad realizada con los niños

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 50% de los docentes afirman que entre las actividades que realiza es dinámica, mientras que el 50% asegura que realiza actividades con títeres.

## 9. ¿Cuál es su prioridad al momento de ejecutar su rol como docente?

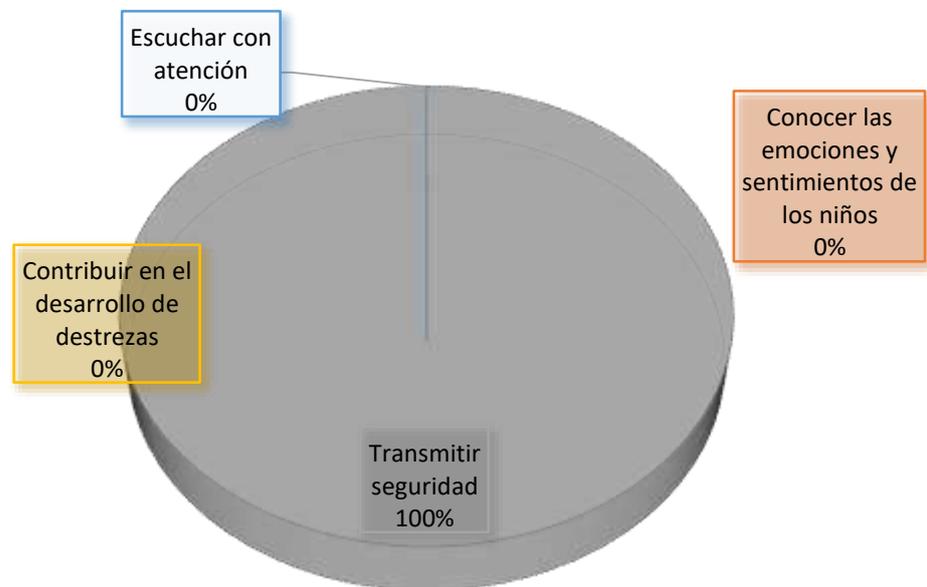
Tabla 11

### *Rol del docente*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Escuchar con atención	0	0%
Conocer las emociones y sentimientos de los niños	0	0%
Transmitir seguridad	2	100%
Contribuir en el desarrollo de destrezas	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 10 Rol del docente*

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **Análisis**

Los docentes afirman que su rol como docente se basa en transmitir seguridad a los niños durante la jornada de clases, esto aseverado por el 100% de los encuestados.

**10. Seleccione las características que tienen los niños al realizar una actividad grupal:**

Tabla 12

Características de actividades

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Relaciones sociales	1	50%
Rendimiento	0	0%
Autoestima	0	0%
Aceptación	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



Figura 11 Características de actividades

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 50% de los encuestados afirmaron que entre las características de las actividades grupales se encuentra desarrollar las habilidades sociales, mientras que el 50% asegura que esto se enfoca en inculcar la aceptación de parte del niño.

**11. ¿El no fomentar la interacción grupal en los niños de 4 y 5 años puede generar como consecuencia?**

Tabla 13

*Consecuencia de carencia de integración grupal*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Individualismo	1	50%
Deficiente comunicación	0	0%
Falta de confianza	0	0%
Baja autoestima	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

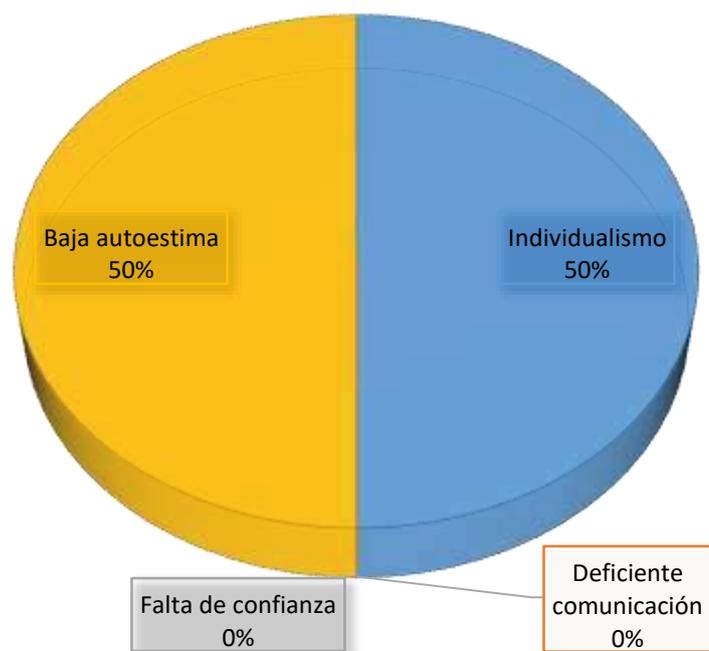


Figura 12 Consecuencia de carencia de integración grupal

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 50% de los encuestados afirmaron que entre las consecuencias de no fomentar la interacción grupal es baja autoestima, mientras otro 50% asegura que conlleva a que los niños trabajen de forma individual.

**12. Cuando la jornada de clases ha sido muy agotadora y quiere incentivar, motivar y animar a que los niños estén participativos usted realiza**

Tabla 14

*Motivación a los niños en jornada agotadora de clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Una dinámica	2	100%
Entona una canción	0	0%
Juegos dramatizados	0	0%
Enviarlos a casa antes de terminar la jornada diaria	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 13* Motivación a los niños en jornada agotadora de clases

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

El 100% de los encuestados afirman que la actividad que realizan los docentes es la dinámica, conllevando que los juegos dramatizados no son considerados.

**13. ¿Ha utilizado una guía de docentes que le dote de actividades que contribuyan en el desarrollo de interacción grupal en base a juegos dramatizados?**

Tabla 15

*Utilización de guía de docentes de interacción grupal a juegos dramatizados*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	2	100%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 14 Utilización de guía de docentes de interacción grupal a juegos dramatizados*

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

Los docentes encuestados afirmaron que nunca han utilizado una guía de docente que tenga actividades que fomenten la interacción grupal a través de la aplicación de juegos dramatizados, esto fue afirmado por el 100%.

**14. ¿Considera que una guía de juegos dramatizados para docentes que permitiría mejorar la interacción grupal de los niños?**

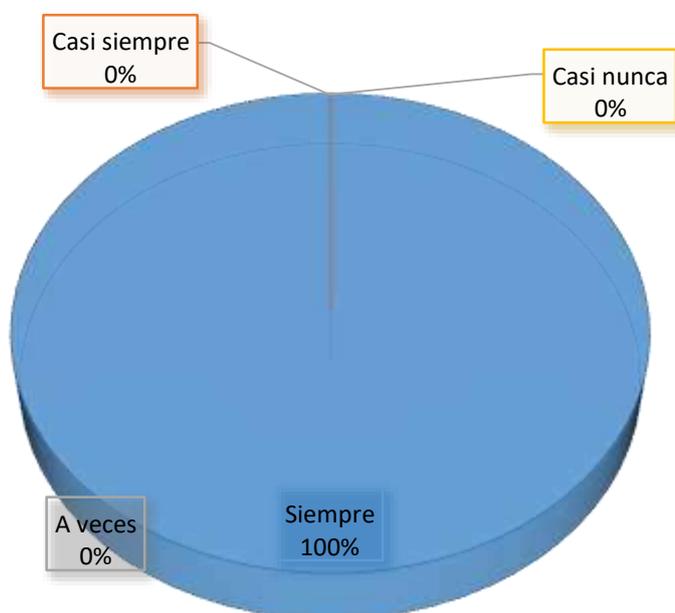
Tabla 16

*Uso de la guía de juegos dramatizados de interacción grupal*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 15* Uso de la guía de juegos dramatizados de interacción grupal

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

Los encuestados aseguraron que una guía que contengan actividades de juegos dramatizados permite desarrollar la interacción grupal, esto asegurada por el 100% de la muestra.

**15. ¿Estaría dispuesta a emplear actividades dramáticas basadas en la interacción grupal para contribuir en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años?**

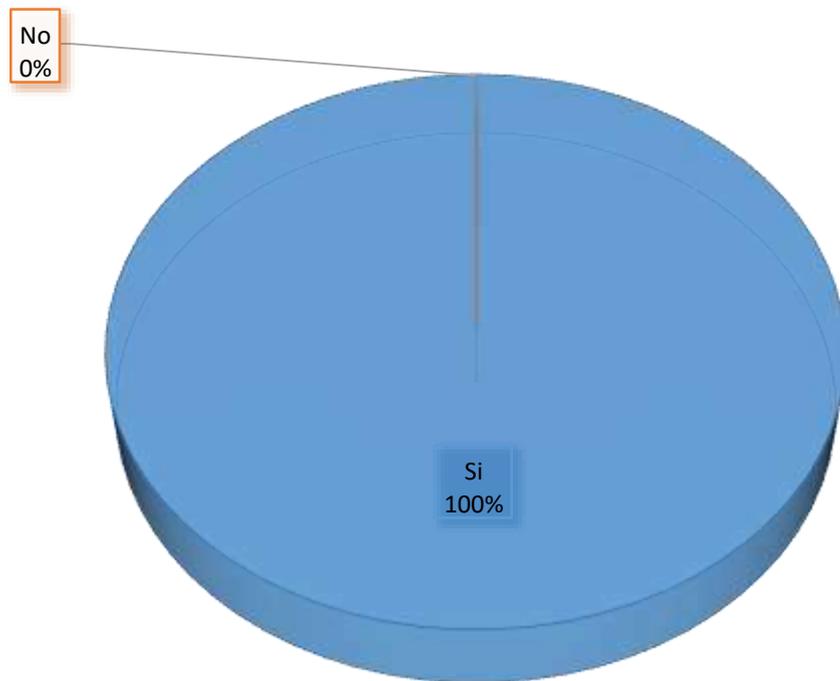
Tabla 17

*Empleo de actividades dramáticas interacción grupal*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Si	2	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 16* Empleo de actividades dramáticas interacción grupal

**Fuente:** Docentes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

La interacción grupal es desarrolla a través del empleo de actividades dramáticas, es por ello que los encuestados afirmaron que sí harían uso de un guía para docentes afirmado por el 100%.

### 3.8 Análisis del instrumento de lista de cotejo dirigida a niños de 4 y 5 años de la Escuela Básica “Guayas”

#### 1. Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas

Tabla 18

*Integración de los niños en los juegos grupales*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	181	55%
En proceso	141	43%
Adquirido	8	2%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



Figura 17 Integración de los niños en los juegos grupales

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### Análisis

Se estableció que el 54% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la integración en juegos de grupos, el 44% se encuentra en proceso y finalmente el 2% lo ha adquirido.

## 2. Es participativo al momento de realizar juegos grupales

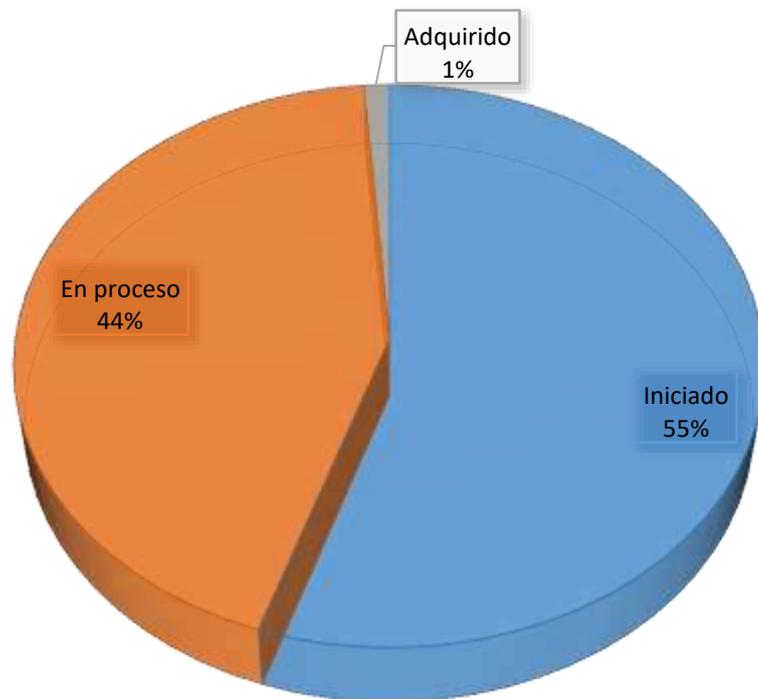
Tabla 19

### *Participación en juegos grupales*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Iniciado	182	55%
En proceso	144	44%
Adquirido	4	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 18* Participación en juegos grupales

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **Análisis**

Se estableció que el 55% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la participación de juegos grupales, el 44% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

### 3. Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar

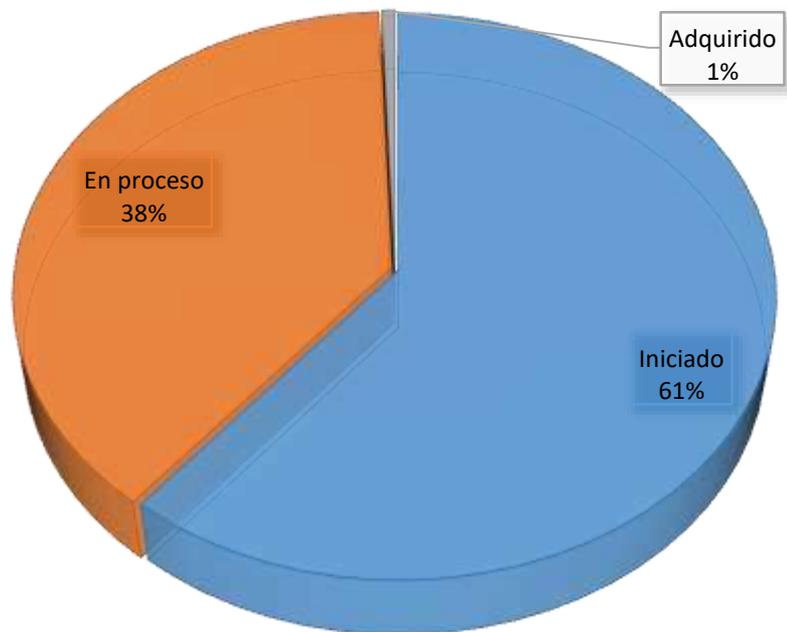
Tabla 20

#### *Interrelación con las personas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	201	61%
En proceso	127	38%
Adquirido	2	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 19 Interrelación con las personas*

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### **Análisis**

Se estableció que el 61% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la interrelación con las personas fuera del entorno familiar, el 38% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

#### 4. Considera opiniones de otros, así como sus creencias, ideologías, cultura o religiones.

Tabla 21

*Respeto de opiniones de otros*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	166	50%
En proceso	161	49%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 20* Respeto de opiniones de otros

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### Análisis

Se estableció que el 50% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado el respeto a opiniones de otros, el 49% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## 5. Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.

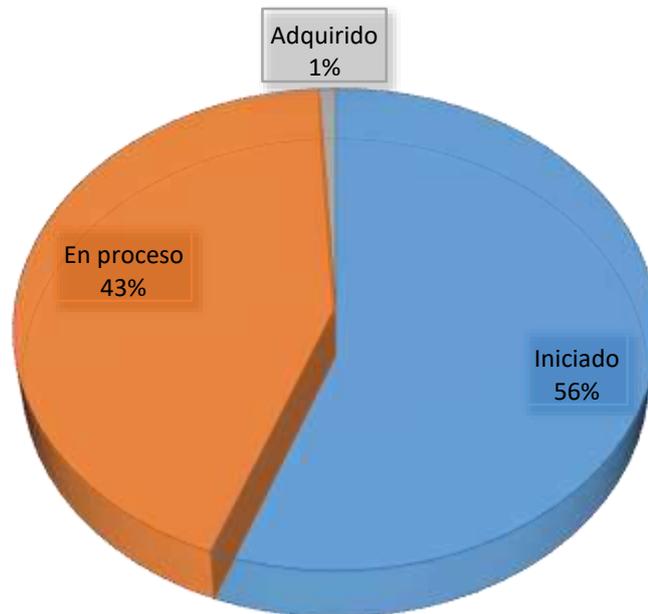
Tabla 22

*Empatía de los niños al realizar juegos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	184	56%
En proceso	143	43%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 21* Empatía de los niños al realizar juegos

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 56% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la empatía de los niños al momento de realizar juegos, el 43% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## 6. Actúa de forma autoritaria durante la realización de juegos grupales

Tabla 23

Actitud autoritaria en los juegos grupales

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	188	57%
En proceso	138	42%
Adquirido	4	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



Figura 22 Actitud autoritaria en los juegos grupales

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 57% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la actitud autoritaria durante la realización de juegos grupales, el 42% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## 7. Se comporta adecuadamente dentro del grupo.

Tabla 24

*Comportamiento en grupo*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	186	56%
En proceso	135	41%
Adquirido	9	3%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

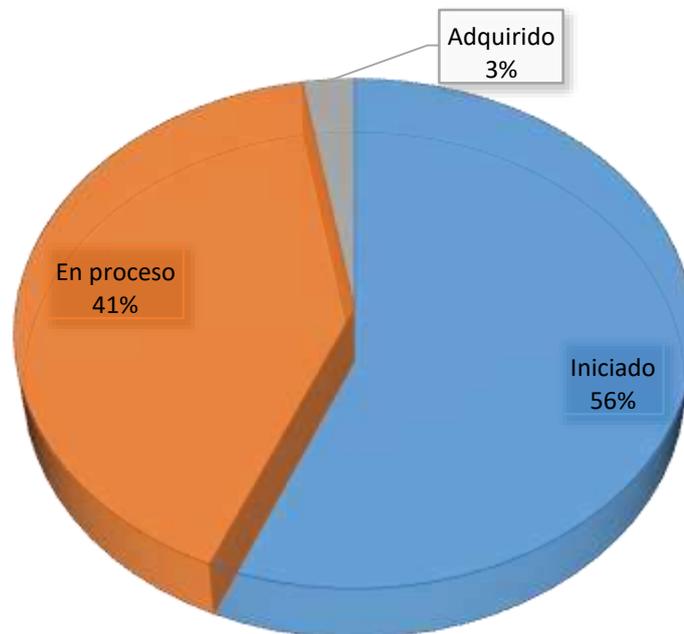


Figura 23 Comportamiento en grupo

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 56% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado un comportamiento adecuado entre grupos, el 41% se encuentra en proceso y finalmente el 3% lo ha adquirido.

## 8. Realiza juegos u otra actividad que sea con otros niños dentro del aula

Tabla 25

*Juegos con otros niños dentro del aula*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	180	54%
En proceso	150	45%
Adquirido	0	0%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 24 Juegos con otros niños dentro del aula*

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 55% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado los juegos con otros niños dentro del aula, el 45% se encuentra en proceso.

## 9. Se motiva al realizar los juegos

Tabla 26

### Motivación en los juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	173	52%
En proceso	154	47%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

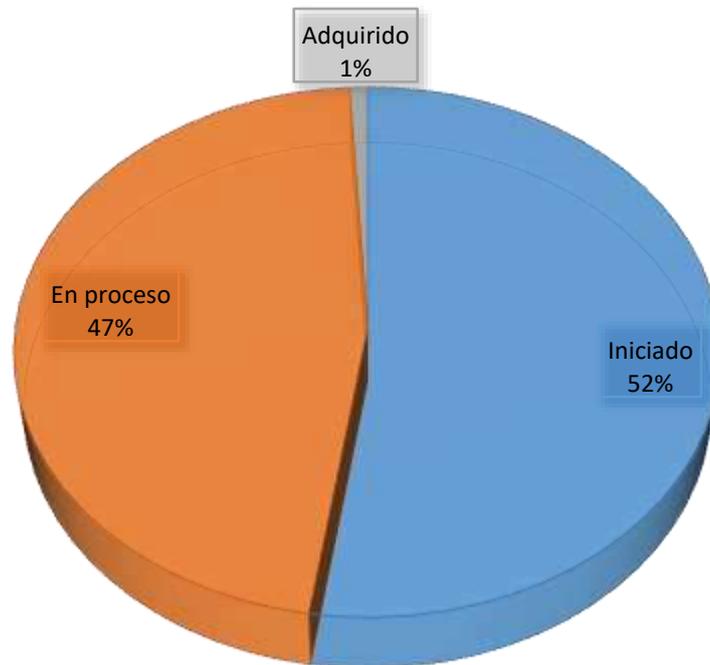


Figura 25 Motivación en los juegos

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 52% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la motivación en los juegos, el 47% se encuentra en proceso y finalmente el 2% lo ha adquirido.

## 10. Comprende rápidamente las indicaciones de juegos realizados dentro del aula

Tabla 27

### Comprensión de indicaciones de juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	180	54%
En proceso	149	45%
Adquirido	1	0.30%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

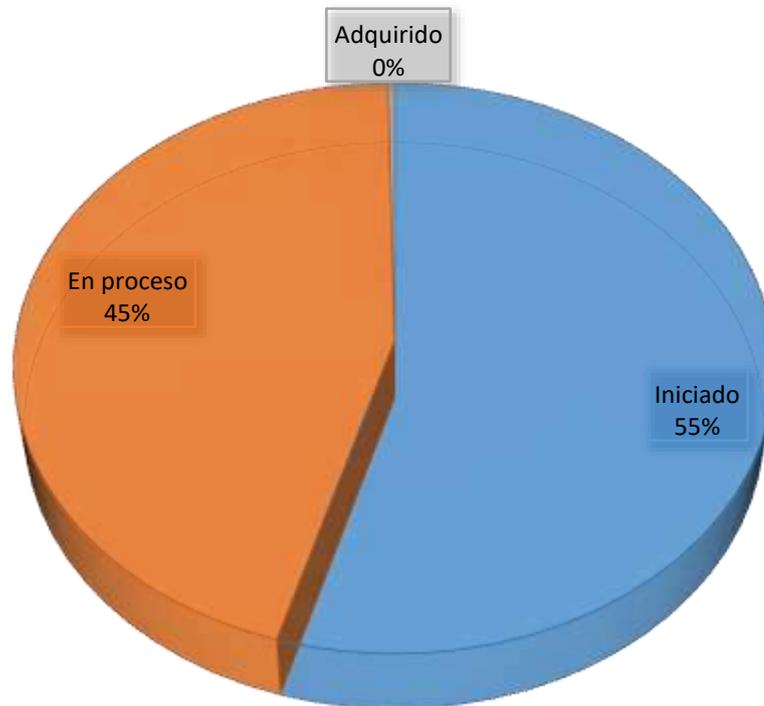


Figura 26 Comprensión de indicaciones de juegos

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 55% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la comprensión de juegos, el 45% se encuentra en proceso.

## 11. Colabora con entusiasmo en los juegos con otros niños

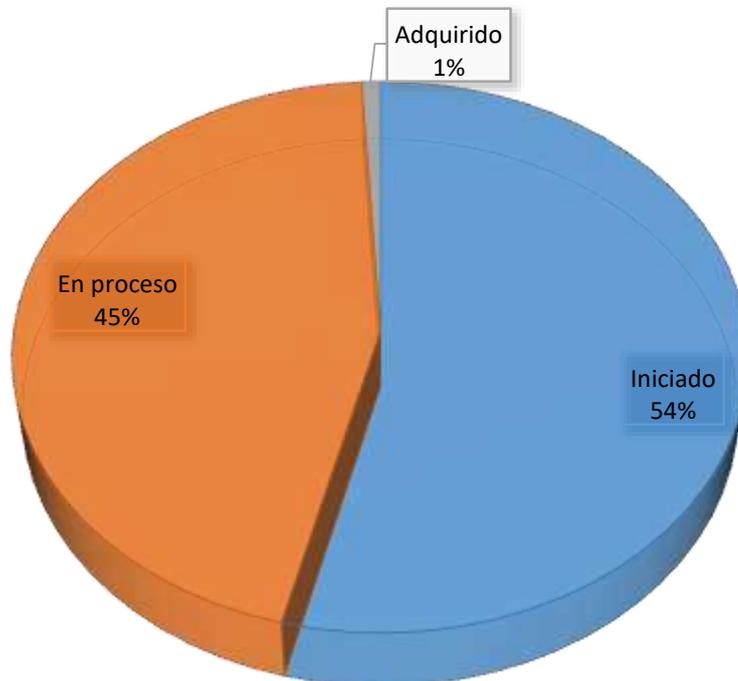
Tabla 28

### *Entusiasmo en los juegos*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Iniciado	178	54%
En proceso	149	45%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 27* Entusiasmo en los juegos

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **Análisis**

Se estableció que el 54% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la participación con entusiasmo en los juegos con otros niños, el 45% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## 12. Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente

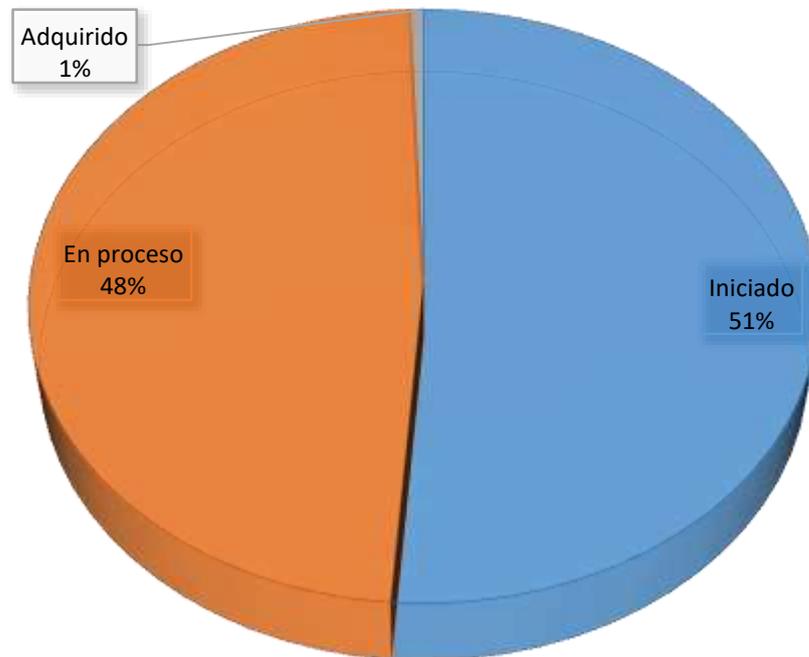
Tabla 29

*Confianza al participar en juegos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	169	51%
En proceso	159	48%
Adquirido	2	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 28* Confianza al participar en juegos

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 51% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la confianza al participar de juegos, el 48% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

### 13. Participa y disfruta de actividades sociales

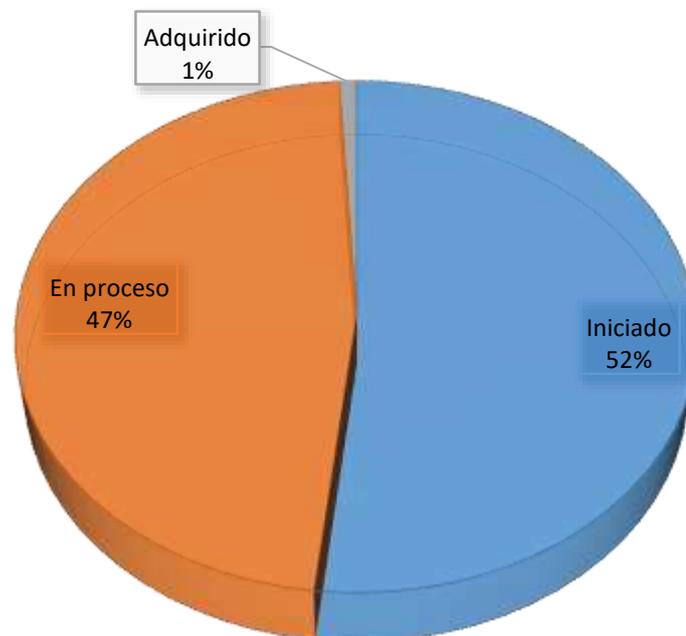
Tabla 30

#### *Participación de actividades sociales*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Iniciado	171	52%
En proceso	156	47%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 29* Participación de actividades sociales

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### **Análisis**

Se estableció que el 52% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la participación de actividades sociales, el 47% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

#### 14. Realiza los juegos de forma coordinada controlando sus movimientos

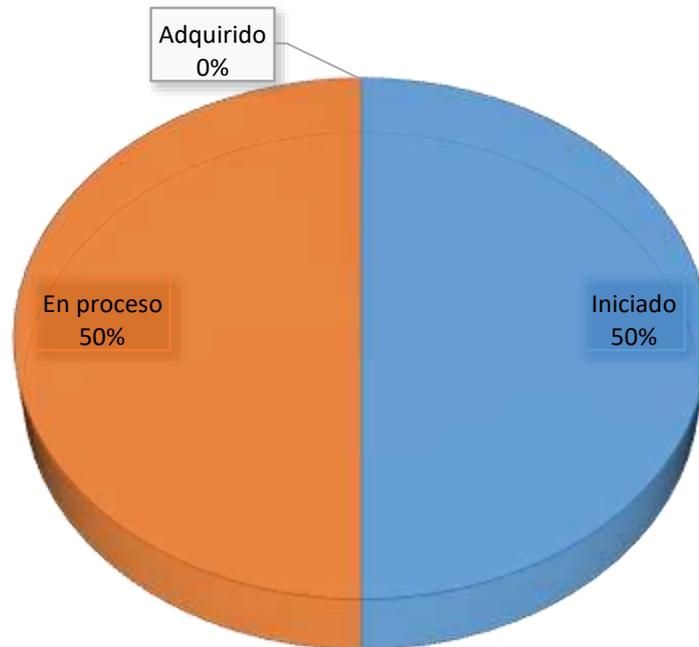
Tabla 31

*Juegos con movimientos coordinados*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	165	50%
En proceso	165	50%
Adquirido	0	0%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 30 Juegos con movimientos coordinados*

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### Análisis

Se estableció que el 50% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado en la realización de juegos con movimientos coordinados, mientras que el 50% se encuentra en proceso.

## 15. Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados

Tabla 32

*Realiza movimientos combinados dinámicamente*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	172	52%
En proceso	149	45%
Adquirido	9	3%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

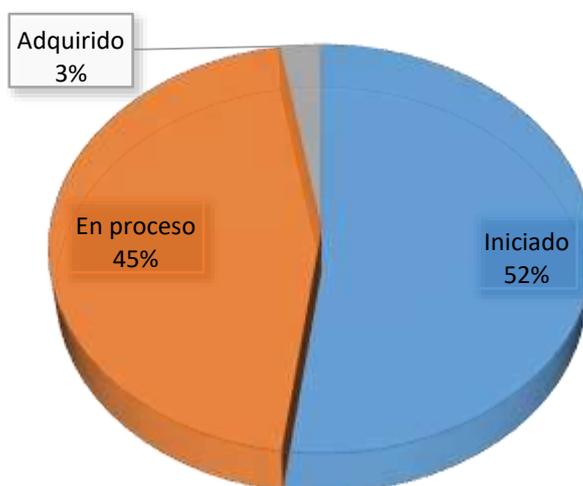


Figura 31 Realiza movimientos combinados dinámicamente

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 52% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la realización de movimientos combinados dinámicamente, el 45% se encuentra en proceso y finalmente el 3% lo ha adquirido.

**16. Realiza representaciones de roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas**

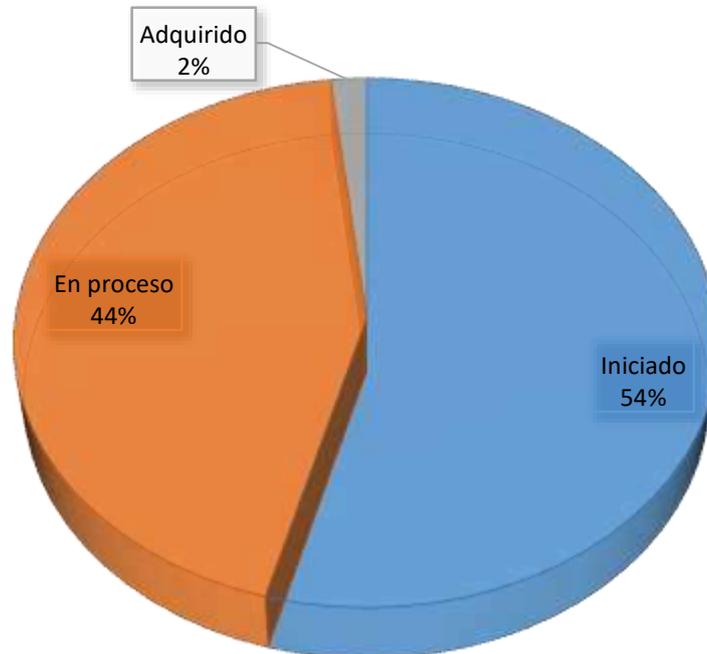
Tabla 33

*Representación de roles de personajes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	189	57%
En proceso	145	44%
Adquirido	6	2%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 32* Representación de roles de personajes

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

**Análisis**

Se estableció que el 54% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado al realizar las representaciones de roles de personajes, el 44% se encuentra en proceso y finalmente el 2% lo ha adquirido.

## 17. Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas

Tabla 34

*Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales respetando las reglas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	157	48%
En proceso	170	52%
Adquirido	3	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 33 Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales respetando las reglas*

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### Análisis

Se estableció que el 51% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la participación en rondas, bailes y juegos tradicionales respetando las reglas, el 48% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## 18. Interactúa con los demás al realizar rondas infantiles

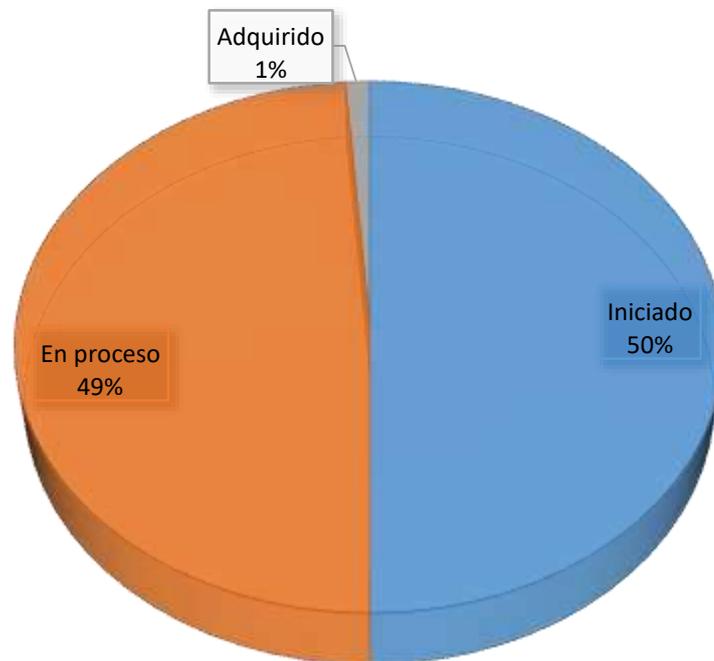
Tabla 35

### *Interacción en rondas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Iniciado	165	50%
En proceso	161	49%
Adquirido	4	1%
<b>Total</b>	<b>330</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



*Figura 34* Interacción en rondas

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela Básica “Guayas”

**Elaborado por:** Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

### **Análisis**

Se estableció que el 50% de los niños observados y evaluados a través de la lista de cotejo tienen iniciado la interacción en rondas, el 49% se encuentra en proceso y finalmente el 1% lo ha adquirido.

## **Capítulo IV**

### **La Propuesta**

#### **4.1 Título de propuesta**

Guía para docentes de juegos dramatizados para desarrollar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años

#### **4.2 Justificación de la propuesta**

La importancia de la propuesta radica en plantear un conjunto de actividades que los docentes de inicial 2 puedan realizar durante las jornadas de clases, permitiendo que el niño participe en juegos dramatizados, donde la expresión corporal y/o gestual es una forma de desarrollar la libertad de expresión, actuar de forma libre y desinhibida.

En el ámbito educativo los juegos dramatizados es un tema que no es tomado con la debida importancia, a pesar que estas actividades contribuyen en el desarrollo de la socialización entre los niños, sin dejar de considerar que es una habilidad de convivencia necesaria en la vida adulta, es decir en el futuro.

La interacción grupal evoluciona la forma en que socializan los niños, al mismo tiempo que cambia si alguno llega a sentirse avergonzado o cohibido, siendo difícil expresarse oral o de forma corporal. El juego dramatizado le da la oportunidad al niño de adquirir un papel o rol que no es el mismo, dándole la sensación de actuar libremente y así aprender a relacionarse con los demás, formando un entorno de convivencia armónico.

Es por ello que proponer una guía dirigida a los docentes, contribuye en la evolución del área motora, socio afectiva, lenguaje y cognitiva. Asimismo, el juego permite que el niño aprenda a relacionarse con los demás. Los juegos dramatizados contribuyen a la libertad de expresión y, además, aprende a socializar con otros niños, interactuando en grupos y logrando afianzar sus habilidades.

La guía está orientada a los docentes de niños de 4 a 5 años, pues ellos son quienes tienen la labor de contribuir en el aprendizaje de habilidades como relacionarse, aprender a tener libertad de expresión y lograr tener comunicación oral, teniendo confianza y autoestima. La importancia de contribuir con el docente es porque ellos hacen que el vínculo socio afectivo y el aprendizaje de la convivencia sea aprendido en un entorno diferente al del hogar del niño, iniciándose en las aulas con la dirección de los docentes.

Finalmente, se propone una guía de actividades de juegos dramatizados que permitirá a los niños interactuar con sus compañeros en clases y desarrollar autoconfianza, autoestima, seguridad y aprender de forma divertida la libertad de expresión.

#### **4.3 Objetivo de la propuesta**

Diseñar una guía de juegos dramatizados que orienten a los docentes a mejorar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años.

#### **4.4 Objetivos específicos**

- Describir actividades de juegos dramatizados basados en la interacción grupal para docentes.
- Promover la participación de los niños en los juegos dramatizados.
- Establecer juegos dramatizados que permitan a los niños el aprendizaje de interactuar en grupos de forma motivada, participativa y con confianza para comunicarse libremente.

## 4.5 Listado de contenidos

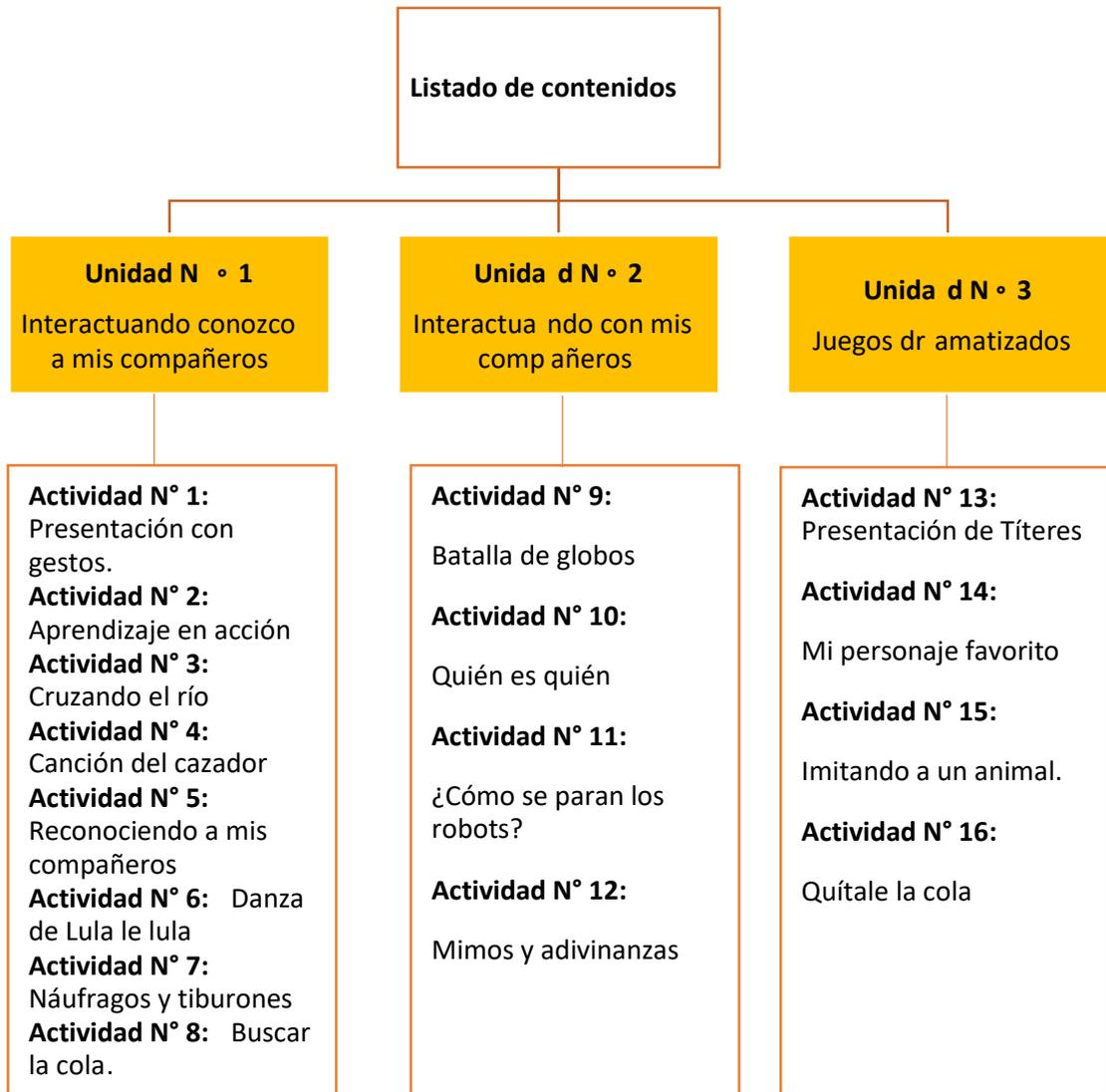


Figura 35 Listado de contenido

Elaborado por: Salinas, I. & Sinche, S. (2019)

#### 4.6 Esquema de la propuesta

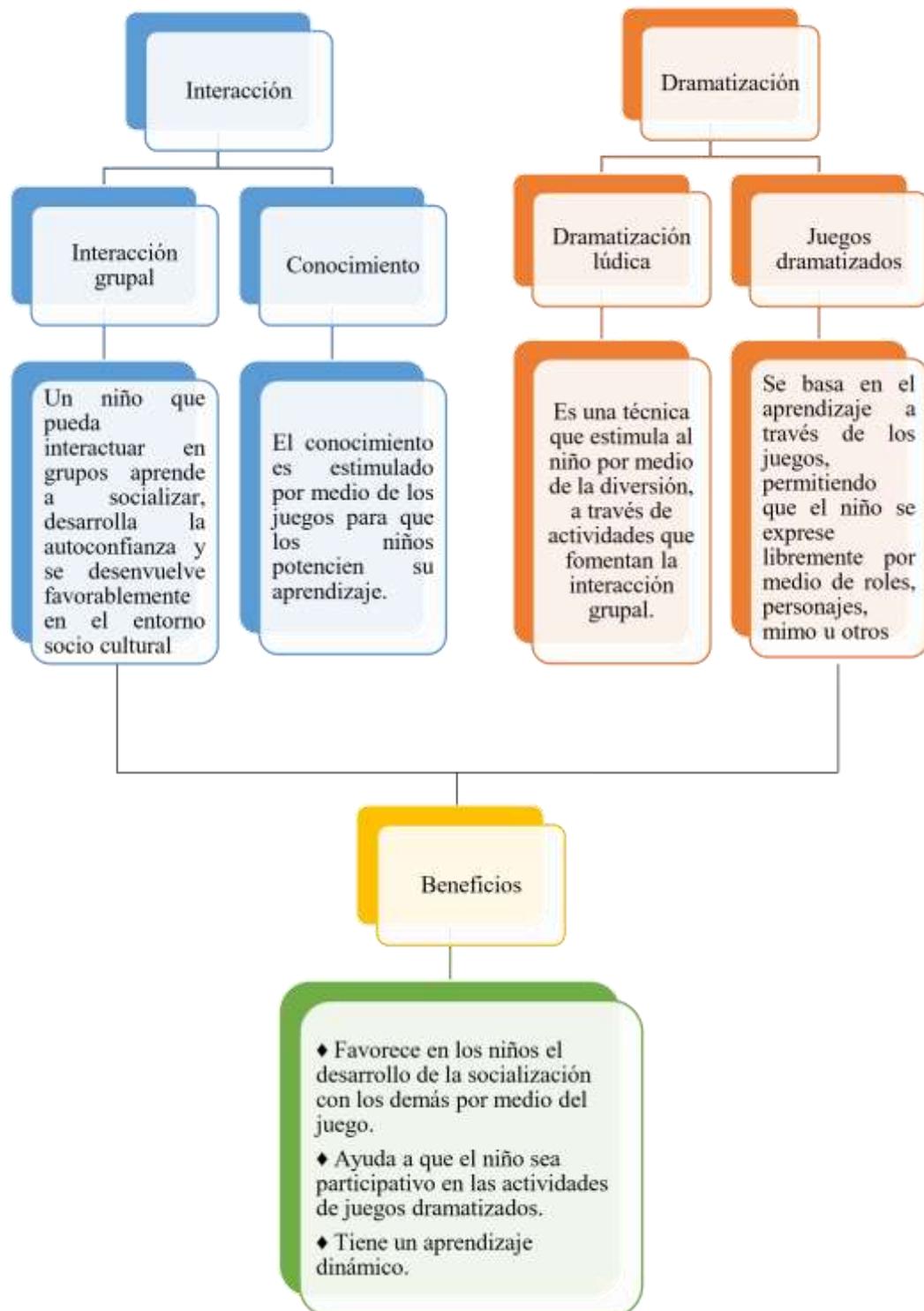


Figura 36 Esquema de la propuesta  
Elaborado por: Salinas, I. & Sinche, S. (2019)



Aprendiendo a interactuar en grupos jugando

Guía de juegos dramatizados para desarrollar la interacción grupal para docentes.

*Autoras:*

*Salinas, I. A., Sinche, S. E.*





Tomado de (Dinámicas y juegos, 2019)

## Introducción

Hoy en día existe dificultades en los niños a la hora de relacionarse con los demás, por distintas circunstancias estos no interactúan fácilmente y muestran inconvenientes para comunicarse con sus compañeros. Los niños requieren de los estímulos necesarios para lograr el desarrollo pleno e integral, el docente juega un rol importante estimulando y enseñando, él mismo debe reflexionar de los beneficios que se obtiene al momento de poner en práctica los juegos dramatizados, dando como resultado un desarrollo óptimo de la expresión corporal.

La presente guía está dirigida hacia los docentes de la Escuela Básica “Guayas”, con el interés de plantear un conjunto de actividades basada en juegos dramatizados que les permitan desarrollar la interacción grupal. El docente debe tomar en cuenta que fortalecer las destrezas es su rol fundamental en los niños, además de contribuir en el desarrollo de habilidades que les servirá hasta en el futuro, es decir la edad adulta.

Las actividades se encuentran divididas en 3 unidades y a su vez estas tienen ocho actividades en la primera unidad y en las otras dos unidades se conforman por cuatro actividades basadas en los juegos dramatizados que contribuyan en la interacción grupal, los beneficios de la realización de dichas actividades a los niños de inicial 2 es directa, por lo que esto se enfoca directamente en contribuir en la participación de los niños y divertidos juegos dinámicos y placenteros para los infantes





### **¿Qué es una guía?**

Es una guía que tiene el propósito de facilitar al docente de actividades sobre un tema en específico, que contribuya al aprendizaje infantil.

### **¿Qué es una guía para docentes?**

Es un instrumento de orientación para el profesional en la educación, que incluye actividades académicas de aprendizaje para el desarrollo de las áreas en la educación inicial y su respectivo proceso.

## Beneficios de la guía para docentes



Tomado de (Bulsunova, M. 2019)

1. Permite la capacitación continua del docente.
2. Cualquier profesional en la educación se puede beneficiar de la guía.
3. Mejora el proceso de aprendizaje en los niños.
4. Contribuye en el desarrollo de las habilidades a través de la enseñanza.
5. Se potencia el desarrollo de cada docente, pues dota de actividades dinámicas que desarrolla en los niños nuevas habilidades.
6. Le proporciona de nuevas oportunidades de actividades de aprendizaje para los niños.
7. Permite que el docente tenga una mejor actuación basada en calidad educativa.
8. Fortalece en el docente la seguridad de trabajar con un grupo de niños, manteniendo el contacto constantemente.
9. Reduce el estrés en el docente, ya que este contribuirá que el niño sea desinhibido y cree nuevas destrezas o afiance las que posee.
10. Contribuye en reducir conflictos, frustraciones o fracasos que el niño sienta por situaciones externas al ambiente de la escuela.





## Importancia de la Guía de juegos dramatizados para desarrollar la interacción grupal para docentes

La importancia de la guía de los juegos dramatizados para la interacción grupal radica en permitir que los niños desarrollen sus capacidades de forma entretenida, y divertida.

La guía de juegos es importante pues provee al docente de un conjunto de actividades que contribuyen al aprendizaje de forma creativa, participativa y mejora el autoestima y seguridad de los niños.

Cabe indicar que además los juegos exteriorizan la personalidad de los niños y desarrollan las habilidades sociales; aprenden a cooperar y respetarse mutuamente, aumenta el intelecto, la motivación y los estímulos en el aprendizaje.

Los docentes deben potencializar las actividades grupales, ya que le inculca al niño a realizar acciones basadas en la socialización, aprendiendo a considerarse parte del grupo y no solamente ser miembro del mismo.



*Tomado de (Freepng, 2019)*



**Principales materiales para los juegos  
dramatizados**



Globos



Telas



Disfraces



Cortinas



Máscaras





## UNIDAD N° 1

### Interactuando conozco a mis compañeros

- **Actividad N° 1:** Presentación con gestos
- **Actividad N° 2:** Aprendizaje en acción
- **Actividad N° 3:** Cruzando el río
- **Actividad N° 4:** Canción del cazador
- **Actividad N° 5:** Reconociendo a mis  
compañeros
- **Actividad N° 6:** Danza de Lula le lula
- **Actividad N° 7:** Náufragos y tiburones
- **Actividad N° 8:** Buscar la cola



## Actividad N° 1

### Dinámica de presentación del niño ante el grupo



**Objetivo:** Fomentar las habilidades sociales para una convivencia armónica, iniciando por tener el conocimiento del nombre de cada uno de niños con quienes compartirá el periodo lectivo, la dinámica con gestos contribuye a tener la memoria visual para recordar el nombre.

**Destreza:** Establecer relaciones con personas cercanas a su entorno familiar y escolar ampliando su campo de interacción.

**Material:** Disfraces, canasta

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 30 minutos





### Desarrollo

1. Se comienza explicando cuales, y como van hacer las reglas de la actividad a realizar, así como las pautas, normas y condiciones.
2. La actividad consiste en la presentación de cada niño.
3. Uno por uno, los niños se colocan de pie.
4. Se presenta ante sus compañeros, diciendo su nombre.
5. Al presentarse debe hacer una dinámica, mismo que es escogido por el niño, este puede ser: un gesto, sonido o mímica de animal, un personaje.
6. Luego que el niño termina de presentarse con el gesto, el resto de los niños deberán repetir el nombre con la dinámica realizada de quien se presentó.

**Evaluación:** El docente evalúa por medio de la observación la actitud de cada niño y su interacción ante el grupo, el registro de la evaluación será registrada en una lista de cotejo.

### LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Realiza juegos u otra actividad que sea con otros niños dentro del aula.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			



## Actividad N° 2

### Aprendizaje en Acción



**Objetivo:** Promover la imitación por medio de juegos de roles y la participación grupal, basado en la libertad de expresión representando personajes.

**Destreza:** Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

**Material:** Disfraces o máscaras

**Lugar:** Aula de clases o patio.

**Tiempo probable:** 30 minutos



## Desarrollo



1. Cada uno de los niños del salón deben seleccionar un rol a adoptar.
2. Indica a la maestra cual es el rol que va a realizar.
3. Cada uno de los niños del salón deben seleccionar un rol a adoptar.
4. Indica a la maestra cual es el rol que va a realizar.
5. La maestra deberá proveer de máscaras o disfraces de acuerdo al personaje escogido.
6. El niño realiza su rol con gestos, mímicas o movimientos del personaje.
7. El grupo observa para posteriormente identificar el rol realizado por el compañero.
8. Los niños analizan el rol escogido y dialogan con la maestra.
9. Establecen un análisis del rol que el niño escogió.
10. Finalmente, el niño explica por qué escogió ese rol y que le gusta del mismo.

**Evaluación:** El docente realizar evaluación a través de lista de cotejo, siendo el instrumento que por medio de la observación conoce cómo interactúa cada niño dentro del grupo, su expresión oral y desenvolvimiento con sus compañeros.

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Participa y disfruta de actividades sociales.			
Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados.			



### Actividad N° 3

#### Dinámica de cruzar el río



Tomado de (Canstockphoto, 2017)

**Objetivo:** Contribuir con el aprendizaje de la interacción grupal con la participación en conjunto de los niños.

**Destreza:** Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

**Material:** papel periódico

**Lugar:** Salón de clases o patio de la escuela.

**Tiempo probable:** 30 minutos





### Desarrollo

1. El docente deberá realizar grupos de 5 niños.
2. Los niños deberán hacer una fila para iniciar el juego.
3. El papel periódico debe ser colocado a lo largo del aula, representando el río.
4. Los niños crearán una fila india, colocándose encima del papel sin tocar el piso.
5. El primer niño de la fila es quien debe pasar una hoja de papel por encima de los periódicos hacia adelante
6. Deberán trabajar en equipo para lograr llegar al otro lado sin que ningún niño se quede fuera de los periódicos.
7. Los periódicos deben ser pasado del último niño hasta el primero.
8. Compiten por grupos
9. El grupo que llegue primero gana el juego.

**Evaluación:** La lista de cotejo es el instrumento de evaluación que, por medio de la observación el docente identifica el trabajo del grupo, asimismo logra establecer la forma en que los niños realizan la actividad, sin dejar a ningún niño fuera.

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Se comporta adecuadamente dentro del grupo.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente.			





## Actividad N° 4

### Canción del cazador



**Objetivo:** Ejercer la improvisación de forma grupal, basado en la dinámica de equipo y participación de todos los niños participantes.

**Destreza:** Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

**Material:** Máscaras (opcional)

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 15 minutos

### Desarrollo

1. Todos los niños cantan la canción de *Soy un cazador*.
2. Todos los niños imitan al docente.
3. Cada niño deberá ir realizado de forma improvisada la dramatización de las acciones de la canción.
4. Los niños pueden usar máscaras o gestos para realizar la representación.





**Evaluación:** La observación del docente es registrada en la lista de cotejo, pues se evalúa la interacción de cada niño y su forma de participar en el juego.



Tomado de (Depositphotos, 2019)

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se motiva al realizar los juegos.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			





La canción de *Soy un cazador* es para la realización de la actividad, misma que será cantada por el docente y repetida por los niños.

Tomado de (Zambrano, 2018)

Autor: Scout

Voy en busca de un león

(Letra/Lyrics)

Voy en busca de un león,

cogeré el más grande,

no tengo miedo,

mira cuántas flores.

lindo día.

¡Ajá!, ¡Un árbol!

Un alto, alto, alto árbol.

No puedo pasar sobre él.

No puedo pasar bajo él.

Toco algo blandito,

toco algo suavcito,

¿qué será?, ¿qué será?

¡Es el león!

Por la cueva, por el charco,

por el puente, por el bosque,

por el árbol.

Me meto en mi casita,

debajo de mi camita.





## Actividad N° 5

### Reconociendo a mis compañeros

**Objetivo:** Identificar los nombres de sus compañeros, contribuyendo en la interacción grupal.

**Destreza:** El niño incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

**Material:** Pelota

**Lugar:** Salón de clases o patio de la escuela

**Tiempo probable:** 30 minutos

### Desarrollo

1. Los niños deberán colocarse formando un círculo.
2. Un niño inicia el juego
3. El primer niño pasa la pelota a otro niño.
4. Este segundo niño deberá tomar la pelota y pasarla a otro.
5. Quien recibe la pelota debe decir el nombre del niño que recibe la pelota.
6. Al decir el nombre del niño, el resto del grupo repite.
7. Realizar la actividad con todos los niños del grupo.

**Evaluación:** La observación de la participación de los niños en la interacción de grupos, identificar el reconocimiento de los niños con sus compañeros, registrando en la lista de cotejo la evolución del aprendizaje de la destreza.





Tomado de (freepik, 2019)

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			





## Actividad N° 6

### Danza de Lula le lula



Tomado de (freepik, 2019)

**Objetivo:** Identificar la interacción grupal y la psicomotricidad, así como la convivencia en un entorno armónico.

**Destreza:** Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.

**Material:** Ninguno

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 20 minutos

#### Desarrollo

1. Los niños deberán colocarse formando un círculo.
2. Deberán cantar la canción de la danza Lula le lula sujetados de los hombros y con los pies cruzados de un niño con otro.
3. Luego deberán realizar un movimiento girando como las manecillas del reloj. Posteriormente cambian al sentido opuesto en la segunda parte de la canción.
4. Ahora deberán cantar la canción de la danza Lula le lula sujetados de la cintura y con los pies cruzados de un niño con otro, girar como las manecillas del reloj y cambiando al sentido opuesto en la segunda parte de la canción.
5. Deberán cantar la canción de la danza Lula le lula sujetados de las rodillas y con los pies cruzados de un niño con otro, girar como las manecillas del reloj y cambiando al sentido opuesto en la segunda parte de la canción.
6. Por último, cantar la canción de la danza Lula le lula sujetados de los tobillos y con los pies cruzados de un niño con otro, girar como las manecillas del reloj y cambiando al sentido opuesto en la segunda parte de la canción.





**Evaluación:** La observación de la participación de los niños en la interacción de grupos, el trabajo en grupo y la integración de cada uno de los niños será registrado en el instrumento de evaluación de la lista de cotejo.

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Interactúa con los demás al realizar rondas infantiles.			
Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados.			
Comprende rápidamente las indicaciones de los juegos realizados dentro del aula.			





## Canción

**Autor:** Desconocido

**Dirección de las agujas del reloj:**

LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA LU LA LE

**Cambio de dirección:**

Lu La Le Lu La Le Lu La Lu La Le Lu La Lu La Lu La Lu La Le



*Tomado de (López, 2019)*





## Actividad N° 7

### Náufragos y tiburones

**Objetivo:** Trabajar en conjunto por medio de la actividad y la dinámica.

**Destreza:** Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas).

**Material:** Equipo para reproducir música, sillas.

**Lugar:** Salón de clases

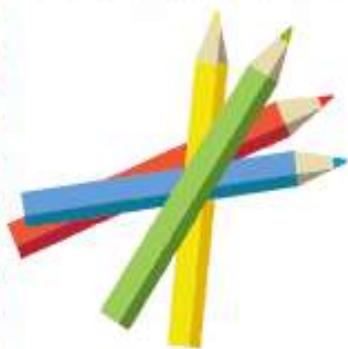
**Tiempo probable:** 40 minutos

#### Desarrollo

1. El docente conformará grupos de 5 niños.
2. Cada grupo tendrá 4 sillas, una menos que el número de niños.
3. Se colocarán sillas para dar inicio al juego.
4. Al ritmo de la música, los niños deben bailar alrededor de las sillas.
5. Al parar la música todos los niños deberán subir a los bancos ayudándose uno a otros,
6. Ningún niño debe quedar en el piso pues esta representa el agua
7. Mientras que el tiburón se lo va a devorar, representada por la maestra.
8. Progresivamente se va eliminando un banco hasta reducir el número de participantes.
9. El niño que quede al final, es el ganador.

**Evaluación:** En la lista de cotejo se registra la conclusión establecida por medio de la observación de la participación de cada niño en conjunto y, como establecen la relación de ayuda para con su compañero. Identifica la integración de cada niño en el grupo.





Tomado de (JUNAEB, 2017)

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente.			
Comprende rápidamente las indicaciones de los juegos realizados dentro del aula.			



## Actividad N° 8



### El juego de Do pingue

**Objetivo:** Realizar la actividad fomentando la interacción grupal a través del juego dramatizado Do pingue.

**Destreza:** Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápido, lento), duración (largos y corto).

**Material:** Reproductor de sonido.

**Lugar:** Salón de los niños

**Tiempo probable:** 20 minutos

### Desarrollo

1. Los niños deben hacer un círculo y tomarse de la mano.
2. Sale un niño a realizar mímica y gestos de acuerdo a la canción.
3. A medida que la canción avanza un niño sale y el resto realiza la interpretación de la canción.
4. El docente es quien dirige el grupo.
5. La maestra deberá establecer el niño que inicia el juego.
6. Cada niño deberá participar activamente.
7. Las mímicas serán realizadas libremente por el niño que se encuentre seleccionado de acuerdo a la canción, tiene libertad de expresión.

**Evaluación:** En la lista de cotejo se registra la conclusión llegada a través de la observación de la participación e interacción del grupo, expresión oral, participación de los niños con la dinámica y como se lleva con sus compañeros durante el juego.





La canción de *Do Pingüe* se encuentra para la realización de la actividad, misma que será cantada por el docente y repetida por los niños.

## “El juego de Do Pingüe”

Letra y Música: Liz Andrade

Este es el Juego “de do pingué”  
Cúcara Mácara Títtere Fué  
Si a ti te toca, al centro irás  
1.-Y como un apache tienes que danzar  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar

De Tin Marín de Do Pingüe  
Cúcara Mácara Títtere Fue  
Yo no fui... fue Teté  
Pégale Pegale... que este fue

Este es el Juego “de do pingué”...  
2.-Y como Ruso en un pie bailarás  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar

De Tin Marín de do pingué  
Cúcara Mácara Títtere Fue.....

Este es el Juego “de do pingué”...  
3.-Esta vez son 2 y la raspa bailarán  
¿Listos? porque ... ¡Yo voy a contar!

De Tin Marín de Do Pingüe...  
Pégale Pégale que este fue ... Y este ¡También!  
Este es el Juego “de do pingué”

Este es el Juego de “do pingué”...  
4.-Y como un robot vas a caminar  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar

De Tin Marín de Do Pingüe....

Este es el Juego de “do pingué”...  
5.- Y como chimpancé, tienes que bailar

Este es el Juego de “do pingué”...  
6.-Y como tipo “Disco” tienes que bailar





### LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales			
Comprende rápidamente las indicaciones de los juegos realizados dentro del aula.			
Participa y disfruta de actividades sociales.			
Se comporta adecuadamente dentro del grupo			





## UNIDAD N° 2

### Interactuando con mis compañeros

- **Actividad N° 9:** Batalla de globos
- **Actividad N° 10:** Quién es quién
- **Actividad N° 11:** ¿Cómo se paran los robots?
- **Actividad N° 12:** Mimos y adivinanzas





## Actividad N° 9

### Batalla de globos

**Objetivo:** Identificar el trabajo participativo por equipos a partir de la competencia en grupos.

**Destreza:** Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

**Material:** Globos

**Lugar:** Salón de clases o patio de la escuela.

**Tiempo probable:** 20 minutos

#### Desarrollo

1. El docente indica las reglas del juego.
2. Debe crear grupos de 5 a 8 niños para realizar la actividad.
3. Cada niño deberá tener sujetado un globo inflado en su tobillo de aproximadamente 10 cm.
4. Se creará varios equipos que participarán de acuerdo al total de los niños del salón.
5. Cada grupo de niños será reconocido por un color de globo y se los llamará tribu.
6. Cada tribu deberá pisar el globo de otro color de sus compañeros, conllevando a guerra de tribus.
7. Cada niño debe buscar aplastar el globo de la otra tribu de forma conjunta con sus integrantes de grupo
8. Gana quien haya pisado todos los globos del equipo contrario.





**Evaluación:** Observación del trabajo en equipo y participación de parte de los niños, identificar como se acoplan al realizar actividades grupales y como crean estrategias de grupo para lograr que el equipo de los niños gane, el resultado se registra en la lista de cotejo.



Tomado de (123RF, 2019)

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se motiva al realizar los juegos.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			
Se comporta adecuadamente dentro del grupo.			





## Actividad N° 10

### Quien es quien

**Objetivo:** Permitir que el niño pueda hacer el juego dramatizado por medio de personajes e interactúe en grupos.

**Destreza:** Expresarse mediante sonidos y mímicas el rol que representa.

**Material:** Ninguno

**Lugar:** Patio de la escuela

**Tiempo probable:** 40 minutos

#### Desarrollo

1. El docente deberá indicarle a cada niño las reglas del juego.
2. Cada niño tendrá el personaje como: animales, personaje de cuento o de tv.
3. El niño debe dramatizar el personaje realizando gestos y onomatopeyas para que sus compañeros identifiquen el personaje realizado.
4. Los niños deben identificar y dar su opinión sobre el rol escogido por su compañero.
5. El niño deberá explicar por qué le gusta el rol realizado.

**Evaluación:** Observación de la interacción grupal y participación individual durante el juego, además debe identificar el motivo por el cual escoge el rol y como se identifica con el mismo, el registro se realizará en la lista de cotejo.





Tomado de (freepik, 2019)

### LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Realiza juegos u otra actividad que sea con otros niños dentro del aula.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales			
Comprende rápidamente las indicaciones de los juegos realizados dentro del aula.			
Participa en rondas, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			





## Actividad N° 11

### ¿Cómo se paran los robots?

**Objetivo:** Estimular el aprendizaje de la interacción grupal por medio de la dramatización de un personaje, el robot.

**Destreza:** Participación en los juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

**Material:** Ninguna

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 40 minutos

### Desarrollo

1. Cada niño debe representar a un robot.
2. Ningún niño debe pararse sin que le toquen un botón.
3. El botón de pararse, será seleccionado por cada niño, siendo una parte del cuerpo. Por ejemplo: la cabeza.
4. Cada niño adopta la posición de unos robots que no pueden moverse.
5. Se distribuirán libremente en el salón, para que un niño quien se encuentre fuera del aula, adivine cuál es el botón al ritmo de la música.
6. El niño que busca el botón en los niños del aula deberá terminar antes que el ritmo de la música.
7. La maestra indicará si se encuentra cerca de encontrar el botón diciéndole “frío o caliente”.
8. El niño que participa debe estar atento a las indicaciones del docente para lograr levantar a sus compañeros quien es un robot. Finalmente, puede participar máximo 5 niños para establecer el reto de encontrar el botón de pararse el robot.





**Evaluación:** La observación es la evaluación aplicada por el docente para identificar el nivel de participación de cada niño, por medio de la lista de cotejo se establece el desenvolvimiento del aprendizaje de la interacción grupal.

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Realiza representaciones de roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente.			
Actúa de forma autoritaria durante la realización de juegos grupales.			



Tomado de (freepik, 2019)





## Actividad N° 12

### Mimos y adivinanzas

**Objetivo:** Permitir la expresión por medio de gestos de acuerdo al personaje del mimo.

**Destreza:** Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

**Material:** Pintura, vestimenta de mimo, guantes, una pandereta.

**Lugar:** Salón de clases.

**Tiempo probable:** 30 minutos

#### Desarrollo

1. El docente seleccionará a 3 niños para hacer de mimos.
2. Pintará de mimos y dotará del vestuario para la realización de la actividad.
3. Cada niño escogerá un tema a realizar como mimo, tocar un instrumento, hacer una dinámica, realizar gestos u otro con la ayuda del docente.
4. El niño tiene libertad de expresión, sin embargo, no puede hablar al realizar la actividad ya que es la característica de este personaje.
5. Cada niño tendrá 3 minutos para realizar su personaje frente a sus compañeros.
6. Todos los niños deberán observar a sus compañeros durante la dinámica.

#### Evaluación

El docente establecerá la participación del niño por medio de la observación y registro en la lista de cotejo, estableciendo la integración con el personaje de mimo.





Tomado de (Canstock , 2019)

### LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Es dinámico al realizar representaciones con movimientos y desplazamientos combinados.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Se motiva al realizar los juegos.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			





## UNIDAD N° 3

### Juegos dramatizados

- **Actividad N° 13:** Presentación de Títeres
- **Actividad N° 14:** Mi personaje favorito
- **Actividad N° 15:** Imitando a un animal
- **Actividad N° 16:** Quítale la cola





## Actividad N° 13

### Presentación de Títeres

**Objetivo:** Evaluar la participación de los niños por medio de la actividad de presentación de títeres.

**Destreza:** Participación en los juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

**Material:** Títeres del cuento de caperucita, escenario para los títeres.

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 45 minutos

### Desarrollo

1. El docente deberá escoger a 5 niños para realizar los personajes de la caperucita roja: la mamá, caperucita, el lobo, la abuelita y el cazador.
2. Cada niño deberá colocarse detrás del escenario para desempeñar el rol del títere.
3. El docente debe narrar la historia.
4. Los niños deberán realizar la interpretación con el títere.
5. Cada niño debe integrarse con el personaje.
6. Para hacer más dinámica la presentación, se puede integrar música de fondo y canciones.
7. Los niños que no realizan personajes de títeres deben sentarse y observar el cuento.
8. Al finalizar el cuento el docente debe preguntar de 2 a 3 niños, qué entendió del cuento.
9. Mientras que los niños que participaron realizando los títeres, deben expresar cómo se sintieron al realizar el personaje.





**Evaluación:** La observación en la participación de los niños que participan en el cuento de caperucita roja y de los que observan el cuento.

**LISTA DE COTEJO**

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se comporta adecuadamente dentro del grupo.			
Participa y disfruta de actividades sociales.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			



Tomado de (123RF, 2019)





## Actividad N° 14

### Juego de roles

**Objetivo:** Reconocer los animales y personajes por medio de la dinámica de roles.

**Destreza:** Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

**Material:** Telas

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 30 minutos

### Desarrollo

1. El docente interactuará usando las telas de colores para actuar como un animal.
2. Deberá darle pistas para que los niños puedan adivinar el animal que representa.
3. Los niños deberán hacer un círculo para adivinar el personaje del animal.
4. El docente deberá hacer movimientos de animales de forma dinámica.
5. Todos los niños deberán hacer el sonido del animal, una vez que lo han adivinado.
6. Cada niño debe imitar al docente en la dinámica del animal.
7. El docente debe hacer mínimo 5 animales, representados con el uso de las telas.

### Evaluación

Observar la interacción de los niños al adivinar el personaje y su participación, el instrumento de evaluación será la lista de cotejo que permite identificar el aprendizaje de la interacción grupal a través de los juegos dramatizados.





Tomado de (MyABCKit, 2017)

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Realiza los juegos de forma coordinada controlando sus movimientos.			
Colabora con entusiasmo en los juegos con otros niños.			



## Actividad N ° 15



### Representaciones de animales

**Objetivo:** Fomentar la participación del niño en interacción en grupos a través de la representación de animales.

**Destreza:** Participación en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

**Material:** Pinturas para la cara

**Lugar:** Salón de clases

**Tiempo probable:** 60 minutos



Tomado de (Ypvector, 2016)



## Desarrollo



1. El docente deberá pintar la carita de cada niño de un animal que hará la representación.
2. El niño se inserta en su personaje para desarrollar el animal.
3. El niño hará los sonidos de acuerdo a su animal, por ejemplo, si es conejo saltará.
4. Cada niño interactuará en el grupo de manera que todos reconozcan su personaje.
5. La maestra tiene la labor de guiar al grupo para realizar el juego dramatizado.
6. Se puede ayudar de música de fondo para aumentar la motivación en los niños.

**Evaluación:** La participación del niño se evaluará por medio de la observación, cada niño debe ser visualizado durante la actividad. La lista de cotejo permitirá llevar un control del avance en el aprendizaje de la destreza planteada en la actividad.

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Muestra confianza al participar de los juegos indicados por el docente.			
Demuestra empatía con otros niños al momento de realizar juegos.			





## Actividad N° 16

### Quítale la cola

**Objetivo:** Evaluar la confianza en los niños por medio de la expresión corporal que permite el juego dramatizado.

**Destreza:** Realizar movimientos diferenciados con los lados laterales del cuerpo (un lado y otro lado).

**Material:** Telas de colores

**Lugar:** Salón de clases o patio de la escuela

**Tiempo probable:** 45 minutos

### Desarrollo

1. La maestra deberá proveer a los niños de telas de colores.
2. La tela servirá de representación de una cola de un animal: perro, gato, caballo u otro animal.
3. La actividad es realizada en pareja.
4. Cada niño deberá intentar quitarle la cola a su compañero.
5. El docente deberá supervisar el juego
6. El niño que le quite la cola, gana el juego.

### Evaluación

La lista de cotejo por medio de la observación permitirá evaluar cómo los niños desarrollan sus roles y el nivel de desenvolvimiento por medio de la expresión.





Tomado de (Competencias y retos, 2018)

### LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Indicadores	Iniciado	En procesos	Adquirido
Se integra progresivamente en la realización de juegos grupales y cumple con las reglas.			
Es participativo al momento de realizar juegos grupales.			
Se interrelaciona con otras personas fuera del grupo familiar.			
Realiza juegos u otra actividad que sea con otros niños dentro del aula.			
Se motiva al realizar los juegos			



## Conclusiones

El trabajo fue realizado debido a la necesidad de contribuir en el desarrollo en los niños la interacción grupal por medio de actividades de juegos dramatizados, por lo cual se estableció la siguiente conclusión, mismos que son detallados de acuerdo a los objetivos específicos establecidos en la investigación:

Los juegos dramatizados es una forma dinámica, divertida y novedosa en fomentar en los niños los cimientos del desarrollo de una correcta interacción grupal, por ello se determinó enfocar las habilidades sociales, mismas que son necesarias para la vida de cualquier persona en el futuro.

Del mismo modo, los juegos dramatizados constituyen actividades que permiten el afianzamiento en la seguridad emocional, autoestima, dinamismo y respeto hacia los demás. En base a lo antes expuesto se estableció la recolección de información a través de la entrevista a autoridades quienes consideraron que es muy importante que los docentes tengan una guía que contengan actividades de juegos dramatizados que permita inculcar en los niños las habilidades sociales. Además, la encuesta a docentes corroboró que los docentes no fomentan la interacción grupal en los niños a través de juegos dramatizados, considerando que no tienen una relevancia para aplicarlos en la jornada de clases.

La guía de juegos dramatizados se elaboró con el objetivo de orientar a los docentes a mejorar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años, por ello está conformada por 3 unidades y un total de 16 actividades. La primera unidad se detalla como iniciar la interacción entre compañero del aula, con un total de 8 actividades donde se encuentra presentación de gestos, juegos participativos y competitivos. La segunda unidad está conformada por 4 actividades, las cuales se enfocan en afianzar la interacción y contribución de cada niño como participante del grupo y de esta manera aumentar la empatía, contribución de cada uno para cumplir un fin en conjunto. Finalmente, la unidad 3 consta de 4 actividades que vinculan la interacción grupal con los juegos dramatizados.

## **Recomendaciones**

Para establecer las recomendaciones se determina que la interacción grupal tiene como relevancia contribuir en el desarrollo de las habilidades sociales, es por ello que los docentes deben estar a la vanguardia de nuevas estrategias de aprendizaje donde los niños aprendan en base a juegos.

Los docentes deben establecer actividades de forma organizada y de acuerdo a un cronograma que, le permita cumplir con el aprendizaje de los niños en base a la interacción grupal, siendo una actividad a realizar de forma diaria y constante para formar niños que puedan tener una convivencia armónica.

La identificación de carencia de juegos dramatizados es una realidad existente en muchas instituciones educativas, es por ello que, se recomienda que los docentes deben estar a la vanguardia de la realización de actividades que contribuyen un mejor desarrollo de los niños, pues esto conlleva a que el aprendizaje sea dinámico, divertido y, asimismo, hace que los niños se sientan motivados en conocer lo armonioso que resulta realizar actividades en grupo y respetar el valor de cada integrante.

Finalmente, se recomienda la aplicación de las actividades que conforman la guía de docentes de la interacción grupal por medio de juegos dramatizados en la Escuela Básica “Guayas” para contribuir en el aprendizaje académico del periodo lectivo en curso.

## Referencias Bibliográficas

- [UNICEF], F. d. (octubre de 2018). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]*. Obtenido de Título: Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-LegoFoundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- 123RF. (2019). *123RF*. Obtenido de [https://es.123rf.com/photo\\_52039400\\_los-ni%C3%B1os-que-juegan-al-juego-de-hacer-estallar-el-globo-ilustraci%C3%B3n.html](https://es.123rf.com/photo_52039400_los-ni%C3%B1os-que-juegan-al-juego-de-hacer-estallar-el-globo-ilustraci%C3%B3n.html)
- 123RF. (2019). *123RF*. Obtenido de [https://es.123rf.com/photo\\_59195667\\_una-ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-los-ni%C3%B1os-felices-viendo-la-obra-de-terceros.html](https://es.123rf.com/photo_59195667_una-ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-los-ni%C3%B1os-felices-viendo-la-obra-de-terceros.html)
- Acaro Cornejo, A. E. (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015*. Piura: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Alizade, M. A. (2017). Psicodrama y títeres en oncología pediátrica en Buenos Aires. *Bulletin Marionnette et Thérapie*, 5-14.
- Alonso García, M., Álvarez Carrio, M., Camiña Ochoa, E., Cano García, E., CuervasMons, M., Fernández Fernández, M., . . . Serrano Gonzalo, M. (2015). *Juegos inclusivos para todos y todas*. Instituto Asturiano de Administración Pública IAAP. Obtenido de [https://www.asturias.es/RecursosWeb/iaap/contenidos/Articulos/Formacion/guia\\_juego\\_psicomotricidad.pdf](https://www.asturias.es/RecursosWeb/iaap/contenidos/Articulos/Formacion/guia_juego_psicomotricidad.pdf)
- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Artseduca*, (19), 224-245.
- Álvarez Domínguez, P., & Martín López, A. (2016). El teatro como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia de la Educación Contemporánea.

- Artisticco. (2019). *shutterstock*. Obtenido de [https://www.shutterstock.com/es/search/cara+pintada?image\\_type=illustration](https://www.shutterstock.com/es/search/cara+pintada?image_type=illustration)
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp\\_ecu-int-text-const.pdf](https://www.oas.org/juridico/mla/sp/ecu/sp_ecu-int-text-const.pdf)
- Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación. Aprendizaje real en mundos imaginarios*. Madrid: Morata.
- Balongo González, E., & Mérida Serrano, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles Educativos*, 146-162. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v38n152/0185-2698-peredu-38-15200146.pdf>
- Barberán, D. C., & González Martínez, J. (2019). Experiencias motrices expresivas para la inclusión de personas con síndrome de Down. *Acción Motriz*, 44-49.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica (Vol. 144)*. Narcea Ediciones.
- Blanco Martínez, A., Regueiro Barreiros, J. M., & González Sanmamed, M. (2016). El teatro como herramienta socializadora para personas con Asperger. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, vol. 27, núm. 2, 116-125.
- Bonilla-Sánchez, M. d., & Solovieva, Y. (2016). Evidencias de la formación de la función simbólica a través de la actividad de juego de roles sociales. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*. ISSN 1657-3412, 29-39.
- Bulsunova, M. (2019). *123RF*. Obtenido de [https://es.123rf.com/photo\\_84283081\\_ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-nuevo-ala-escuela-personajes-de-dibujos-animados-colegialas-alumnas-alumnos-a.html](https://es.123rf.com/photo_84283081_ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-nuevo-ala-escuela-personajes-de-dibujos-animados-colegialas-alumnas-alumnos-a.html)

- Cano Escobar, M. A. (mayo de 2017). *Universidad de Jaén*. Obtenido de Metodología de Montessori y habilidades lingüísticas:  
[http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5171/1/Cano\\_Escobar\\_MaraAndrea\\_TF\\_G\\_EducacinInfantil.pdf.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5171/1/Cano_Escobar_MaraAndrea_TF_G_EducacinInfantil.pdf.pdf)
- Canstock . (2019). *Canstock* . Obtenido de <https://www.canstockphoto.es/stickmanposturas-mimo-ilustraci%C3%B3n-52487839.html>
- Canstockphoto. (10 de septiembre de 2017). *Canstockphoto*. Obtenido de <https://www.canstockphoto.es/cruce-r%C3%ADo-50843910.html>
- Cañellas Blanco, A., & Castellano Alcaide, J. (2019). *PMAR - Ámbito Lingüístico y Social. Geografía Humana*. Editex. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=Y8-UDwAAQBAJ&pg=PA62&dq=Integraci%C3%B3n+social+en+los+ni%C3%B3s+2019&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjRh9\\_OjcDIAhVvvlkKHf5JCOQQ6AEIMDAB#v=onepage&q=Integraci%C3%B3n%20social%20en%20los%20ni%C3%B3s%202019&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=Y8-UDwAAQBAJ&pg=PA62&dq=Integraci%C3%B3n+social+en+los+ni%C3%B3s+2019&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjRh9_OjcDIAhVvvlkKHf5JCOQQ6AEIMDAB#v=onepage&q=Integraci%C3%B3n%20social%20en%20los%20ni%C3%B3s%202019&f=false)
- Casales, J. C. (2016). Estilos de dirección, liderazgo y productividad grupal. *Revista interamericana de psicología ocupacional*, 14(1), 25-56.
- Castrillón, M. A. (2018). La capacidad dinámica de aprendizaje. *Desarrollo Gerencial*, 29-47.
- Cháve, A. D. (2017). Influencia de la noticia en la imagen corporativa de una municipalidad desde la percepción del ciudadano. *Universidad del Zulia*, 90-119. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31054991005.pdf>
- Competencias y retos. (24 de febrero de 2018). *Competencias y retos*. Obtenido de <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/juegos-con-un-panuelo-otrapp.html>

Congreso Nacional. (julio de 2003). *Registro Civil*. Obtenido de Código de la Niñez y Adolescencia:

<https://www.registrocivil.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LANI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Constitución de la República. (2008). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Reglamento

General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural:

<https://drive.google.com/file/d/1XJ7VsajBuA8I9sTiWSwdOsjadyDdCvzB/view>

ew Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación

aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 19, núm. 2, 27-33. doi:

<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

De la Parra Jara, N. (2016). El desarrollo de destrezas integrales para lograr la competencia en el manejo de la información. *REXE-. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 141-150.

De Vicente-Yagüe Jara, M. I., & Martínez, M. M. (2016). La dramatización musical del romancero en Educación Primaria para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. *Educatio Siglo XXI*, 34(1 Marzo), 11-30. doi:<https://doi.org/10.6018/j/252511>

Delgado Carrasco, M. (2017). La dramatización, recurso didáctico En Educación Infantil. *Revista Pedagogía Magna*, 382-392.

Depositphotos. (2019). *Depositphotos*. Obtenido de <https://sp.depositphotos.com/73710947/stock-illustration-cartoon-little-kidsholding-hand.html>

Díaz, E. R., Fernández, A. R., Zabala, A. F., Revuelta, L. R., & Rey-Baltar, A. Z. (2016). Apoyo social percibido, autoconcepto e implicación escolar de estudiantes adolescentes. *Revista de Psicodidáctica*, 339-356. Obtenido de <https://www.ehu.eus/ojs/index.php/psicodidactica/article/view/14848/14228>

Dinámicas y juegos. (noviembre de 2019). *Dinámicas y juegos: Cuento dramatizado*.

Obtenido de <https://dinamicasojuegos.blogspot.com/2013/03/dinamicas-yjuegos-cuento-dramatizado.html>

Fernández, R. (octubre de 2014). *El colegio. Dibujos para colorear igual que el modelo.* Obtenido de

<http://rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/2014/10/elcolegio-dibujos-para-colorear-igual.html?m=1>

freepik. (2019). *freepik.* Obtenido de [https://www.freepik.es/vector-premium/dos-ninosjugando-pelota-voleibol-deporte-ninos-actividad\\_2124058.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/dos-ninosjugando-pelota-voleibol-deporte-ninos-actividad_2124058.htm)

freepik. (2019). *freepik.* Obtenido de [https://www.freepik.es/vector-premium/ninosabrazan-hacer-ronda\\_4839890.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ninosabrazan-hacer-ronda_4839890.htm)

freepik. (2019). *freepik.* Obtenido de [https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-trajesanimales\\_813014.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-trajesanimales_813014.htm)

freepik. (2019). *freepik.* Obtenido de [https://www.freepik.es/vector-gratis/ninodisfrazado-robot\\_6127071.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/ninodisfrazado-robot_6127071.htm)

Freepng. (2019). *Freepng.com.* Obtenido de <https://www.freepng.es/png-gunrj2/>

Gallardo Fernández, I. M., & Saiz Fernández, H. (2016). *Emociones y actos comunicativos desde la dramatización de situaciones cotidianas. Una propuesta de intervención en Educación Primaria.* Valencia: Universidad de Valencia.

Gallardo Fernández, I., & Saiz Fernández, H. (2016). Emociones y actos comunicativos desde la dramatización de situaciones cotidianas. Una propuesta de intervención en Educación Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 219-229.

García García, J. J., Parada Moreno, N. J., & Ossa Montoya, A. F. (2017). El drama creativo una herramienta para la formación cognitiva, afectiva, social y académica de estudiantes y docentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (2), 839-859.

García Sánchez, A. (2016). *El cuento musicado. La interdisciplinariedad al servicio de la interculturalidad.* Obtenido de <http://digibug.ugr.es/handle/10481/41934>

- García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2018). *Gestión del conocimiento abierto mediante ecosistemas tecnológicos basados en soluciones «Open Source»*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gómez-Álvarez, M. C., Echeverri, J. A., & González-Palacio, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín. *Revista chilena de ingeniería*, 633-642.
- González Álvarez, H. (2017). *La Dramatización En Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- González Hernández, A. (2017). *Orientación a la familia para contribuir al desarrollo de juegos dramatizados en los niños y niñas de la infancia preescolar de la escuela primaria Pelayo Cuervo Navarro*. Santa Clara: Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas.
- Guzmán, C. M. (2017). Actividades lúdicas para estimular el área de lenguaje en niños (as) de 2 años. *Revista Conrado*, 20-24.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Iñiguez Romero, G., & González Quezada, E. (octubre de 2019). *Eumed.net*. Obtenido de Tema: La integración del grupo : <http://www.eumed.net/librosgratis/2009b/558/LA%20INTEGRACION%20DEL%20GRUPO.htm>
- JUNAEB. (13 de julio de 2017). *Twitter*. Obtenido de <https://twitter.com/equipojunaeb/status/885518916549849088>
- Ladrón de Guevara, M. (2019). *Impartición de acciones formativas para el empleo*. La Rioja: Tutor formación .
- Linares Pérez, D. (2018). *La orientación a la familia de los niños para el desarrollo de los juegos dramatizados*. Universidad Central" Marta Abreu" de Las Villas: Departamento de Educación Preescolar.
- Linares, M. D., Negret, A., Mercedes, M., Poll Pineda, J. A., Molina Hechavarría, V.,

& Linares Ibarra, D. (2017). Logros de la enseñanza semiológica clínica en un policlínico universitario. *MediSan*, 27-33.

Londoño, G. M. (2017). Aprendizaje colaborativo presencial, aprendizaje colaborativo mediado por computador e interacción: Aclaraciones, aportes y evidencias. *Revista Q*, 1-22.

López, M. (2019). *Juegos eran los de antes*. Obtenido de <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2016/10/juguemos-la-rondaproyecto-de-rondas.html>

Lozano Serrano, L., & Megías Tortosa, A. (2019). *Desarrollo Socioefectivo*. Madrid: Editex. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=gKyZDwAAQBAJ&pg=PA45&dq=interacci%C3%B3n+grupal+2019&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwiZk87Az5jIAhVqmuAKHex1BK0Q6AEIPzAE#v=onepage&q=interacci%C3%B3n%20grupal%202019&f=false>

Lozano Serrano, L., & Megías Tortosa, A. (2019). *Implementación de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Madrid: Editex S.A.

Lucero Castañeda, E., López Fernández, V., & Ezquerro Cordón, A. (2016). Creatividad, atención, rendimiento académico e interacción grupal en. *Revista Científica sobre la Imaginación ISSN: 2445-0677*, 1-14. Obtenido de <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/44270/2-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Macias, M. (13 de diciembre de 2016). *Innovación educativa*. Obtenido de El papel del Docente en el uso de los juegos: <https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/el-papel-deldocente-en-el-uso-de-los-juegos/56fa988d-c2d4-4536-87cd-43aede6fc8fa>

Martínez Medina, R., García Moris, R., & García Ruiz, C. R. (2017). *Investigación en didácticas de las ciencias sociales. Retos, preguntas y líneas de investigación*. Córdoba: Universidad de Córdoba y AUPDCS. Obtenido de

<http://didacticciencias-sociales.org/>

Martínez, E., & Sánchez, S. (02 de octubre de 2019). *Portal de Educomunicación*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2019, de <https://www.educomunicacion.es/>:

[https://www.educomunicacion.es/figuraspedagogia/0\\_montessori.htm](https://www.educomunicacion.es/figuraspedagogia/0_montessori.htm)

Mengana-Lorenzo, L., & Matos-Columbié, Z. (2016). La orientación profesional en la infancia preescolar. Actualidad y perspectiva desde el juego de roles. *Universidad de Guantánamo, Cuba*, 98-106.

Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo Educación Inicial 2014*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf>

Molina Díaz, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *Revista Digital* , 1-10. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>

Morales Ruiz, J. J. (2016). María Montessori y la educación cósmica. *REHMLAC+*, ISSN 1659-4223, Vol. 7, no. 2, 201-237.

Mundo primaria . (9 de junio de 2015). *Mundo primaria* . Obtenido de Juego sobre nutrientes para niños de primaria:  
<http://maestrasprimarias35.blogspot.com/2015/06/juego-sobre-nutrientes-paraninos-de.html>

Muñoz Justicia, J. (2017). *Individuo, grupo y dinámica grupal en el aula*. Barcelona: UIC S.L.

MyABCKit. (29 de septiembre de 2017). *MyABCKit*. Obtenido de <http://www.myabckit.com/blog/es/la-importancia-del-juego-simbolico/>

Oberti, A., & Bacci, C. (2016). *Metodología de la Investigación*.

Onieva López, J. L. (2015). *Fundamentación pedagógica de la dramatización*. Obtenido de

<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4892/TDR%20ONIEVA%20LOPEZ.pdf?sequence>

Otero Ortega, A. (2018). *Enfoques De Investigación: Métodos Para El Diseño Urbano*

*Arquitectónico*. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Alfredo\\_Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION\\_TABLA\\_DE\\_CONTENIDO\\_Contentido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DE-CONTENIDO-Contenido.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contentido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DE-CONTENIDO-Contenido.pdf)

Paucar, M. A. (2017). Interacción profesor-alumnos y promoción del aprendizaje en escuelas de Educación Básica con diferente desempeño escolar. *Revista de Pedagogía*, 80-96.

Poussin, C. (2017). *Montessori explicado a los padres*. Barcelona: Plataforma editorial.

Recuperado el 2019, de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bvWkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=>

[PT3&dq=foto+de+maria+montessori&ots=TPt3cFcfri&sig=6nndgoTmikzC0I6i](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bvWkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=foto+de+maria+montessori&ots=TPt3cFcfri&sig=6nndgoTmikzC0I6i)

[jv7t41UkF8k#v=twopage&q=foto%20de%20maria%20montessori&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bvWkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=jv7t41UkF8k#v=twopage&q=foto%20de%20maria%20montessori&f=false)

RAE. (2019). *Real Academia Española*. Obtenido de

<https://dle.rae.es/srv/search?w=habilidad>

RAE. (2019). *Real Academia Española*. Obtenido de

<https://dle.rae.es/srv/fetch?id=LsCpk2t>

Real Academia de Lengua Española [RAE]. (30 de septiembre de 2019). *Real*

*Academia de Lengua Española [RAE]*. Obtenido de

<https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=jugar>

Real Academia Española [RAE]. (10 de octubre de 2019). *Real Academia Española*

*[RAE]*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=Pw7w4I0>

- Rey, E. L., & Córdón, A. E. (2017). Creatividad, atención, rendimiento académico e interacción grupal en un aula de secundaria. . *Revista científica sobre la imaginación*, 1-14.
- Rodríguez Hernández, B. A., Vaca Uribe, J. E., & Barrera Retana, A. (2017). Análisis microgenético de las producciones textuales de alumnos de primaria y telesecundaria. *Perfiles educativos*, 37-57.
- Rodríguez, M. T., Gómez, I. M., Prieto Ayuso, A., & Gil Madrona, P. ( 2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia*, vol. 7, núm. 1, 89-106.
- Sabino, C. (1986). *El proceso de investigación*. Caracas: Editorial Panapo. Obtenido de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/delimitacion-delproblema-de.html>
- Sánchez Romero, C. (2019). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. Madrid: UNED. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=PmKTVrxLCdcC&pg=PT2&dq=estrategia+didactica+2019&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiV-I230ZjlAhXphOAKHfBGA3wQ6AEIWjAI#v=onepage&q=estrategia%20didactica%202019&f=false>
- Santillán, A. G., Ortega-Ridaura, I., & Moreno-García, E. (2016). Actitud hacia la matemática y el rol de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje una aproximación para la definición de un modelo teórico. *European Journal of Education Studies*.
- Serrano Muñoz, A., Mérida Serrano, R., & Tabernero Urbietta, C. (2016). La autoestima infantil, la edad, el sexo y el nivel socioeconómico como predictores del rendimiento académico. *Revista de Investigación en Educación*, n° 14 (1), 33-66. Obtenido de <http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/224/245>
- Tabernero, C., Serrano, A., & Mérida, R. (2017). Estudio comparativo de la autoestima en escolares de diferente nivel socioeconómico. *Psicología Educativa*, 23(1),

9-17.

Tapia-Gutiérrez, C. P., & Cubo-Delgado, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos Magis. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, vol. 9, núm. 19, 133-148.

Tortosa, L. S. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: EDITEX.

Universia Colombia . (11 de enero de 2019). *Universia Colombia* . Obtenido de El rol del docente infantil: <https://noticias.universia.net.co/tiempo-libre/noticia/2006/12/04/253787/rol-docente-infantil.html>

Van, D. A. (2019). *El discurso como interacción social*. Editorial Gedisa.

Vega Quino, R. E. (2019). *Taller de dramatización empleando títeres para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash 2018*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Vialles, C. (2016). *150 actividades para niños y niñas de 6 a 7 años*. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?id=SAA\\_mo2xSEkC&printsec=frontcover&dq=estrategias+1%C3%BAlicas+para+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os&hl=es-419&sa=X#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=SAA_mo2xSEkC&printsec=frontcover&dq=estrategias+1%C3%BAlicas+para+ni%C3%B1os+de+4+a+5+a%C3%B1os&hl=es-419&sa=X#v=onepage&q&f=false)

Vidal Ledo, M., Rivera Michelena, N., Nolla Cao, N., Morales Suárez, I. D., & Vialart Vidal, M. N. (2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 678-688.

Vigil-De Gracia, P. (2018). *Metodología de la Investigación Clínica*. Panamá]. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=upttDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodolog%C3%ADA+de+la+investigaci%C3%B3n-2019&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjV1-fFscDIAhWlxVkkHe9QAPwQ6AEIVzAH#v=onepage&q=metodolog%C3%A0a%20de%20la%20investigaci%C3%B3n-2019&f=false>

Ypvector. (23 de enero de 2016). *depositphotos*. Obtenido de <https://sp.depositphotos.com/110622642/stock-illustration-kids-with-paintedfaces-portraits.html>

Zambrano, H. (febrero de 2018). *Depositphotos*. Obtenido de <https://sp.depositphotos.com/183713352/stock-illustration-lion-wood-frameroots-leaf.html>

## Anexos

### Anexo I Entrevista A Los Directivos



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE PÁRVULOS  
ENTREVISTA A LOS DIRECTIVOS



**TEMA:** Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020.

**INSTITUCIÓN:** Escuela Básica “Guayas”

**OBJETIVO:** Examinar la aplicación de actividades de interacción grupal en base a juegos dramatizados en los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica “Guayas” en el año lectivo 2019 – 2020.

#### Instrucciones:

La presente entrevista se realizará la recolección de información para la investigación del proyecto

“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA LA INTERACCIÓN GRUPAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA BÁSICA GUAYAS EN EL AÑO LECTIVO 2019 – 2020”

Es necesario leer detenidamente las preguntas de la entrevista al momento de responder.

1. ¿Qué conocimiento tiene acerca de los juegos dramatizados para desarrollar las destrezas en los niños de 4 a 5 años? Explique.
2. ¿Usted conoce los beneficios de la interacción grupal en la socialización de los niños? Explíquelo.
3. ¿Qué tipo de juegos emplean los docentes a los niños de 4 a 5 años como actividad que contribuya a la interacción grupal?
4. ¿Qué opina del aprendizaje combinando de los juegos dramatizados realizados en grupos?
5. ¿Conoce la importancia de la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años en el desarrollo del ámbito de convivencia y como interviene en el desarrollo a futuro del niño?
6. ¿Cuál es su criterio sobre la aplicación de juegos dramatizados como una estrategia que contribuya en el desarrollo de habilidades sociales?
7. Mencione cuáles son las características de los juegos dramatizados.
8. Mencione 3 actividades que propicien la interacción grupal entre los niños de 4 a 5 años. descríbalas
9. ¿Tiene algún conocimiento sobre guía de actividades de juegos dramatizados que mejoren la interacción grupal para docentes?
10. ¿Por qué es necesario que los docentes tengan una guía de actividades para el desarrollo de juegos dramatizados enfocados en mejorar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años?



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE PÁRVULOS  
ENCUESTA A DOCENTES



**TEMA:** Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el Año Lectivo 2019 – 2020.

**INSTITUCIÓN:** Escuela Básica “Guayas”

**OBJETIVO:** Examinar la aplicación de actividades de interacción grupal en base a juegos dramatizados en los niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica “Guayas” en el año lectivo 2019 – 2020.

**Instrucciones:**

En la presente entrevista se realizará la recolección de información para la investigación del proyecto “INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DRAMATIZADOS PARA LA INTERACCIÓN GRUPAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA BÁSICA GUAYAS EN EL AÑO LECTIVO 2019 – 2020”

Es necesario leer detenidamente las preguntas de la encuesta y responder con una X de acuerdo a su criterio.

**1. ¿Cómo se expresan sus estudiantes al momento de relacionarse con los demás? a.**

- Prefiere estar solo
- b. Muestra iniciativa para empezar las actividades en grupo
- c. Tiene conflicto al trabajar en equipo

**2. ¿Cómo se comportan los niños al momento de realizar juegos grupales?**

- a. Trata de comprender a sus compañeros
- b. Muestra actitudes de discriminación
- c. Niega su ayuda a otros niños
- d. Es sociable y muestra empatía

**3. ¿Incorpora actividades de interacción grupal en el cual utilicen expresiones dramáticas que le permitan exteriorizar a los niños emociones y sentimientos? a.**

Siempre

b. Casi siempre

c. Nunca

**4. ¿Cuánto conocimiento tiene usted sobre la mejora en el aprendizaje en base a juegos dramatizados?**

a. Alto

b. Medio

c. Bajo

**5. ¿Los niños realizan las actividades demostrando seguridad con sus compañeros al momento de interactuar en grupos?**

a. Siempre

b. A veces

c. Nunca

**6. ¿Qué aplican los niños al realizar juegos dramatizados?**

a. Motivación

b. Participación

c. Comunicación

d. Adaptación

7. ¿Cuál de las siguientes razones de los juegos dramatizados es la que más requiere desarrollar en los niños de 4 a 5 años?

- a. Desarrollo simbólico
- b. Motivación en el niño
- c. Juego de representación
- d. Habilidad social

8. ¿Cuál de las siguientes actividades ha realizado en clase con los niños de 4 a 5 años?

- a. Títeres
- b. Mimo
- c. Personajes
- d. Dinámicas

9. ¿Cuál es su prioridad al momento de ejecutar su rol como docente?

- a. Escuchar con atención
- b. Conocer las emociones y sentimientos de los niños
- c. Transmitir seguridad
- d. Contribuir en el desarrollo de destrezas

**10. Seleccione las características que tienen los niños al realizar una actividad grupal:**

- a. Relaciones sociales
- b. Rendimiento
- c. Autoestima
- d. Aceptación

**11. ¿Qué consecuencias genera el no fomentar la interacción grupal en los niños de 4 a 5 años?**

- a. Individualismo
- b. Deficiente comunicación
- c. Falta de confianza
- d. Baja autoestima

**12. Cuando la jornada de clases ha sido muy agotadora y quiere incentivar, motivar y animar a que los niños estén participativos usted realiza**

- a. Una dinámica
- b. Entona una canción
- c. Juegos dramatizados
- d. Enviarlos a casa antes de terminar la jornada diaria

**13. ¿Ha utilizado una guía de actividades para docentes que contribuyan en el desarrollo de interacción grupal en base a juegos dramatizados?**

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

**14. ¿Considera que una guía de juegos dramatizados para docentes permitiría que mejorar la interacción grupal de los niños? a. Siempre**

- b. A veces
- c. Nunca

**15. ¿Estaría dispuesta a emplear actividades dramáticas basadas en la interacción grupal para contribuir en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años?**

Si

No





Anexo 4 Fotos de la recolección de datos



Figura 37 Realización de juego dramatizado en niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 38* Recolección de datos mediante la encuesta a docentes. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.



*Figura 39* Conociendo a los estudiantes de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 40* Interacción con los niños de 4 a 5 años. Tomado de la Escuela Básica “Guayas”



*Figura 41* Recolección de la información para la lista de cotejo aplicado a las niñas de 4 a 5 años.  
Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 42* Interactuando a través de la realización de juegos dramatizados. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 43* Recolección de la información para la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 44* Recolección de datos mediante la aplicación de la encuesta a docentes. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.



*Figura 45* Realizando actividades con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”.



*Figura 46* Realizando actividades con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 47* Recolectando información de las destrezas en los niños de interacción grupal a través de los juegos dramatizados. Tomado de Escuela Básica “Guayas”



*Figura 48* Dando las indicaciones del juego dramatizado a realizar de cruzar el río con los niños de 4 a 5 años. Tomado de Escuela Básica “Guayas”