

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Disfruto expresándome con los Juegos dramáticos

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

AUTORA:

MARLENE RUIZ HERNÁNDEZ

ASESORA:

SOBEIDA DEL PILAR LOPEZ VEGA

Lima, agosto, 2018

RESUMEN

El proyecto de innovación educativa se denomina **“Disfruto expresándome con los Juegos Dramáticos”**, surge al recoger la información de la evaluación diagnóstica Simón, en la cual se encuentra que los niños de 4 años les faltan utilizar gestos y movimientos corporales para reforzar el significado de lo expresado. El objetivo central de este proyecto es que los docentes puedan plantear estrategias novedosas para la implementación de los juegos dramáticos. Ello contribuye enormemente a desarrollar su lenguaje oral, gestual, corporal, controlar sus emociones, socializándose con sus pares teniendo en cuenta que es muy significativa para cada niño y niña.

Los resultados que se espera alcanzar en este proyecto innovador es mejorar en un 80% de los niños en el área de comunicación a través de taller de dramatización y así desarrollar la oralidad en los niños y niñas que les permita tener seguridad en expresarse con libertad y que pierdan la timidez a través de los juegos dramáticos, elevando su autoestima, expresándose con gestos verbales o no verbales, y lograr de una manera lúdica, motivadora en torno a situaciones diversas.

Finalmente, se obtuvo información sobre los aportes e investigaciones sobre el tema. Manifestando que es importante el juego dramático porque les permite afianzar y mejorar la imaginación, creatividad, también el lenguaje, el diálogo, el desarrollo emocional de los niños que le brinden la confianza en sí mismo.

En conclusión, el juego dramático es una herramienta para que los docentes comprendan que el lenguaje y el pensamiento de la infancia es un medio de expresión que incluyen otras manifestaciones artísticas, pero también el lenguaje plástico y visual para que puedan cambiar la manera de interactuar y actuar.

INTRODUCCIÓN

La identificación del problema, ha sido resultado de la observación de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 2001 “Alfredo Bonifaz” ubicado en el distrito del Rímac, quienes presentan dificultad para expresarse con seguridad, son tímidos e inseguros, con temor a exponer o participar de un tema específico y también tienen dificultad en el desarrollo de la expresión oral, gestual y corporal.

De acuerdo al diagnóstico del nivel, es que las docentes usan estrategias inadecuadas para el desarrollo de los lenguajes artísticos, teniendo como efecto que los niños y niñas se encuentren desmotivados y con poca participación, y no aprovechen el Taller de dramatización y la implementación de juegos dramáticos, ricos en expresividad y posibilidades de socialización.

Por ello, nos planteamos la siguiente pregunta ¿Cómo el juego dramático contribuirá en los niños de 4 años a expresarse con seguridad? . Para resolver la problemática planteada encontramos estudios realizados y que se encuentran relacionados con nuestra propuesta.

López Quintas (1977, p. 29) señala que “El Juego dramático no sólo es un elemento básico de una manifestación artística como lo es el teatro, sino una de aquellas actividades lúdicas que caracterizan la adquisición de experiencias por parte del niño y posibilitan el desarrollo de su pensamiento. La relación arte-juego-pensamiento se manifiesta con notable claridad en esta actividad del niño contienen los elementos que consideraríamos correspondientes al quehacer teatral tales como: imitar otras acciones u otras personas, hacer que objetos inanimados hablen, sientan o se muevan, transformar objetos en otros, reconstruir escenas de la vida real y recrearlas con eventos imaginarios, entre otros”.

Flórez. J. y Rodríguez. N. (2015), en “Propuesta didáctica enfocada en los juegos dramáticos para el mejoramiento de la expresión corporal en el curso 401 jornada tarde del Robert Francis Kennedy” señala que una herramienta fundamental para desarrollar la expresión corporal , teatro, juegos dramáticos entre otros, para el buen desarrollo cultural y social en el que se desenvuelven los niños, permitiéndoles desarrollar emociones, pensamientos, ya que de ellos depende el buen progreso con otros individuos.

Este proyecto, radica en la **implementación de estrategias novedosas por parte de las docentes y que** repercutan en nuestros niños y niñas se expresen con seguridad y vayan superando la timidez a través de los juegos dramáticos.

Frente a estos aportes mencionados en los párrafos anteriores a este contexto donde se plantea el trabajo, teniendo como propósito contribuir a una relación entre la formación de los docentes de educación inicial tiene que compenetrar el lenguaje lúdico propio de la niñez y el juego dramático, tienden a dejar que los niños y niñas jueguen libremente de esta forma se aclaran los procesos que llevan a descubrir proponiendo nuevos retos, generar hipótesis, etc.

Es por ello que los juegos dramáticos, brindan la posibilidad de descubrir e idear una situación irreal que aparentemente se encuentra lejos de la realidad.

A continuación se describe brevemente la estructura del informe, el mismo que contiene tres partes: La primera parte presenta el contexto de la institución educativa, en la segunda parte se presenta el marco teórico, el cual está organizado en dos capítulos.

El Capítulo I, trata sobre la expresión no verbal, subdividiéndose en la expresión gestual y corporal temas primordiales de nuestro proyecto.

El Capítulo II desarrolla el juego dramático en el nivel inicial, mencionando los antecedentes de estudios, y otros puntos relevantes, nuestro proyecto se desarrolla mediante el estímulo y papel que representan las emociones en un determinado aprendizaje. La propuesta para favorecer el juego dramático. El otro punto de este capítulo es el rol que desempeña las docentes en esta estrategia.

En el capítulo III se presenta el Diseño del Proyecto de innovación, donde se complementa los datos generales de la I.E, y del proyecto innovador, donde se da a conocer a los beneficiarios del proyecto.

También la justificación, objetivos, alternativas de solución, al finalizar las actividades del proyecto de innovación, donde se elabora una matriz de evaluación y monitoreo del proyecto, con el plan de trabajo.

Por otro lado, esta propuesta plantea el cambio educativo considerando el arte dramático como una forma de aprendizaje centrado en el juego como un lenguaje del niño, cuyo trabajo principal es crecer, explorar, conocer todo lo que le rodea y

eso lo hace a través del juego espontáneo y; el trabajo en la escuela supone proporcionar a los estudiantes entornos, ambientes, espacios, contextos, etc. que sean adecuados para el juego y el aprendizaje de los niños.

Una de las limitaciones que se encontraron muchos estudios o investigaciones sobre los juegos dramáticos. Acerca de las implicancias de los juegos dramáticos, teóricas y prácticas a nivel del Ministerio de Educación son pocas las evidencias en Rutas del Aprendizaje de Educación Básica Regular.



INDICE

| | |
|--|----|
| RESUMEN..... | II |
| PRIMERA PARTE: UBICACIÓN DEL PROYECTO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO | |
| 1 | |
| 1. REALIDAD SOCIOECONOMICA Y CULTURAL DEL ENTORNO | 1 |
| 2. REALIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO | 1 |
| Principios de Construcción de los Propios Aprendizajes. | 2 |
| □ Principio de Organización Integralidad de los Aprendizajes..... | 2 |
| □ Principio de Evaluación de los Aprendizajes | 2 |
| □ Principio de Creatividad..... | 2 |
| □ Principio de Libertad. | 3 |
| □ Principios de respeto a la individualidad y ritmo personal..... | 3 |
| 2.2 Reseña histórica:..... | 3 |
| 2.3 Información estadística: | 3 |
| 2.4 Infraestructura y equipamiento: | 4 |
| 2.5 Vinculación con la comunidad: | 4 |
| 3. PERFIL DEL PROFESORADO | 4 |
| 4. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES: | 5 |
| SEGUNDA PARTE: MARCO CONCEPTUAL | 6 |
| 1.1 EXPRESIÓN GESTUAL..... | 6 |
| 1.2 EXPRESIÓN CORPORAL | 6 |
| CAPÍTULO 2: EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL | 8 |
| 2.1 EL JUEGO DRAMÁTICO | 6 |
| 2.1.1 DEFINICIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO | 8 |
| 2.1.2 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DRAMÁTICOS..... | 9 |
| 2.1.3 NEUROCIENCIA Y JUEGO DRAMÁTICO | 11 |
| 2.1.4 FINALIDAD DEL JUEGO DRAMÁTICO:..... | 11 |
| 2.2 PROPUESTAS METODOLÓGICAS PARA FAVORECER EL LENGUAJE DRAMÁTICO | 12 |
| 2.3 LA ESCUELA COMO FAVORECEDORA DEL JUEGO DRAMÁTICO | 13 |
| 2.3.1 MATERIALES..... | 14 |
| 2.3.2 ROL DEL DOCENTE EN LOS JUEGOS DRAMÁTICOS | 15 |
| TERCERA PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA | 17 |
| 1.- DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA | 17 |
| 2.- DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA | 17 |
| 3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA..... | 18 |
| 4.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR..... | 18 |
| 5.- OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA..... | 21 |

| | |
|---|-----|
| 6.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA: | 21 |
| 7.- ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN: | 23 |
| 8.- MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO | 28 |
| CUADRO 8.1 | 30 |
| 9.- PLAN DE TRABAJO (VERSIÓN DESARROLLADA (ANEXO 4) | 33 |
| 10.- PRESUPUESTO (VERSIÓN DESARROLLADA (ANEXO 5))..... | 34 |
| 11.- FUENTES CONSULTADAS PARA EL DISEÑO DEL PROYECTO..... | 35 |
| ANEXOS: | 36 |
| ANEXOS 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS..... | 368 |
| ANEXOS 2: ARBOL DE PROBLEMAS..... | 36 |
| ANEXOS 3: ARBOL DE OBJETIVOS | 40 |
| ANEXOS 4: CRONOGRAMA (EN EXCEL)..... | 41 |
| ANEXOS 5: PRESUPUESTO (EN EXCEL)..... | 42 |



I. PRIMERA PARTE: UBICACIÓN DEL PROYECTO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

1. REALIDAD SOCIOECONOMICA Y CULTURAL DEL ENTORNO

1.1 Características poblacionales:

DEMOGRÁFICO ECOLÓGICO: El nivel inicial tiene un total de 110 niños donde el 52% de ellos son varones y el 48% mujeres. Las edades de los niños fluctúan entre los 4.00 años hasta los 4.7 y de 5.00 a 5.7 y el 100 % de los niños hablan castellano. El 35% de las viviendas es propio, el 43% viven en casa alquilada y el 14% es compartido. El 98% viven en casas de material noble, mientras que el 3% viven en casas provisionales. El 100% cuentan con los servicios básicos de agua potable, desagüe y energía eléctrica.

El número de habitantes por casa es de 2 a 6 personas y cuentan con más de 4 habitaciones.

ECONÓMICO SOCIAL: La situación económica de los padres de familia es accesible para el pago de la cuota de la mensualidad.

- Un gran porcentaje de padres de familia tiene el poder adquisitivo mayor a S/2000; considerando el incremento del sueldo básico.
- La mayoría de los estudiantes provienen de hogares de clase media.

1.2 Características del Entorno Cultural:

Contamos con Instituciones que nos brindan apoyo como el Serenazgo de la Municipalidad del Rímac, quienes desarrollan charlas sobre seguridad vial, drogas, etc.; los bomberos nos permiten conocer la seguridad contra accidentes a los docentes y alumnos; el Policlínico brinda apoyo frente a cualquier tipo de accidentes de los estudiantes; la comisaria nos da servicio de auxilio, protección y seguridad.

2. REALIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO

2.1 Elementos visuales:

Visión

“Ser al 2021 una institución líder a nivel de UGEL 02 que forme estudiantes reflexivos, críticos, competentes, con sólidos valores y capaces de afrontar las demandas y retos de nuestra sociedad”.

Misión

“Somos una institución que busca formar personas respetuosas, autónomas, responsables y competentes, estudiantes capaces de liderar procesos de cambio, fundamentados en la práctica de valores y en el bien común, proponiendo soluciones socialmente responsables”.

Valores

Los valores que la Institución Educativa Alfredo Bonifaz ha priorizado en función a las problemáticas transversales para trabajarlos en todos los niveles y en todas las áreas curriculares son:

- Respeto
- Responsabilidad
- Honestidad
- Identidad

Principios de Construcción de los Propios Aprendizajes.

• Principio de Significatividad de los Aprendizajes

El aprendizaje significativo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya se poseen, pero además si se tienen en cuenta los contextos.

• Principio de Organización Integralidad de los Aprendizajes

Las relaciones que se establecen a través del tiempo y de la oportunidad de aplicarlos en la vida, lo que permite establecer nuevas relaciones con otros conocimientos y desarrollar la capacidad para evidenciarlas.

• Principio de Evaluación de los Aprendizajes

La meta cognición y la evaluación en sus diferentes formas son necesarias para promover la reflexión sobre los propios procesos de enseñanza y aprendizaje.

• Principio de Creatividad

Nuestra Institución Educativa y los proyectos planteados, para potenciar la creatividad o desplegar el potencial afectivo e intelectual de la persona, deben propiciar un clima permisivo, libre, en el que cada persona se sienta liberado de inhibiciones personales y sociales; además, donde los educandos puedan ser conscientes de la serie de datos que embotan el pensamiento crítico, puedan personalizar sus adquisiciones y tener pensamientos propios.

- **Principio de Libertad.**

El programa educativo formal o informal debe garantizar y favorecer al máximo la iniciativa, la elección de los alumnos para que puedan dar respuestas personales y libres.

Por ello, se debe procurar que se muevan en un ambiente de libertad responsable.

- **Principios de respeto a la individualidad y ritmo personal**

Este principio exige que se creen situaciones de aprendizaje que se adapten a cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta las diferencias de inteligencia, nivel y modo de aprendizaje, aptitudes, ritmo de trabajo, reacciones afectivas, fatigabilidad y todo factor que incide en el aprendizaje.

2.2 Reseña histórica:

La Institución Educativa Pública de Gestión Privada del Ejército “Teniente Coronel Alfredo Bonifaz”, desde 1967 hasta la fecha viene funcionando en la Av. Morro de Arica N° 547 Rímac (Fuerte Hoyos Rubio) Zona Urbana.

A lo largo de estos años se ha consolidado como una Institución con una educación de calidad, obteniendo logros importantes como: 2do puesto a nivel UGEL 02 – Feria de ciencias-nivel inicial. Ganadores del 1er puesto a nivel de la DRELM –Feria de ciencias-nivel primaria; así como ser ganador del desfile escolar 2do puesto – Nivel Inicial, ganadores del desfile escolar 1er puesto- Nivel Primario, ganadores del desfile escolar 1er puesto- Nivel secundaria, auspiciada por la Municipalidad del Rímac.

Asimismo, en el examen de la ECE en comunicación y matemática ganaron el primer lugar en la UGEL 02, y a nivel de la DRELM el onceavo puesto.

Mantiene además convenios con la USIL y PUCP con el ITS (Tercio superior nivel secundaria). En julio del presente año, fue reconocido con la Acreditación por la entidad SGC, evaluada por la Universidad Marcelino Champagnat.

2.3 Información estadística:

La I.E N° 2001 Alfredo Bonifaz cuenta con 6 aulas del nivel ,1 aula de Juego-trabajo lo cual se turnan por horario establecido, Tenemos los 3 niveles Iniciales, primarios y secundarios en turno mañana, y en el turno noche enseñan CEBA. En el

nivel de primar existen 24 aulas y del nivel secundaria 25 aulas. en total de alumnos son 1643 estudiantes y 100 docentes en total. Entre profesores de danza, inglés, computación, asistencia social, etc. En el año 2016 se matricularon 92 niños y en el año 2017 se matricularon 99 niños, lo cual este año 2018 contamos con 101 niños.

2.4 Infraestructura y equipamiento:

La Institución Educativa, en la actualidad, cuenta con una infraestructura de material noble acorde a las exigencias pedagógicas para atender a una matrícula de 1643 estudiantes, distribuidos en 54 secciones de la siguiente manera: 06 aulas de Inicial de 4 y 5 años de edad; 24 secciones de Educación Primaria de Menores y 24 secciones de Educación Secundaria de Menores, en un único turno de mañana. Dispone de servicios de laboratorio de Física, Química y Biología, biblioteca escolar, salas de cómputo y Aulas de Innovación Pedagógica. Además de servicio de tópicos, un campo deportivo, patios para uso diferenciado de alumnos de cada nivel y servicios higiénicos con especial equipamiento para niños, mujeres y varones.

2.5 Vinculación con la comunidad:

La relación de la I.E. con los padres de familia es mantener una comunicación tanto formativa como informativa es por ello que se desarrollan las jornadas y encuentros de reflexión sobre el avance académico. Así también se llevan a cabo actividades de confraternidad, existen alianzas estratégicas, pero se vinculan más con el nivel secundaria con las siguientes instituciones: PUCP, USIL, Centro de Emergencia de la Mujer, Comisaria, Municipalidad, Defensa Civil, Ministerio de trabajo. Estas alianzas están anexadas más el área de tutoría y no a otras áreas, existen actividades que se vinculan muy poco con la formación pedagógica, solamente se da como: campaña del “Buen Trato”, Bingo Kermese, Procesión por el aniversario, etc.

3. PERFIL DEL PROFESORADO

En el nivel inicial, somos 6 docentes en total, de la cuales 3 son tituladas, 2 docentes con título de Magíster, y este año han sido contratadas dos docentes por la UGEL. Las docentes cumplen con responsabilidad sus funciones que promueven el trabajo en equipo, e implementan las mejoras necesarias tales como uso de las Tics.

4. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES:

Los niños y niñas de 4 años, sujetos a este proyecto, tienen como fortaleza ser niños colaborativos, solidarios, espontáneos y líderes, y a su vez son niños inseguros, tímidos en participar, dependientes de sus padres y poco comunicativos. Para ello es que tenemos que generar estrategias adecuadas para favorecer su autonomía, habilidades sociales, para poder ampliar su vocabulario, y también explorar nuevas formas de expresar sus emociones, brindando la confianza e interés y en mantener una actitud positiva a partir de los lenguajes artísticos, como la dramatización, la danza, música, etc.



II. PARTE: MARCO CONCEPTUAL

CAPÍTULO 1: EXPRESIÓN NO VERBAL

1.1 Expresión gestual

El gesto es importante porque demuestra los movimientos de nuestro rostro. Esta expresión tiene como ventaja resaltar, vivenciar en el pensamiento y prestar atención rápida que se da en el rostro al acompañar las palabras, sin gestualidad, ni exagerar con la pantomima. El gesto muestra un rostro firme de felicidad, dolor, tristeza, miedo. Esto debe ser acompañado de ideas que se da en el discurso. Es fundamental y contiene algunos criterios que determinan los gestos en expresar verbalmente. En la comunicación se utilizan códigos no verbales como las posturas, las miradas que determinan movimientos etc. Se señala en los gestos conscientes e inconscientes que representa acciones tales, de situaciones, estados de ánimo e intenciones, expresiones semejantes.

Son, sin embargo, todavía muy primitivos porque sólo se comprenden totalmente si se sigue la trayectoria del gesto hacia el objeto u objetivo de deseo del niño.

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

1.2 Expresión Corporal

Según Arteaga, otros (1997- pág. 65) aporta su propia definición de expresión y comunicación corporal como: “lenguaje que se convierte en materia educativa y se utiliza para el desarrollo potencial de la capacidad expresiva del ser humano”, con el fin de ir fomentando el conocimiento personal, el lenguaje corporal y la exteriorización de los sentimientos internos del individuo a través de gestos, posturas y movimientos expresivos”.

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

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

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

Domínguez, L. (2009), publica “la importancia de la comunicación no verbal en el desarrollo cultural de las sociedades” esto se da a conocer las acciones que despliegan los niños al asumir los roles y las intervenciones motivadoras que pueda hacer la maestra desde el lugar que asuma en el juego mencionando la expresión y el lenguaje corporal que es un medio que expresa el cuerpo, la comunicación no verbal, engloba un sin fin de signos y sistemas no lingüísticos que comunican o se utilizan con esta finalidad. Basándonos única y exclusivamente en su ámbito de estudio. Las disciplinas que lo conforman son cuatro: Kinésica, Proxémica, Tactésica y el Paralenguaje. Todos ellos son los sistemas de Comunicación no Verbal reconocidos hasta el momento.

Da a conocer que **el Para lenguaje** es una disciplina que estudia desde el punto de vista la fonología, las cualidades de la voz y sus posibles modificaciones. Adicionalmente, también analiza las diferentes emociones, las pausas y los silencios.

El Tactésica: Es el estudio consecuente del contacto corporal, una interacción con sus pares, que se puede extraer las experiencias táctiles esto varía en función de la parte del cuerpo que se toque, el tiempo que dure este contacto, la fuerza que el individuo puede aplicar en dicha zona del cuerpo como el puño cerrado, o abierto como ejemplo, el tacto suele acudir como ayuda de una interacción en concreto, para guiar a otro individuo, o incluso para acentuar la fuerza de un mensaje realizado a través de expresiones faciales.

La Proxémica: El antropólogo Edward T. Hall, aportó amplios conocimientos sobre el manejo de la distancia que ejercitan los humanos durante cualquier proceso comunicativo no verbal. Este teórico sustenta que el espacio del ser humano no es producto de la intensión, sino que su presencia se da en forma totalmente inconsciente. Hall también argumenta que cada persona está compuesta por una envoltura protectora transparente e imaginaria que protege el espacio vital de la persona. Es decir que se toma medidas para rechazarlo de su entorno, en el espacio personal del contexto.

La kinésica o movimiento corporal: Cestero Mancera. (2006) Lo define como estudio sistemático que hace referencia a los movimientos corporales no orales, de percepción visual y aquellas posiciones del cuerpo, ya sea de forma consciente o no, que poseen un valor comunicativo clave en el proceso de la Comunicación no Verbal. Es decir la capacidad de efectuar comunicación mediante gestos u otros movimientos corporales.

Para nuestra I.E y el proyecto innovador nos sirve para potenciar la creatividad propiciando un clima permisivo, libre, donde los educandos puedan ser conscientes de la serie de datos, en crear diversas situaciones de aprendizaje que ponga a los niños en actitud o situaciones de participar e incentivar sugerencias, en diversas actividades y las asuman con responsabilidad esta participación se logra potenciando la cooperación en actividades del bien común.

CAPÍTULO 2: EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

2.1 El juego dramático

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

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

2.1.1 Definición del juego dramático

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

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

Por un lado, esta definición propone la situación de juego de roles, puesto que los niños simbolizan espontáneamente al jugar, aceptar diferentes situaciones y personajes que ayudan a que se desenvuelvan en el espacio y en las sesiones de clase. Por otro lado, no se pretende generar niños actores pero se quiere que los niños acepten papeles mediante el juego al momento de la representación para hacer creer al otro su realidad con cambios de voz, corporalidades diferentes y gestos únicos además uno de los juegos más complejos que proporciona al niño a obtener nuevos saberes, comportamientos y actitudes positivas frente a sus pares, beneficiando grandiosamente las habilidades sociales del niño. Ello contribuirá para que la docente tenga triunfo, entonces es necesario considerar al juego dramático en un espacio organizado para motivar e incentivar en conductas positivas. Cuando la dramatización se utiliza como fin educativo y no de espectáculo, no se suele denominar teatro sino "juego dramático".

En este orden de ideas, el juego dramático es interpretado, como una herramienta didáctica que potencia mediante el juego la expresión y comunicación, imaginación, la creatividad, la espontaneidad y las habilidades sociales enmarcados dentro de los juegos. Además de ser una práctica con los niños en la cual también interfiere el docente, y en la que es un niño más que juega lo que permite que la actividad no se desligue del objetivo o del tema propuesto por él,

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

2.1.2 Importancia de los juegos dramáticos

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

Es decir, el juego dramático no solo es entretenimiento, si no va más allá, se puede lograr objetivos, participando en el juego mediante la interacción con sus pares aprende la solidaridad, expresa sus sentimientos, etc. Son valores y habilidades sociales que por medio del juego sin proponérselo lo consigue.

De acuerdo con Vygotsky (1896 - 1934) quien otorgó al juego, como una herramienta y recurso socio-cultural, el papel afortunado de ser un elemento

propulsor del desarrollo cognitivo del niño, favoreciendo el crecimiento de las funciones superiores del conocimiento tales como la atención o la memoria espontánea. Sustenta que cuando un niño, que ve por primera vez un tren, dramatiza su representación, juega a que es locomotora, golpea, silva, tratando de copiar lo que ve y experimenta enorme satisfacción al hacerlo. Es otras palabras el juego es una realidad efectiva, y promueve la formación mental del niño.

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

Según Legendre (1993), nos refiere que el taller de dramatización es un arma principal que pone en manifiesto la capacidad de los niños para poder transmitir sus sentimientos, emociones y vivencias, con ello su expresión oral va de la mano con el lenguaje gestual, lo cual permite fortalecer una amplia comunicación con los demás desde muy temprana edad. En su vocabulario, mejora su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas

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

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

Espontáneamente al jugar, aceptan diferentes situaciones y personajes que ayudan a que se desenvuelvan en el espacio y en las sesiones de clase. Por otro lado, no se pretende generar niños actores pero se quiere que los niños acepten papeles y

mediante el juego consideren serio el momento de la representación para hacer creer al otro su realidad con cambios de voz, corporalidades diferentes y gestos único.

Es además uno de los juegos más complejos que proporciona al niño a obtener nuevos saberes, comportamientos y actitudes positivas frente a sus pares, beneficiando grandiosamente las habilidades sociales del niño.

2.1.3 Neurociencia y juego dramático

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

Esto se da en la edad (de 0 a 6 años) que comprende la educación infantil es cuando se dan la mayor cantidad de conexiones neuronales y se establecen las vías para el aprendizaje.

En este periodo los niños realizan el juego simbólico y dramático de forma espontánea, son más receptivos al aprendizaje y se realiza de forma global.

Existen estudios que confirman que la estimulación mental parte de la imaginación (“jugar a ser”) son una de las actividades activa, del mismo cerebro que emanan estructuras neuronales que activan la actividad a la realidad, se practican tanto niños como adulto, asumir roles que deben imaginarse que tienen habilidades y competencias este tipo de actividades ayuda a desarrollar la imaginación y creatividad en potenciar y activación zonas del cerebro que tienen relación con dicha actividad. La estimulación en el cerebro produce mediante el juego dramático mantener la atención y el interés de los niños durante los espacios de tiempo y que disfruten de la actividad, creando un escenario para que ellos descubran y exploren su espacio interior.

2.1.4 Finalidad del juego dramático

La finalidad de los juegos dramáticos es lograr e incrementar en el niño su imaginación y creatividad, en aumentar la expresión del niño, en identificar sus deseos, en manifestar sus sentimientos y observaciones, vivencias que se dan por medio de gestos tratando de que el niño demuestre su autonomía para el descubrimiento, también su libertad y ayudar a estabilizar su personalidad.

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

Debemos aumentar las posibilidades de expresión del niño, también favorece en el proceso de socialización, en iniciar en el niño su espíritu de equipo y cooperación con sus compañeros, al expresar en el niño sus propios medios, con buena dicción, volumen, altura y velocidad adecuados a cada momento. En ciertas habilidades sociales en los niños como el saludar, pedir por favor y expresar sus emociones entre otras.

2.2 Propuestas metodológicas para favorecer el lenguaje dramático

La comunicación no verbal se ejercita mediante el mimo o los juegos de expresión corporal reforzando su seguridad y capacidad comunicativa de los niños implicados en los juegos dramáticos, por otro el individuo desarrolla la comunicación verbal, la capacidad de expresión oral, se evidencia en actividades como, por ejemplo, el juego de personajes y la simulación.

En la actualidad hay diversas propuestas para el desarrollo dramático para los niños en edad preescolar. Hemos tomado en cuenta seleccionar las actividades planteadas por Espinoza (1998), y Delgado (2001), tales como: los juegos de libre expresión, las improvisaciones, la pantomima, el drama creativo, teatro de sombras corporales, mimo, clown, la danza creativa, el teatro y los títeres.

- a. **Juegos libres de expresión:** Son actividades sencillas, naturales y espontáneas, donde los estudiantes expresan sus emociones a través de la representación de acciones que caracterizan a los personajes que se encuentran en su entorno.
- b. **Ejercicio dramático:** implican poner en juego las emociones y la vivencia de situaciones, pero, en este caso, se repiten las acciones para ir mejorando el nivel expresivo, la concentración o la imaginación. Las primeras experiencias deben ser grupales pero poco a poco se van reduciendo hasta que sean individuales.
- c. **Improvisaciones:** El sujeto es el eje central de esta actividad ya que es el encargado de inventar una escena dramática impulsado por un objeto, un sonido, uno o más personajes, o una situación determinada por ellos. El dialogo que tenga con los demás es natural y los movimientos totalmente libres.

- d. **Las máscaras:** Son objetos que las personas utilizan para cubrir su rostro y poder representar a algún personaje. Esta actividad favorece a los alumnos que son cohibidos ya que su uso aflora poco a poco su desenvolvimiento.
- e. **Pantomima:** Es la actividad que el sujeto utiliza para expresar sus ideas, emociones, a través del movimiento del cuerpo, en otras palabras hace uso de la expresión corporal.
- f. **Títeres:** Es la actividad más rica en imaginación, expresión ya que el sujeto da vida al personaje utilizando su voz y sus manos.
- g. **Teatro:** Es la actividad más compleja, ya que consiste en mostrar una obra dramática, esta puede ser una historia ficticia o real. Para llevarla a cabo requiere un plan de mecanismos para ejecutarla.
- h. **El drama creativo:** Implica la presentación de una obra improvisada, natural y corta, es decir no se necesita de indicaciones, ni memorizarse un texto de lo que va a decir, tampoco de un público espectador sino que cuentan con total libertad para utilizar sus desplazamientos expresándose de manera natural.
- i. **El clown:** Esta actividad se diferencia del resto, porque el sujeto utiliza un objeto de color rojo en su nariz, este elemento concibe que la persona que lo usa exprese creativamente sin prejuicios sacando sus propios temores, sueños etc.

2.3 La escuela como favorecedora del juego dramático

Unicef (2014, pag11) menciona que las Instituciones Educativas favorecen enormemente los Juegos Dramáticos porque:

a) Beneficia las experiencias en los estudiantes los aspectos que se dan en su entorno y las oportunidades de juego con los contenidos y temas atractivos en el que pueda jugar (situaciones de vida cotidiana). Como: viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, ser granjeros, doctores, ser jugadores de futbol, un hecho, relacionado con su entorno, etc.

b) Los conocimientos que realizan en los roles, situaciones que los niños desconocen de su vida cotidiana, propicia imaginar en situaciones diversas (situaciones de juego en el mundo de ficción o contextos lejanos al niño). También se dan en situaciones del mundo fantástico: personajes como las hadas, los duendes y los brujos; las princesas y los príncipes; los héroes de la televisión, la

vida colonial, los astronautas, los piratas, navegantes o exploradores, etc.

En este sentido es que existen diversos componentes que se deben considerar:

Para impulsar la vivencia del juego dramático en la educación inicial, es indispensable que el ambiente este adecuado, el espacio debe ser libre, y librarlos de mobiliarios para que el niño disfrute libremente de sus movimientos, Si el espacio es reducido, los niños puedan tropezar y chocarse. Si el espacio es amplio los niños se dispersan, no se concentran, y empiezan a jugar por su cuenta. Se debe tomar en cuenta el espacio observando que los niños al estirar sus brazos no se choquen con sus pares e incluso se puede demarcar con cintas, su espacio para apoyarlos a reconocer sus limites

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

2.3.1 Materiales

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

Estos recursos son un instrumento determinante para el desarrollo de la imaginación y de la experimentación creativo-simbólica. Propiciando en el niño la capacidad de modificar el uso de los objetos: escenarios, construcción de materiales, transformaciones del espacio, creación de contextos, etc.

De acuerdo con Navarro (2006), el juego dramático permite crear nuevos espacios y establecer nuevos roles propuestos por el grupo. El juego dramático, permite al niño extraer toda su expresividad y creatividad, siendo vinculada al arte artística, debido a que compromete el desarrollo de la creatividad e imaginación,

siendo las herramientas dramáticas, plásticas y musicales que forman parte de esta, trabajan con la propia expresión del niño. De acuerdo con Navarro (2006), los juegos dramáticos, crean la construcción de distintas escenografías así como los elementos que unen al contexto para representar, adquiriendo cualidades perceptivas y autoexpresión, que son requeridas en el lenguaje artística.

2.3.2 Rol del docente en los juegos dramáticos

Baldwin (2004) resalta el papel que deberían tener los profesores y profesoras que trabajan los juegos dramáticos en el aula, así también incluyo las aportaciones anteriores mencionadas por el autor Bercebal, F. (1995,pag 41) sitúa al drama como un estadio intermedio entre el juego y el teatro afirma que “El objetivo principal del drama es dotar de herramientas expresivas al individuo, sea niño, joven o adulto” por lo tanto el juego para conseguir sus objetivos , para ello el juego se complementa de actividades como el drama aportan la creatividad, expresión, destrezas.

Cuando se habla de dramatización, se refiere a un proceso creativo donde lo más importante con técnicas del lenguaje teatral. En “jugar a ser” y en apoyo a la actividad pedagógica o didáctica. Aquí mostramos algunas acciones que se da en la dramatización:

- Establecer propuestas y acuerdos junto con los niños y niñas en las diferentes actividades. En la mayoría de las propuestas, el guion dramático se construye durante el juego a partir de las acciones, de este modo, diferenciamos otras actividades o propuestas que suelen sucederse en la sala con motivo de actos escolares o fiestas de fin de año. Esto se manifiesta en la intervención que tiene en función las modalidades específicas de cada tipo de dramatizar (asumiendo un rol, solucionando problemas, acercando materiales nuevos, etc.).
- Transmitir confianza evitando valerse de control al imponer su autoridad.
- Elegir estrategias dramáticas seguras y de acuerdo a su edad. En brindar estrategias activas y reflexivas para beneficiar el aprendizaje de sus conocimientos y sus sentimientos.
- Favorecer el hallazgo de conocimiento a la creación que cuentan los niños, formulando preguntas y repreguntas.

- Tomar en cuenta las manifestaciones culturales del contexto donde se desenvuelven los niños con el propósito de incorporarlos en su representación. Y evaluar lo aprendido para que el niño tenga la capacidad de reflexionar.



III. PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.- DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

| | | | |
|-----------------------|---|-----------------|-------|
| N°/ NOMBRE | I.E.N°2001 Tte. Crl “ Alfredo Bonifaz ” | | |
| CÓDIGO MODULAR | 320596 | | |
| DIRECCIÓN | Av. Morro de Arica N°457 | DISTRITO | Rímac |
| PROVINCIA | Lima | REGIÓN | Lima |
| DIRECTOR (A) | Crl. EP Manuel Delgado Contreras | | |
| TELÉFONO | 4819883 | E-mail | |
| DREL | Lima | UGEL | 02 |

2.- DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| | | | |
|----------------------------|---|------------------------------|------------|
| NOMBRE DEL PROYECTO | “Disfruto expresándome con los juegos dramáticos” | | |
| FECHA DE INICIO | 18/02/2019 | FECHA DE FINALIZACIÓN | 20/12/2019 |

| EQUIPO RESPONSABLE DE LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO | | | |
|--|--------------|-----------------|--|
| NOMBRE COMPLETO | CARGO | TELÉFONO | E-mail |
| Marlene Ruiz Hernández | Docente | 982298296 | marlene-1209@hotmail.com |

| EQUIPO RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO | | | |
|--|--------------|-----------------|--|
| NOMBRE COMPLETO | CARGO | TELÉFONO | E-mail |
| Marlene Ruiz Hernández | Docente | 982298296 | marlene1209@hotmail.com |
| Martha Chavieri Salazar | Docente | 997021266 | martha1204_4@hotmail.com |
| Leddy Oliveros Tapia | Docente | 996286118 | vama 3105@yahoo.es |
| Gianinna Recharte Romero | Docente | 984726897 | gianys1201@gmail.com |

| PARTICIPANTES Y ALIADOS DEL PROYECTO | |
|---|--|
| PARTICIPANTES | ALIADOS |
| Los niños de 4 años | Especialista de artes interculturales |
| Padres de familia | Especialista de Educación inicial Docentes de la I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” Sub directora de la I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” |

3.- BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| | |
|--|--|
| BENEFICIARIOS DIRECTOS (Grupo objetivo que será atendido: estudiantes y/o docentes) | Los beneficiados directos del proyecto son las cuatro secciones de niños y niñas de 4 años del turno mañana I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” |
| BENEFICIARIOS INDIRECTOS (Se benefician de los efectos del proyecto sin formar parte directa de él): padres de familia | Los beneficiados indirectos del proyecto son los padres de familia de los niños y niñas de 4 años. I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” |

4.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN CURRICULAR

La identificación del problema, en los niños y niñas de 4 años de I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” ubicado en el distrito del Rímac. Se obtuvo como resultado, la dificultad que demuestran para expresarse con seguridad en situaciones diversas. (ANEXO 2)

Este proyecto se realiza al recoger la información de la evaluación diagnóstica Simón, en la que al 75% de los niños tiene dificultad en utilizar gestos y movimientos corporales para reforzar el significado de lo expresado; se realizaron observaciones al grupo de niños y niñas, en la cual el proyecto responderá a la mejora de esta situación. Identificamos entre las principales causas:

- La inadecuada implementación de estrategias, por parte de las docente en el desarrollo de los diversos lenguajes, lo cual los niños se encuentren desmotivados y poca participativos.
- Algunos niños con baja autoestima presentan temor a expresarse.
- Finalmente, los padres de familia tienen poca participación en los talleres de diversos lenguajes.

Nuestro proyecto innovador surge con la pregunta: ¿Cómo el juego dramático contribuirá en los niños y niñas de 4 años para expresarse con seguridad?

Frente a esta pregunta, el proyecto plantea estrategias que contribuirán en resolver la problemática y tiene como resultado en mejorar un 80% de los niños y niñas en la seguridad de expresarse con libertad y espontaneidad a través de los juegos dramáticos, elevando su autoestima, expresándose con gestos verbales o no verbales, movimientos

corporales, y lograrlo de una manera lúdica y motivadora, que le permita controlar sus emociones, sentimientos y socializarse con sus pares, ante situaciones diversas.

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

El Proyecto de innovación curricular se encuentra vinculado. A partir de los resultados de diagnóstico de las características de los estudiantes y de las necesidades específicas de aprendizaje. La Misión, Somos una institución que busca formar personas respetuosas, autónomas, responsables y competentes, estudiantes capaces de liderar procesos de cambio, fundamentados en la práctica de valores y el bien común, proponiendo soluciones en La Visión Ser al 2021 una institución líder a nivel de UGEL 02 que forme estudiantes reflexivos, críticos, competentes, con sólidos valores y capaces de afrontar las demandas y retos de nuestra sociedad. Utilizar estrategias que desarrollen las habilidades sociales, comunicativas, los valores, con la participación de los padres de familia y la comunidad. Para formar niños y niñas participativos (as), creativos (a), espontáneos (as), capaces de pensar y actuar asertivamente en la sociedad. En cuanto a los valores se promueve el respeto y tolerancia, solidaridad, libertad y autonomía.

Por otro lado, es de suma importancia para la I.E N°2001 “Alfredo Bonifaz” ya que marcará un precedente con este proyecto, comprometiendo a las docentes a innovar dejando de lado lo rutinario. Por consiguiente elevará la calidad educativa frente a otras I.E.I cerca a la jurisdicción, debido a que tendrá un impacto positivo siendo sus docentes reconocidas que apliquen estrategias asertivas y novedosas para mejorar en los niños y niñas la seguridad de expresarse con libertad, a través de los juegos dramáticos, involucrando a los padres de familia como aliados.

Este proyecto de innovación curricular responde a una necesidad, aporta a la solución de una problemática concreta, puede ser difundido y aplicado por otras Instituciones Educativas para lograr cambios positivos en los niños y niñas, en sus habilidades comunicativas, siendo niños que se expresen con seguridad. Se encontraron experiencias de proyectos ejecutados o propuestos en el país y en el extranjero como:

Flórez. J. y Rodríguez. N. (2015) Trabajando el proyecto “Propuesta didáctica enfocada en los juegos dramáticos para el mejoramiento de la expresión corporal en el curso 401 jornada tarde del colegio Robert Francis Kennedy” Llegando a la

conclusión que obtuvo un buen avance en cuanto a su desempeño de la expresión corporal, se demuestra que al realizar estas sesiones de clase, se notó que el juego dramático es una buena herramienta para el desarrollo de la expresión corporal, obteniendo como resultado que los alumnos lograron poco a poco perder esa inseguridad y timidez.

Este proyecto es similar con nuestro proyecto planteado lo cual, nosotros proporcionamos en aplicar estrategias novedosas a las docentes que a su vez a nuestros niños y niñas para que se expresen con seguridad, y pierdan la timidez a través de los juegos dramáticos.

Frente a las aportaciones mencionadas en los párrafos anteriores es en este contexto donde se plantea el trabajo. Ello contribuirá enormemente a desarrollar su lenguaje oral, gestual, corporal, controlar sus emociones, socializándose con sus pares para actuar frente a situaciones diversas. Las estrategias propuestas se ejecutarán parcialmente para garantizar la sostenibilidad del proyecto monitoreando el cumplimiento de estas, y tenemos entre las principales:

- Capacitación para las docentes sobre la importancia de realizar los juegos dramáticos
- Teatro en la escuela
- Función teatral en simultáneo
- Realizar campañas de difusión de los juegos dramáticos abiertas en las aulas etc.
- Charlas de fortalecimiento de arte intercultural para las docentes
- Sensibilizar a los padres
- Círculos de inter aprendizaje
- Capacitaciones sobre la importancia de realizar los juegos dramáticos

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

5.- OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

| | |
|-------------------------|--|
| Fin último | Niños y niñas con alta capacidad de expresarse de maneras gestual corporal con seguridad en situaciones diversas |
| Propósito | Los niños y niñas de 4 años de la I.E.N°2001”Alfredo Bonifaz” Presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos. |
| Objetivo Central | Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los Juegos dramáticos. |

6.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA:

| | |
|---|---|
| OBJETIVO CENTRAL | Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos. |
| RESULTADOS DEL PROYECTO | INDICADORES |
| Resultado 1. Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | <p>Indicador 1.1 Al cabo del 2019, el 80% de docentes, asisten a la capacitación sobre los juegos dramáticos y su importancia en el desarrollo de los niños.</p> <p>Indicador 1.2 Al cabo del 2019, el 80% de docentes asisten al Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p> |
| | <p>Indicador 1.3 Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente en los cinco talleres de Talleres de estrategias para los juegos dramáticos (Expresión corporal, clown, memoria espacial/pantomima, mimodrama, juego de orientación espacial, cuerpo Sonoro Textual / espacio y Tiempo, ejercicios dramáticos / Juegos dramáticos, Improvisación, construcción de personaje, creación y ejecución de Personaje, teatro</p> |

| | |
|---|---|
| | cómico, cuento dramatizado). |
| <p>Resultado 2. Docentes diseñan e implementan las estrategias para los juegos dramáticos.</p> | <p>Indicador 2.1 Al cabo del 2019, el 70% de docentes incorpora ocho de las nueve sesiones de las estrategias para los juegos dramáticos (la pantomima, la improvisación, clown, la utilización de los objetos, la utilización de las máscaras para su personaje, el manejo de los títeres utilizando el volumen de su voz, lectura creativa, cuerpo sonoro).</p> <p>Indicador 2.2 Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente una vez al mes en el círculo de inter aprendizaje para los juegos dramáticos.</p> |
| <p>Resultado 3. Docentes ejecutan las propuestas innovadoras para los juegos dramáticos</p> | <p>Indicador 3.1 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta en cada trimestre la feria de talentos y teatro en la escuela.</p> <p>Indicador 3.2 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función teatral en simultáneo en cada semestre.</p> <p>Indicador 3.3 Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función de circo anual.</p> <p>Indicador 3.4 Al cabo del 2019, el 70% de docentes han sido monitoreadas por sus acompañantes en la ejecución del Proyecto</p> |

7.- ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN:

| Resultado N° 1: Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | | | |
|--|--|--|--------|
| Actividades | Metas | Recursos | Costos |
| Actividad 1.1: Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos | 01 capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos. | 01 especialista para la capacitación 01 secretario 01 coffe break 30 papelotes 10 hojas bond 25 plumones gruesos para cada capacitación 2 limpia tipos 01 movilidad 01 proyector multimedia, laptop, 01 cámara fotográfica 2 portafolios 6 impresiones 50 fotocopias | 367.70 |
| Actividad 1.2: Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | 01 taller de sensibilización | 01 especialista para el taller 01 secretario 01 coffe break 30 papelotes 10 hojas bond 25 plumones gruesos para cada capacitación 2 limpia tipos 01 movilidad 01 proyector multimedia, laptop, 01 cámara fotográfica | 464.50 |

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

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

| Actividades | Metas | Recursos | Costos |
|--|--|--|--------|
| Actividad 2.1: Planificación de sesiones de los juegos dramáticos | 09 sesiones de aprendizajes incorporadas con las estrategias en los juegos dramáticos Una sesión al mes | 01 coffe break 02 Docentes 20 hojas bond para cada sesiones 20 lapiceros 20 papelotes 10 impresiones 20 fotocopias 01 limpiatipo 01 laptop 01 cámara fotográfica 01 impresiones 1 engrapado | 107.60 |
| Actividad 2.2: Circulo de inter aprendizaje para los | 01 circulo de inter aprendizaje | 50 hojas bond 20 lapiceros 12 papelotes | 106.65 |

| | | | |
|------------------|---------|---|--|
| juegos dramático | Mensual | 02 limpiatipos 01 equipo de sonido 01 micrófono 10 fotocopias 20 plumones | |
|------------------|---------|---|--|



| Resultado N° 3: Docentes ejecutan las propuestas innovadoras para los juegos dramáticos | | | |
|--|---|--|--------|
| Actividades | Metas | Recursos | Costos |
| Actividad 3.1: Docentes planifican y ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela | 01 función trimestral se da 1 vez al mes (junio. setiembre y diciembre) | 30 hojas bond 100 afiches 04 Docentes 01 cajera 01 talonario 02 cinta embalaje 01 megafono 01 cámara fotográfica 01 equipo de sonido 01 micrófono 01 portafolio 01 engrapador 10 impresiones | 241.00 |
| Actividad 3.2: Docentes planifican y ejecutan función teatral en simultáneo | 02 funciones semestral se da en el mes de julio y noviembre | 10 Docentes 100 afiches 01 talonario 01 portafolio 2 cinta embalaje 25 hojas bond 01 cámara fotografía 01 engrapador 12 disfraces 01 megáfono 50 fotocopias (trípticos) | 450.50 |
| Actividad 3.3: Docentes planifican y ejecutan la función de circo | 01 función anual se da en el mes de noviembre | 100 afiches 01 cajera 02 cinta embalaje 25 hojas bond 01 cámara fotográfica | 168.50 |

| | | | |
|--|--|--|-------|
| | | 10 impresiones 01 portafolio 01 engrapador 01cajea Talonario Proyector multimedia | |
| Actividad 3.4: Acompañamiento para la ejecución del proyecto | 01 reunión de evaluación del proyecto Trimestral se da 1 vez al mes (junio. setiembre y diciembre) | 01 Docente coordinadora 20 hojas bond 02 lapiceros 05 fotocopias 01 engrapador | 20.25 |

8.- MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO

| OBJETIVO DE EVALUACIÓN |
|---|
| <p>El objetivo de la evaluación, es efectuar los procesos planteados que se demuestra como un mediador crítico- reflexivo en la impulsadora del proyecto así, como los involucrados, en mejorar la práctica profesional docente en la Institución Educativa. Uno de los objetivos es establecer la evaluación del proyecto, basada en el cumplimiento de metas que se realiza una reflexión sobre la coherencia, consistencia y pertinencia del 'proyecto innovador en los niños y niñas de 4 años.</p> |

| PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO |
|--|
| <p>Para realizar un seguimiento del proyecto es importante tomar estrategias, como una guía de preguntas que pueden servir para establecer las técnicas más adecuadas en desarrollar una evaluación del proyecto, que aporte a una efectiva retroalimentación. Entre otras, las preguntas pueden ser:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿De qué manera este proyecto genera un logro satisfactorio en los estudiantes? ¿Qué nuevos aprendizajes se desarrolla en los estudiantes y docentes? ¿Qué cambio permaneció</p> |

inalterable en los docentes? ¿Qué mejora ha implicado el cambio? ¿Qué no funcionó? ¿Qué actividad se puede replantear en el proyecto? etc.

Mediante la observación se verifica el logro de las actividades y los cambios de actitud conseguidos en los estudiantes. Mediante una entrevista con los padres de familia se consolidará el resultado de la sensibilización e importancia de los lenguajes artísticos.

Se elaborará un informe sobre la organización y desarrollo de actividades en los círculos de estudio. Para este efecto se utilizarán las actas.

El equipo directivo y la impulsadora realizará el monitoreo de las aulas para constatar la aplicación de la propuesta innovadora, también se elaborará un informe sobre la organización y desarrollo de actividades en los círculos de estudio, para este efecto se utilizarán registro de asistencia y el acta. La valoración y sensibilización se realizará en una reunión pedagógica en la cual, los docentes reflexionen su práctica pedagógica, luego del análisis la impulsadora del proyecto expondrá las recomendaciones para su mejora en la práctica pedagógica, la experiencia de las docentes en informar los avances o dificultades que presenta los estudiantes.

El monitoreo de las actividades será trimestral, la evaluación tendrá dos momentos uno al término del primer bimestre y el otro al finalizar el proyecto. Para ambos procesos se utilizarán instrumentos y serán aplicados a los involucrados que interviene en el proyecto de innovación curricular.

CUADRO 8.1

| LÓGICA DE INTERVENCIÓN | INDICADORES | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | SUPUESTOS |
|--|--|---|---|
| <p>Fin último Niños y niñas con alta capacidad de expresarse de maneras gestual y corporal con seguridad en situaciones diversas</p> | Al cabo del año 2019, el 85% de los niños y niñas se expresan de manera gestual y corporal con seguridad en situaciones diversas. | Guía de observación Lista de cotejo audio | Docentes capacitadas en Desarrollar el lenguaje artístico para que los niños y niñas se expresen de maneras gestual y corporal. |
| <p>Propósito Los niños y niñas de 4 años de la I.E. I.E.N°2001”Alfredo Bonifaz” Presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos.</p> | Al cabo del año 2019, el 70% de niños y niñas presentan alto nivel para expresarse a través de los juegos dramáticos en situaciones diversas. | Lista de cotejo Cámara fotográfica | Docentes del círculo de inter aprendizaje brindan capacitación a docentes |
| <p>Objetivo Central Docentes con adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos.</p> | Al cabo del año 2019, el 80% de docentes de 4 años realizan adecuado uso de estrategias para el desarrollo de los juegos dramáticos | Compromiso Grupo focal | Especialistas calificados conducen el taller |
| <p>Resultado N° 1 Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p> | <p>Al cabo del 2019, el 80% de docentes, asisten a la capacitación sobre los juegos dramáticos y su importancia en el desarrollo de los niños.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 80% de docentes asisten al taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente en los cinco talleres de estrategias para los</p> | <p>Compromiso</p> <p>Acta de reunión</p> <p>Registro de asistencia</p> <p>Informe</p> | Docentes muestran importancia en implementar el Taller de dramatización para los juegos dramáticos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | juegos dramáticos. | | |
| Resultado N° 2 Docentes diseñan e implementan las estrategias para los juegos dramáticos. | <p>-Al cabo del año 2019, el 80% de docentes programa de 08 a 09 sesiones incorporando las estrategias en los juegos dramáticos.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 80% de docentes participa activamente una vez al mes en el círculo de inter aprendizaje para los juegos dramáticos.</p> | <p>Sesiones de aprendizaje Guía de observación</p> <p>Registro de asistencia</p> <p>Informes Acta de reunión</p> | <p>Aplicación de estrategias en las sesiones de los juegos dramáticos</p> <p>Círculo de inter aprendizaje de las docentes</p> |
| Resultado N° 3 Docentes ejecutan las propuestas innovadoras para los juegos dramáticos | <p>-Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta en cada trimestre la feria de talentos y teatro en la escuela.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función teatral en simultáneo en cada semestre.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 70% de docentes coordina, organiza y ejecuta una función de circo anual.</p> <p>-Al cabo del 2019, el 70% de docentes han sido monitoreadas por sus acompañantes en la ejecución del proyecto</p> | <p>Informe</p> <p>Plan de la actividad</p> <p>Opinión de las involucradas</p> <p>Encuesta a los padres de familia</p> <p>ficha de monitoreo</p> | <p>Participación activa de las docentes</p> |

CUADRO 8.2

| Resultado N° 1: Docentes reconocen la importancia de los juegos dramáticos para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | | | |
|---|---|--|--|
| Actividades | Metas | Medio de Verificación | Informante Mg. Luisa Turpin Palomino |
| Actividad 1.1: Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos | 01 capacitación sobre la Importancia de los juegos dramáticos. 1 día | Registro de inscripción y asistencia de la capacitación Compromiso de las docentes Acta | Participación activa de las docentes |
| Actividad 1.2: Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | 01 taller de sensibilización 1 día | Registro de asistencia al taller de sensibilización Informe del taller de sensibilización | |
| Actividad 1.3: Talleres de estrategias para los juegos dramáticos | 05 talleres de estrategias 1 semana | Registro de asistencia Informe del taller | |

| Resultado N° 2: Docentes diseñan e implementan las estrategias para los juegos dramáticos | | | |
|--|--|---|---------------------------|
| Actividades | Metas | Medio de Verificación | Informante |
| Actividad 2.1: Planifican sesiones incorporando las estrategias innovadoras de los juegos dramáticos | 09 sesiones de aprendizajes incorporadas con las estrategias en los juegos dramáticos Una sesión al mes | Documento con diseño metodológico didáctica en los talleres dramáticos Compilación de sesiones en los juegos dramáticos elaborada por las docentes Guía de observación de estudiantes | Mg. Luisa Turpin Palomino |
| Actividad 2.2: Circulo de inter aprendizaje para los juegos dramático | 01 circulo de inter aprendizaje Mensual | Acta compromiso de las docentes | |

| Resultado N° 3: Docentes ejecutan las propuestas innovadoras para los juegos dramáticos. | | | |
|--|------------------------------|--|---|
| Actividades | Metas | Medio de Verificación | Informante Mg. Luisa Turpin Palomino |
| Actividad 3.1: Docentes planifican y ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela | 01 función trimestral | Guía de observación Informe de la feria- teatro en la escuela Encuesta de los padres | |
| Actividad 3.2: Docentes planifican y ejecutan función teatral en simultaneo | 02 funciones semestral | Guía de observación Informe de las docentes del teatro en simultaneo | |
| Actividad 3.3: Docentes planifican y ejecutan la función de circo | 01 función anual | Encuesta de los padres Guía de observación Informe de la actividad. | |
| Actividad 3.4 Acompañamiento para la ejecución del proyecto | 01 reunión trimestral | Ficha de monitoreo | |

9.- PLAN DE TRABAJO (VERSIÓN DESARROLLADA (ANEXO 4))

| ACTIVIDADES | RESPONSABLES | TIEMPO DE EJECUCIÓN EN SEMANAS O DÍAS |
|---|---|--|
| 1.1 Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos | Especialista del nivel inicial | 1 día |
| 1.2 Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | Especialista en juego dramático Heber Díaz cueva | 1 día |
| 1.3 Talleres de estrategias para los juegos dramáticos | Especialista en juego dramático Heber Díaz cueva | 5 talleres – 1 semana |
| 2.1 Planifican sesiones incorporando las estrategias innovadoras de los juegos dramáticos | Las Docentes | 1 al mes en total 08 meses |

| | | |
|---|--------------|----------------------------|
| 2.2 Circulo de inter aprendizaje para los juegos dramático | Las Docentes | 1 al mes en total 08 meses |
| 3.1 Docentes planifican y ejecutan la Feria de talentos- teatro en la escuela | Las Docentes | Cada 3 meses |
| 3.2 Docentes planifican y ejecutan función teatral en simultaneo | Las Docentes | Cada 4 meses |
| 3.3 Docentes planifican y ejecutan la función de circo | Las Docentes | 1 al año |
| 3.4 Acompañamiento | las docentes | Cada 3 meses |

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

| ACTIVIDADES | COSTOS POR RESULTADO | FUENTE DE FINANCIAMIENTO |
|---|----------------------|---|
| 1.1 Capacitación sobre la importancia de los juegos dramáticos | 2,042.70 | Auto financiado por las docentes y Recursos del colegio |
| 1.2 Taller de sensibilización para el desarrollo de la expresión gestual y corporal | | |
| 1.3 Talleres de estrategias para los juegos dramáticos | | |
| 2.1 Planifican sesiones incorporando las estrategias innovadoras de los juegos dramáticos | 214.25 | Auto financiado por las docentes y Recursos del colegio |
| 2.2 Circulo de inter aprendizaje para los juegos dramático | | |
| 3.1 Docentes planifican y ejecutan la Feria de talentos-teatro en la escuela | 880.25 | Docentes Colaboración de los Padres de familia |
| 3.2 Docentes planifican y ejecutan función teatral en simultaneo | | |
| 3.3 Docentes planifican y ejecutan la función de circo | | |
| 3.4 Acompañamiento para la ejecución del proyecto | | Docente coordinadora |

11.- FUENTES CONSULTADAS PARA EL DISEÑO DEL PROYECTO

Delgado, M. (2011) *La dramatización, recurso didáctico En Educación Infantil*. Revista Pedagogía Magna, 15 (2), p. 382-392.

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

Euceda. A. (2015) *Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mis Abejitas*. Trujillo, Flórez. J. y Rodríguez. N. “Propuesta didáctica enfocada en los juegos dramáticos para el mejoramiento de la expresión corporal en el curso 101 jornada tarde del colegio Robert Francis Kennedy”. Universidad Libre de Colombia

Hall, E. (1989) *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza Editorial.

El gato azul Sitgles (2009) *Desarrolla la capacidad creativa, emocional y comunicativa el lenguaje corporal y el juego creativo*.

<https://www.youtube.com/watch?v=KmV9k17P118>

Chicopar y Naty (2010) *Proyecto sobre el juego dramático*.

<http://usuariasinteligentes2.blogspot.com/2010/06/proyecto-sobre-juego-dramatico.html>

Eva (2016) *La Importancia del juego dramático durante la infancia*.

[https://webcache.googleusercontent.com/search?](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:2CCmBzuRERcJ:https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/+&cd=20&hl=es&ct=clnk&gl=pe)

[q=cache:2CCmBzuRERcJ:https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/+&cd=20&hl=es&ct=clnk&gl=pe](https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/+&cd=20&hl=es&ct=clnk&gl=pe)

Rutas de aprendizaje-comunicación–desarrollo de los lenguajes artísticos (versión 2015)



ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS

ANEXO 1: ARBOL DEL PROBLEMA

ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS

ANEXO 1: ARBOL DEL PROBLEMA



ANEXO 1: GLOSARIO DE CONCEPTOS

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

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

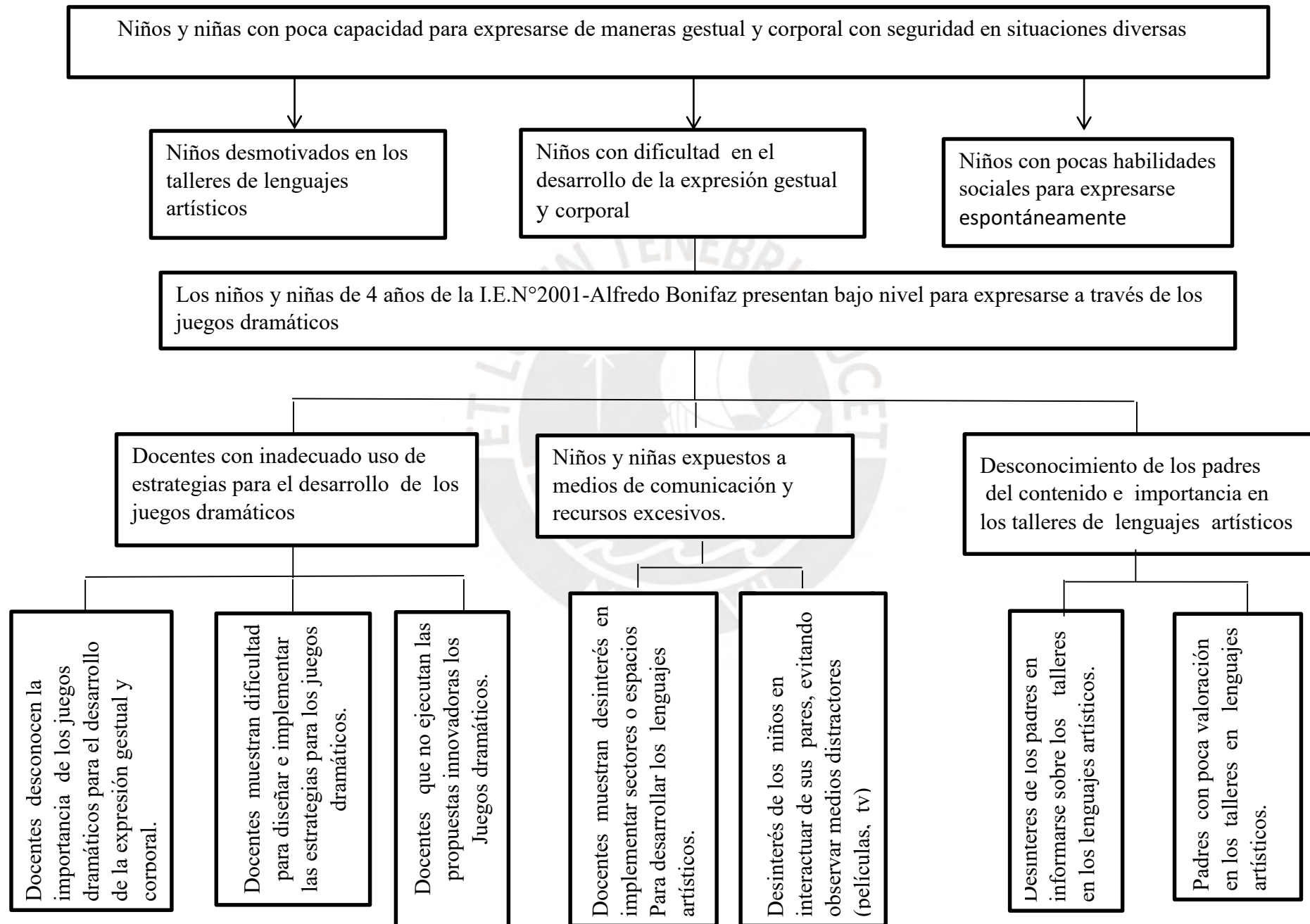
Estrategias.- Es un conjunto de acciones que permitirá abrir un camino para llegar a un objetivo establecido, por lo tanto es una herramienta de propuestas de transformación para dar a una respuesta a un problema.

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

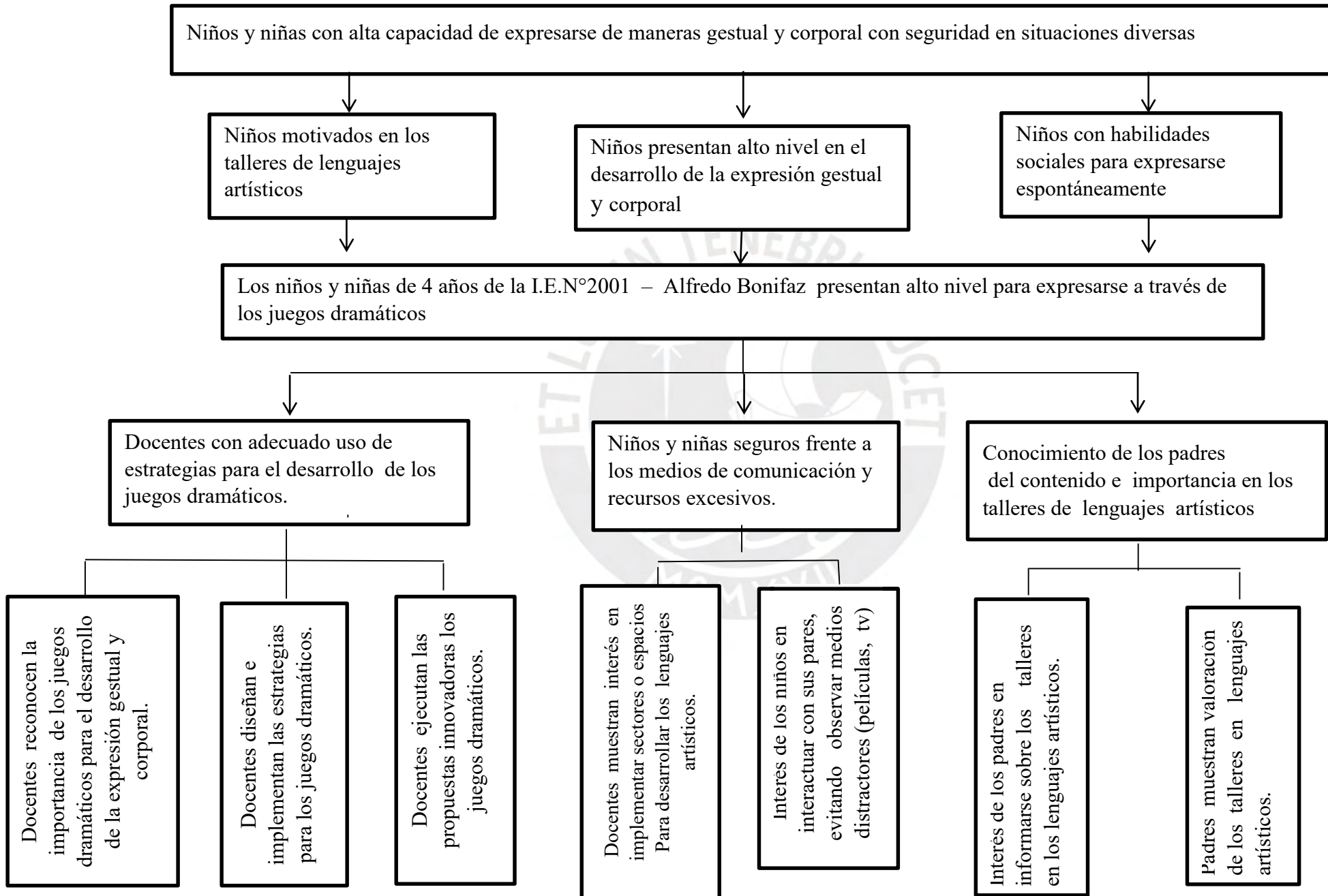
Expresión gestual.- Los gestos forman parte de la comunicación no verbal. Son movimientos expresivos del cuerpo, un lenguaje corporal que expresa distintos estados de ánimo. Los gestos son clave en la expresión corporal, mostrando con su expresión facial su descontento, alegría, emoción.

Expresión Corporal.- Es la manera que la persona usa su cuerpo para transmitir sentimientos y emociones a través del movimiento, el cuerpo adquiere

ARBOL DE PROBLEMAS



ARBOL DE OBJETIVOS



| PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018 | | | | | | | | | | | | |
|--|-----------|---|--|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| CRONOGRAMA: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA | | | | | | | | | | | | |
| RESULTADO | ACTIVIDAD | METAS | RESPONSABLES | MESES (AÑO ESCOLAR) | | | | | | | | |
| | | | | M1 | M2 | M3 | M4 | M5 | M6 | M7 | M8 | M9 |
| 1 | 1,1 | 01 capacitacion sobre la importancia de los juegos dramaticos | Especialista del nivel inicial | x | | | | | | | | |
| 1 | 1,2 | 01 Taller de sensibilizacion mes | Escuela de arte dramatico -Especialista Heber Díaz cueva | x | | | | | | | | |
| 1 | 1,3 | 05 talleres de estrategias innovadoras. | Especialista de juegos dramaticos | | x | | | | | | | |
| 2 | 2,1 | 09 sesiones de aprendizajes incorporadas con las estrategias en los juegos dramáticos | Las Docentes | x | x | x | x | x | x | x | x | |
| 2 | 2,2 | 01 circulo de inter aprendizaje | Las Docentes | | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 3 | 3,1 | 01 feria de talentos/teatro-trimestral | Las Docentes | | | x | | | x | | | x |
| 3 | 3,2 | 02 funciones teatral-semesteral | Las Docentes | | | | x | | | | x | |
| 3 | 3,3 | 01 funcion de circo-anual | Las Docentes | | | | | | | | x | |
| 3 | 3,4 | 01 Acompañamiento de la ejecucion del proyecto | Las Docentes | | | x | | | x | | | x |

EL PRESENTE CRONOGRAMA ESTA DISEÑADO PARA 09 MESES DE EJECUCIÓN, ESTAS FECHAS SERAN REAJUSTABLES UNA VEZ QUE SE APRUEBE SU VERSION FINAL

| PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018 | | | | | | | | | |
|---|---------------------|------------------|----------|----------------------|-------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|--|
| Actividades | Rubro de gastos | Unidad de Medida | Cantidad | Costo Unitario (S/.) | Total (S/.) | Total Rubro (S/.) | Total Actividad (S/.) | Total Resultado (S/.) | |
| Resultado 1 | | | | | | | | 2042,7 | |
| Actividad 1.1. | | | | | | | 397,7 | | |
| Capacitaciones sobre los juegos dramaticos | Materiales | | | | | 44 | | | |
| | papelotes | unidad | 30 | 0,5 | 15 | | | | |
| | hojas bond | unidad | 10 | 0,1 | 1 | | | | |
| | plumon de agua | cuarto de ciento | 25 | 1 | 25 | | | | |
| | Limpiatipos | unidad | 2 | 1,5 | 3 | | | | |
| | Servicios | | | | | | 93,7 | | |
| | proyector multi | unidad | 1 | 10 | 10 | | | | |
| | movilidad | nuevos soles | 2 | 20 | 40 | | | | |
| | laptop | unidad | 1 | 10 | 10 | | | | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | | | |
| | impresiones | unidad | 6 | 0,2 | 1,2 | | | | |
| | portafolio | unidad | 2 | 10 | 20 | | | | |
| | fotocopias | medio ciento | 50 | 0,05 | 2,5 | | | | |
| | alimentacion | | | | | | 20 | | |
| | coffe break | unidad | 2 | 10 | 20 | | | | |
| | Personal | | | | | | 240 | | |
| | capacitador | horas | 2 | 80 | 160 | | | | |
| secretario | horas | 2 | 40 | 80 | | | | | |
| Actividad 1.2. | | | | | | | 464,5 | | |
| Taller de sensibilizacion para el desarrollo de la expresion gestual y corporal | Materiales | | | | | 41 | | | |
| | papel bon | unidad | 10 | 0,1 | 1 | | | | |
| | plumon de agua | cuarto de ciento | 25 | 1 | 25 | | | | |
| | papelotes | unidad | 30 | 0,5 | 15 | | | | |
| | Servicios | | | | | | 163,5 | | |

| | | | | | | | |
|--|---------------------|------------------|----|------|-----|-------|---------------|
| | fotocopias | medio ciento | 30 | 0,05 | 1,5 | | |
| | proyector multi | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | impresiones | unidad | 10 | 0,2 | 2 | | |
| | pasajes | nuevos soles | 6 | 20 | 120 | | |
| | laptop | unidad | 2 | 10 | 20 | | |
| | Bienes | | 2 | | | 20 | |
| | portafolios | unidad | 2 | 10 | 20 | | |
| | alimentacion | | | | | 20 | |
| | coffe break | unidad | 2 | 10 | 20 | | |
| | Personal | | | | | 240 | |
| | 1 capacitador | horas | 2 | 80 | 160 | | |
| | 1 secretario | horas | 2 | 40 | 80 | | |
| Actividad 1.3. | | | | | | | 1180,5 |
| | Materiales | | | | | 31 | |
| | papel bon | unidad | 50 | 0,1 | 5 | | |
| | plumon de agua | cuarto de ciento | 1 | 1 | 1 | | |
| | papelotes | unidad | 50 | 0,5 | 25 | | |
| | Servicios | | | | | 239,5 | |
| | fotocopias | medio ciento | 50 | 0,05 | 2,5 | | |
| | proyector multi | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 5 | 5 | | |
| | impresiones | unidad | 10 | 0,2 | 2 | | |
| | pasajes | nuevos soles | 4 | 50 | 200 | | |
| | laptop | unidad | 2 | 10 | 20 | | |
| | Bienes | | | | | 10 | |
| | portafolios | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | alimentacion | | | | | 30 | |
| | coffe break | unidad | 1 | 30 | 30 | | |
| Talleres de estrategias para los juegos dramáticos | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--|------------------------|-------------------------|-----------------|-----------------------------|--------------------|--------------------------|------------------------------|------------------------------|
| | Personal | | | | | 900 | | |
| | 1 capacitador | horas | 2 | 350 | 700 | | | |
| | 1 secretario | horas | 2 | 100 | 200 | | | |
| Actividades | Rubro de gastos | Unidad de Medida | Cantidad | Costo Unitario (S/.) | Total (S/.) | Total Rubro (S/.) | Total Actividad (S/.) | Total Resultado (S/.) |
| Resultado2 | | | | | | | | 214,25 |
| Actividad 2.1 | | | | | | | 107,6 | |
| Planificacion de sesiones incorporando estrategias innovadoras en los juegos dramáticos. | Materiales | | | | | 32 | | |
| | hojas bond | un ciento | 100 | 0,1 | 10 | | | |
| | lapiceros | unidad | 20 | 0,5 | 10 | | | |
| | limpiatipos | 2 | 1 | 2 | 2 | | | |
| | papelotes | unidad | 20 | 0,5 | 10 | | | |
| | Servicios | | | | | | 25,6 | |
| | impresiones | unidad | 10 | 0,3 | 3 | | | |
| | laptop | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | | |
| | fotocopias | unidad | 20 | 0,03 | 0,6 | | | |
| | Bienes | | | | | | 10 | |
| | portafolio | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | alimentacion | | | | | | 20 | |
| | coffe break | unidad | 1 | 20 | 20 | | | |
| Personal | | | | | | 30 | | |
| Docentes | nuevos soles | | 2 | 15 | 30 | | | |
| Actividad 2.2 | | | | | | | 106,65 | |
| Círculo de inter aprendizaje de | Materiales | | | | | 24,6 | | |
| | hojas bond | medio ciento | 50 | 0,1 | 5 | | | |

| | | | | | | | | |
|--|------------------------|-------------------------|-----------------|-----------------------------|--------------------|--------------------------|------------------------------|------------------------------|
| buenas prácticas para los juegos dramáticos. | lapiceros | medio ciento | 20 | 0,5 | 10 | | | |
| | papelotes | unidad | 12 | 0,5 | 6 | | | |
| | plumones | unidad | 20 | 0,03 | 0,6 | | | |
| | limpiatipos | unidad | 2 | 1,5 | 3 | | | |
| | Servicios | | | | | | 32,05 | |
| | fotocopias | unidad | 10 | 0,03 | 0,05 | | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | | |
| | Equipo de sonido | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | microfono | unida | 1 | 10 | 10 | | | |
| | alimentacion | | | | | | | |
| | coffe break | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | Bienes | | | | | | | 20 |
| | portafolio | unidad | 1 | 20 | 20 | | | |
| | Personal | | | | | | | 30 |
| Docentes | unidad | 2 | 15 | 30 | | | | |
| Actividades | Rubro de gastos | Unidad de Medida | Cantidad | Costo Unitario (S/.) | Total (S/.) | Total Rubro (S/.) | Total Actividad (S/.) | Total Resultado (S/.) |
| Resultado3 | | | | | | | | 880,25 |
| Actividad 3.1 | | | | | | | 241 | |
| Feria de talentos- Teatro en la escuela. | Materiales | | | | | 61 | | |
| | hojas bond | unidad | 30 | 0,1 | 3 | | | |
| | afiches | un ciento | 100 | 0,5 | 50 | | | |
| | talonario | unidad | 2 | 1 | 2 | | | |
| | cinta embalaje | unidad | 2 | 3 | 6 | | | |
| | Servicios | | | | | | 85 | |
| | impresiones | unidad | 10 | 0,3 | 3 | | | |
| | Equipo de sonido | unidad | 2 | 20 | 40 | | | |
| | megafono | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |

| | | | | | | | |
|----------------------|--------------------|-----------|-----|-----|-----|-------------|--------------|
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | |
| | microfono | unidad | 2 | 10 | 20 | | |
| | Bienes | | | | | 20 | |
| | portafolio | unidad | 1 | 20 | 20 | | |
| | Personal | | | | | 75 | |
| | Docentes | unidad | 4 | 15 | 60 | | |
| | cajera | unidad | 1 | 15 | 15 | | |
| | alimentacion | | | | | 40 | |
| | coffe break | unidad | 2 | 20 | 40 | | 450,5 |
| Actividad 3.2 | | | | | | | |
| | Materiales | | | | | 58,5 | |
| | hojas bond | un cuarto | 25 | 0,1 | 2,5 | | |
| | cinta embalaje | unidad | 2 | 2 | 4 | | |
| | talonario | unidad | 2 | 1 | 2 | | |
| | afiches | unidad | 100 | 0,5 | 50 | | |
| | Servicios | | | | | 212 | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | megafono | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | |
| | portafolio | unidad | 1 | 10 | 10 | | |
| | Disfraces | unidad | 12 | 15 | 180 | | |
| | alimentacion | | | | | 40 | |
| | coffe break | unidad | 2 | 20 | 40 | | |
| | Personal | | | | | 180 | |
| | Docentes | unidad | 10 | 15 | 150 | | |
| | Cajera | unidad | 2 | 15 | 30 | | |
| Actividad 3.3 | | | | | | | 168,5 |

Función teatral
en simultáneo

| | | | | | | | | |
|---|--------------------|--------|-----|------|------|--------------|--|--|
| Proyección de video teatral | Materiales | | | | | 58,5 | | |
| | hojas bond | unidad | 25 | 0,1 | 2,5 | | | |
| | cinta embalaje | unidad | 2 | 2 | 4 | | | |
| | talonario | unidad | 2 | 2 | 2 | | | |
| | afiches | unidad | 100 | 0,5 | 50 | | | |
| | Servicios | | | | | 60 | | |
| | camara fotografica | unidad | 1 | 10 | 10 | | | |
| | proyector multi | unidad | 1 | 30 | 30 | | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | | |
| | video camara | unidad | 1 | 15 | 15 | | | |
| | impresiones | unidad | 10 | 0,3 | 3 | | | |
| | Bienes | | | | | 20 | | |
| | portafolio | unidad | 1 | 20 | 20 | | | |
| | Personal | | | | | 30 | | |
| | Cajera | horas | 2 | 15 | 30 | | | |
| | alimentacion | | | | | 40 | | |
| coffe break | unidad | 2 | 20 | 40 | | | | |
| Actividad 3.4 | | | | | | 20,25 | | |
| Acompañamiento de la ejecución del Proyección | Materiales | | | | | 3 | | |
| | hojas bond | unidad | 20 | 0,1 | 2 | | | |
| | lapiceros | unidad | 2 | 0,5 | 1 | | | |
| | Servicios | | | | | 2,25 | | |
| | engrapador | unidad | 1 | 2 | 2 | | | |
| | fotocopias | unidad | 5 | 0,05 | 0,25 | | | |
| | Personal | | | | | | | |
| docente coordina | horas | 1 | 15 | 15 | 15 | | | |