



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 153 ECATEPEC

**“EL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA
FOMENTAR LA SOCIALIZACIÓN EN EL NIVEL PREESCOLAR”**

PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE

QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

PRESENTA:

FELICITAS MINERVA DELGADILLO LÓPEZ

ASESORA: MARÍA ARCELIA TORRES DELGADO

ECATEPEC, EDO. DE MÉX.

MAYO 2005.

DEDICATORIA

A MIS PADRES
POR SU APOYO INCONDICIONAL
EN LA REALIZACIÓN DE MI SUEÑO ANHELADO.

CON CARÍÑO A MIS HERMANOS Y EN
ESPECIAL
A HUMBERTO, QUE AUNQUE NO ESTÁ
PRESENTE,
SIEMPRE ME APOYÓ EN MIS ESTUDIOS.

A MIS TIOS, POR SU CARÍÑO,
FORTALEZA Y MOTIVACIÓN.

A MI ASESORA, POR SU PACIENCIA
Y DEDICACIÓN.

Y MUY EN ESPECIAL
A DIOS POR DARME
LA OPORTUNIDAD DE SER
MAESTRA.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I EL NIÑO PREESCOLAR.....	4
1.1 Características del niño de 5 años según Piaget.....	4
1.2 Características del niño preescolar vistas desde el PEP 92.....	11
CAPÍTULO II EL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN EN PREESCOLAR.....	16
2.1 El juego según Piaget.....	16
2.2 El juego en el PEP 92.....	22
2.3 El juego de dramatización.....	41
CAPÍTULO III PROPUESTA DEL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA FOMENTAR LA SOCIALIZACIÓN EN EL NIVEL PREESCOLAR.....	46
3.1 ¿Cómo aplicar el juego de dramatización?.....	46
3.2 Implementación metodológica del juego de dramatización.....	49
3.3 Evaluación.....	51
CONCLUSIONES.....	55
FUENTES DE CONSULTA.....	57

INTRODUCCIÓN

Con la finalidad de buscar alternativas que apoyen en el desarrollo de los niños en edad preescolar, se ha estructurado un proyecto, en el cual se ha elegido al juego de dramatización como propuesta para fomentar la socialización en ellos, ya que por existir poca participación, comunicación, cooperación y aceptación entre sí en el trabajo cotidiano, algunos seleccionan a sus compañeros y no dejan que otros se integren y otros los agraden; los que no son aceptados se aíslan; esto repercute en las actividades por no existir cooperación, participación ni respeto entre ellos.

Se pudo observar en la zona donde laboro (Unidad las Vegas, Texcoco) que existe alta migración (algunas familias llegan y otras se van). La gente que llega a vivir viene de diferentes puntos de la República Mexicana, esto genera en la escuela bajas y altas de alumnos durante todo el ciclo escolar. Por estos cambios que existen dentro del salón, a los niños se les dificulta socializar con sus pares (otros niños). También se detectó en las entrevistas realizadas a los padres de familia cuando ingresan a la escuela que no prestan el cuidado necesario a sus hijos porque en algunos casos ambos trabajan; otros son hijos de madres solteras las cuales tienen que trabajar o bien son muy jóvenes y no saben como interactuar con ellos.

Como se puede observar es una zona conflictiva en la que influyen diversas situaciones generando la problemática central de este proyecto que es la dificultad que presentan los niños para relacionarse con sus compañeros, es decir socializarse.

Para tratar de solucionar este aspecto se ha seleccionado al juego de dramatización, ya que por medio de estos juegos se pretende que el niño pueda establecer relación con sus compañeros al interactuar, dialogar, elaborar vestuario, títeres; acciones que finalmente lo lleven a la representación teatral, favoreciendo la dimensión social en desarrollo.

El trabajo esta integrado de tres capítulos, en el primero se hace una descripción de las características del niño preescolar vistas desde la perspectiva de Piaget y del programa de educación preescolar, ambas son retomadas para apoyar la fundamentación del proyecto.

En el segundo capítulo se mencionan los planteamientos que Piaget hace sobre el juego, que sirven como sustento al de dramatización, aunque él no lo designa con ese nombre sino como simbólico por existir una diversidad de términos que pedagogos ó psicólogos le dan. Sin embargo en este trabajo se designa *juego de dramatización*. También se menciona la importancia que tiene en preescolar y la socialización, así como la definición de dramatización.

En el tercer capítulo esta contenido lo que es el proyecto como alternativa para fomentar la socialización y, cómo organizar los juegos de dramatización y la evaluación de los niños en los juegos.

Por último se presentan las conclusiones del proyecto y las fuentes de consulta que sirvieron como apoyo en la realización de este trabajo.

CAPÍTULO 1

EL NIÑO PREESCOLAR

Este capítulo pretende reconocer las características del niño preescolar desde la perspectiva de Piaget y del PEP 92, con el propósito de tratar de encontrar alternativas para apoyar a los alumnos que presentan problemas de socialización como en este caso.

1.1 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS SEGÚN PIAGET.

He retomado la teoría cognitiva para fundamentar este trabajo, ya que se pretende conocer las características del niño en edad preescolar y en particular a Piaget, al considerarse que él es uno de los autores que abordan este aspecto. Cognitivamente Piaget establece periodos por los cuales se va caracterizando el niño. Entre los 4 a 6 años, lo ubica en el periodo preoperatorio, que es cuando el sujeto actúa sobre lo ya conocido y lo manifiesta por medio de la representación simbólica, esto quiere decir, que si un niño, al conocer un coche quiere manejarlo, lo hace con una caja, la conduce imitando que ésta es el coche; así es como lo simboliza, a través de sustitutos a los cuales les da un significado. A esto Piaget le llama, función simbólica, y lo explica en su teoría sobre el desarrollo de la inteligencia.

La teoría cognitiva parte de dos ideas fundamentales: el aspecto psicológico y el aspecto social:

El aspecto Psicológico: Se refiere aquello que no se le ha enseñado al individuo, pero que debe descubrir por si solo y eso lleva tiempo ya que para pasar de un conocimiento a otro, requiere de una maduración y lo hace a través de un orden de sucesión. El niño se enfrenta con diversos problemas de acción (alcanzar objetos

alejados y escondidos), convirtiendo un complejo sistema de esquemas* de asimilación, en un conjunto de estructuras (espacio y tiempo) esas construcciones se efectúan apoyándose exclusivamente en percepciones y movimientos, mediante una coordinación senso-motora de las acciones. Piaget lo explica en los cuatro periodos de desarrollo sobre la inteligencia que formula, en cada uno de los cuales señala un nuevo progreso parcial, hasta el momento en que las conductas alcanzadas presentan ciertas características, de las cuales solo se mencionarán las del periodo preoperatorio ya que es donde se explicarán las características del niño de 4 a 6 años.

El aspecto social: El niño recibe desde afuera estímulos, por transmisión como es en la familia, escuela y medio natural. Según el ritmo de cada medio en el que se desenvuelve influyen en su desarrollo del niño, estos estímulos son:

- a) La herencia.- Parte de una estructura biológica que es indispensable para el individuo en su relación con el medio ambiente, por ejemplo, en nuestra vista tenemos capacidad para ver ciertas partes del espectro solar a comparación de los animales que tienen otras capacidades que les ayuda a ver otras cosas que nosotros no podemos ver.
- b) La experiencia física.- Se requiere de la actividad física para que el niño encuentre una lógica en el espacio y en el tiempo, esto lo hace a través de las acciones que ejerce sobre los objetos.
- c) Transmisión social.- Es un factor determinante en el desarrollo, pero por si mismo no es suficiente, por la razón evidente de que para que se establezca una transmisión entre adulto y niño, o entre el medio social y el pequeño, es preciso que exista una asimilación de lo que se intenta inculcarle desde fuera. Pero esta asimilación se encuentra siempre condicionada por las leyes de este desarrollo parcialmente espontáneo.

* Un esquema, es la estructura de la organización en las acciones tales como se transfieren y se generalizan, con motivo de la repetición de una acción determinada en circunstancias iguales o análogas, según Piaget en su libro Psicología del Niño.

- d) Equilibrio.- El sujeto al ir adquiriendo un conocimiento a través del medio social, presenta perturbaciones que hacen que exista en él una reacción de compensación, por medio de la reversibilidad*, se requiere todo un juego de regulaciones y composiciones para llegar al equilibrio¹.

1.1.1 Desarrollo de la inteligencia

Como anteriormente se mencionó, en el aspecto psicológico, Piaget establece la teoría del desarrollo sobre la inteligencia en la que formula cuatro periodos (sensorio-motor, preoperatorio, operatorio y operaciones formales) en que explica como se van conformando ciertas características particulares que ayudan a desarrollar la inteligencia, siendo el de mayor interés para este proyecto el preoperatorio, ya que de 4 a 6 años el niño se encuentra en edad preescolar.

En este periodo se da la función simbólica, que consiste en representar un “significado” entendiendo que éstos son objetos, situaciones o acontecimientos que han sido aprendidos por el niño en el periodo sensorio-motor. Ahora lo hace por significantes que son la representación de los objetos, ejemplos: en una mesa el “significado” de ella es que sirve para colocar cosas y se utiliza en la cocina; el “significante” sería que el niño al querer representarla utiliza una caja o por medio de un dibujo. En otra situación, un niño al ver como juega fútbol su papá, aprende la acción, para después representarla, al jugar simbolizando que él es el papá². Dependiendo la situación, varían los “significantes” ya que pueden ser de 3 tipos: por señales utilizando su cuerpo a través de expresiones o gesticulaciones, como en el ejemplo que se mencionó del niño que con su cuerpo representa a su papá jugando fútbol; por símbolos utilización de objetos, este tipo es como en el ejemplo de la mesa; y por signos utilizan dibujos, garabatos.

* Reversibilidad. Transformación de un fenómeno u objeto que puede volverse a su estado normal. ejemplo en un trozo de plastilina se le puede dar un cambio realizando con ella una salchicha o una víbora ya luego se puede volver a su estado normal desbaratando la forma moldeada.

¹ Cfr PIAGET, Jean. “El tiempo y el desarrollo intelectual del niño UPN Antología Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. P.92

² Cfr. GOMEZ, Palacio Margarita, et al. El Niño y sus Primeros s Años en la Escuela. p. 38

Con estos tres tipos de significantes se aclara que no solo con los objetos puede representar la acción, sino que puede ser también con dibujos o con su cuerpo, dependiendo de la evolución del juego como se mencionará mas adelante en el capítulo 2. En este periodo aparecen simultáneamente 5 características las cuales se relacionan entre si y ayudan a que esos significados se representen:

1) Imitación Diferida.- Es la primera característica en aparecer y empieza cuando termina el periodo sensorio-motor, se inicia en ausencia del modelo. El niño al ver una escena nueva para él, la observa y luego la transforma por ejemplo, una niña, que ve a un amiguito que al enojarse, grita y patalea, una o dos horas después de haberlo visto, imita la escena riéndose. Esta imitación diferida constituye un comienzo de representación y sirve de paso entre el nivel sensorio-motor y la función simbólica, las otras cuatro características (el juego simbólico, el dibujo, imagen mental y el lenguaje) se basan en este acto ya que no son inventadas por el niño, se adquieren del medio que les rodea. Al representar la escena en el ejemplo que se ha mencionado utiliza el significante por señales ya que emplea su cuerpo.³

2) El juego simbólico.- Este es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño ya que le permite representar una serie de situaciones en las que juega diferentes roles o papeles apoyados con objetos, su cuerpo y su lenguaje; así va introyectando imágenes, imitando lo que hace su mamá, lo que hace el bombero, el policía o los animales; juega a la escuelita y representa un sin fin de situaciones. En el Jardín de Niños se realizan estos juegos con apoyo de materiales que se tienen en las distintas áreas y específicamente en el área de dramatización. “Esta área se convierte en el centro de juegos de representación del hacer, “como si...”. Aquí los niños expresan y actúan roles, situaciones y conflictos en juegos totalmente libres o bien, con orientación y apoyo del docente, elaboran algunas obras de teatro con sus guiones y personajes”⁴. En el juego

³ Cfr. PIAGET, Jean, Inhelder Barbel. *Psicología del Niño* p. 61

⁴ SEP. *Programa de Educación Preescolar*. p. 58

simbólico, varía el tipo de significante ya que en sus juegos los niños pueden utilizar objetos como cuando juegan a mamá y papá, lo pueden hacer con sus muñecas o muñecos así el significado sería con objetos o con su cuerpo que sería por señales, al representar ellos mismos a la mamá y al papá, según se organicen. El significante va a variar según la evolución que el niño vaya teniendo en la sociedad. Es conveniente señalar que este tipo de juego será revisado con más amplitud en el segundo capítulo.

3) El dibujo.- Se deriva de la imitación de lo real. Es un intermediario entre el juego simbólico y la imagen mental. El niño comienza por dibujar lo que sabe de un personaje o de un objeto pasando por las siguientes fases:

- “Realismo fortuito.- El niño comienza a garabatear.
- Realismo frustrado.- El niño dibuja lo que ve, pero no tiene una coordinación ni un orden para realizarlo, ejemplo: dibuja su muñeca sin que se parezca a ella, los ojos los dibuja juntos en donde va la boca.
- Monigotes.- El niño realiza cuerpos en los cuales solo representa la cabeza, en ella dibuja líneas para representar las extremidades. A la edad de cuatro años esta es la forma en que los niños realizan dibujos.
- Realismo intelectual.- El niño dibuja figuras como las percibe sin tomar en cuenta la posición en que están, por ejemplo: en una cara de perfil dibuja los dos ojos.
- Realismo visual.- En este tipo de dibujo el niño dibuja las figuras tal y como las ve”.⁵

En el nivel preescolar el niño expresa lo que le gusta o le disgusta del mundo en que vive; también expresa las vivencias afectivas a través de los dibujos libres, los cuales son una expresión que parece llenarlo de satisfacciones. Estas expresiones sirven

⁵ Cfr. GOMEZ, op. Cit. p. 51

como antecedente a la educadora para conocer sus necesidades e intereses. (Algunos psicoanalistas utilizan al dibujo como test para detectar algún problema).

En esta característica el significante que más utiliza son los signos (dibujos), el niño al expresarse con dibujos representa alguna situación como puede ser algún lugar que haya sido de gran agrado para él, montañas, animales, el mar, una ciudad, el campo, sus padres, etc.

4) Imagen Mental.- La imagen mental del niño en el periodo preoperatorio, se basa en la reproducción, ya que al ir conociendo objetos, acontecimientos o situaciones, se van interiorizando creando una imagen mental a través de copias internas que se guardan para después reproducirlas con la ayuda de objetos. En el Jardín de Niños se utilizan diversos materiales que apoyan a desarrollarla, como son: fichas, cubos de plástico, palitos de diversas longitudes y grosores, figuras geométricas de madera, plastilina, muñecos, cuentos, cajas, hojas, crayolas, diversos tipos de papel, resistol, etc.; al emplear estos materiales los niños los transforman para representar situaciones ó acontecimientos que han sido interiorizados en la imagen mental. En esta característica el significante que más se utiliza para representar esas imágenes interiorizadas son los símbolos (objetos), el niño selecciona objetos a los cuales les da alguna representación, como puede ser el que conduzca una caja tomándola como un coche.

5) El lenguaje.- Comienza con pequeñas frases completas y posteriormente aprende progresivamente estructuras gramaticales, que le sirven para comunicarse con su familia, amiguitos y adultos; conoce a los adultos y a sus papás y quisiera ser como ellos, revelando sus pensamientos por medio del lenguaje. Egocéntricamente también lo utiliza cuando habla para él mismo, mediante preguntas y respuestas que él solo se formula. En el lenguaje se pueden utilizar los tres tipos de significantes para representar situaciones, ya que en los tres es indispensable emplearlo.

Piaget considera que en este periodo el niño reconstruye esas interiorizaciones que ha adquirido en el periodo sensorio-motor y lo hace a través de la representación con ayuda de las características que se acaban de mencionar. En el Jardín de Niños se organizan actividades que apoyan al niño a estimular esas interiorizaciones como son educación física, danza, ritmo, cantos, juegos y escenificaciones entre otras.

Como se puede ver, dentro de estos rasgos predomina el juego simbólico que se recupera para apoyar al de dramatización ya que ambos tienen las mismas características y se presentan en la edad preescolar. Este juego se da en forma evolutiva, comienza con actos sencillos que se dan por interiorizaciones, como puede ser representar un coche con una caja; posteriormente el niño hace relatos sobre situaciones que ha vivido, por ejemplo: puede representar una fiesta de cumpleaños pero solo nombra lo más significativo para él.

Aproximadamente a la edad de 4 a 6 años sus juegos son más elaborados porque selecciona adecuadamente los materiales, le da coherencia a su lenguaje y se desplaza con más libertad. Esta forma de representación se reconoce como dramatizar. Pero Piaget la denomina “simbolismo colectivo”, aclarando que el nombre cada pedagogo o psicólogo lo determina de acuerdo a la lingüística de su país, como se especifica en el siguiente capítulo.

Posteriormente al ir evolucionando en sus juegos, sus representaciones van siendo más largas y ordenadas, teniendo un principio y un fin; por ejemplo: si los niños juegan a los bomberos porque hay un incendio en una casa, los bomberos se preparan para salir, salen y llegan al lugar del incendio, posteriormente lo apagan, salvan a las personas y regresan a su lugar; así, esta escena es completa por tener un principio y un fin.

1.2 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR VISTAS DESDE EL PEP 92

A partir de la nueva reforma educativa, en el Programa de Educación Preescolar 1992 (PEP'92), el niño es caracterizado por cuatro dimensiones* de desarrollo: afectiva, social, intelectual y física, estas dimensiones se presentan por separado en el programa para explicarlas con más detalle, pero en cada niño se encuentran integradas, porque cada uno posee una historia individual y social muy particular, por eso se le considera una unidad biopsicosocial. El que estas dimensiones se desarrollen depende de las condiciones físicas, psicológicas y la influencia que vaya teniendo el medio social en el niño. A continuación se mencionan los aspectos que desarrollan.

Dimensiones

A) **Dimensión Física:** Es la estructuración del cuerpo que se va desarrollando a través del movimiento que el niño va teniendo al tener contacto con los objetos. En esta dimensión se desarrollan los siguientes tres aspectos:

a) *Esquema Corporal.*- Es el conocimiento de su cuerpo a través del movimiento, así va estructurando una imagen interiorizada de sí mismo.

b) *Relaciones de Espacio.*- Es la capacidad que tiene al ubicar los objetos y a las personas a través del movimiento y desplazamiento de sí mismo. Tales ubicaciones son: cerca, lejos, atrás, adelante; derecha, izquierda, etc.

c) *Relaciones de Tiempo.*- Es la ubicación de hechos que se van dando en el tiempo y que va permitiendo paulatinamente conocer conceptos de duración, orden y sucesión de acontecimientos (hoy, mañana, antes, etc.).

* Dimensión, en el programa de educación preescolar se define como la extensión comprendida por un área de desarrollo, en el cual se explicitan los aspectos de la personalidad del sujeto.

B) Dimensión Afectiva: Es el desarrollo de sentimientos que se van dando en los sujetos al relacionarse entre sí, esas primeras relaciones son con la familia, posteriormente en instituciones y en la comunidad. Cada niño va teniendo su individualidad en la medida en que se desarrolle, tomando en cuenta: la economía, política y cultura. Los aspectos que integran esta dimensión son:

a) *Identidad Personal*.- El tener un conocimiento de sí mismo le permite crear, construir, sugerir, tomar iniciativa, participar en la familia, sociedad, instituciones y en los trabajos que se van realizando en la vida cotidiana.

b) *Cooperación y participación*.- La relación que va teniendo con los otros le permite intercambiar ideas, sentimientos, experiencias y habilidades, así, al tener en cuenta los puntos de vista de los demás le hará posible integrarse al trabajo colectivo.

c) *Expresión de Afectos*.- Manifiesta ciertos estados de ánimo y de sentimiento como son alegría, miedo, cariño, rechazo, agrado, desagrado, deseo y fantasía; expresiones que luego manifestará con otros niños y adultos al relacionarse.

d) *Autonomía*.- Significa ser capaz de pensar críticamente por sí mismo tomando en cuenta los puntos de vista de los demás. En la medida de sus posibilidades, el niño toma iniciativa para sugerir, cuestionar, analizar, organizar actividades, problemas y situaciones que se viven de manera cotidiana.

C) Dimensión Intelectual: A través de la relación que va teniendo con los objetos va construyendo el conocimiento, “estas relaciones, le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede

representar con símbolos”⁶ como herramientas para expresarse a través del lenguaje, el dibujo y el juego. Los aspectos que se desarrollan en esta dimensión son:

a) *Función Simbólica.*- El niño representa, personas o situaciones ausentes y lo hace con la ayuda de objetos a los que les dan una simbología.

b) *Construcciones de relaciones lógicas.*- Intellectualmente establece relaciones con objetos al manipularlos: ordena y coordina de acuerdo a su edad, lo que permite la construcción progresiva de estructuras lógico-matemáticas, y son: nociones de matemáticas y lenguaje, en las nociones de matemáticas se puede distinguir: la clasificación, seriación y conservación.

- *Clasificación:* “Es una actividad mental mediante la cual se analizan las propiedades de los objetos estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre elementos, delimitando así sus clases y subclases.”⁷

- *Seriación:* Posibilita realizar diferencias entre objetos situaciones o fenómenos al establecer la relación de orden en forma creciente o decreciente de acuerdo a los modelos que se establezcan.

- *Conservación:* Esta noción que se obtiene por medio de las relaciones de cantidad que el niño va realizando a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencias entre conjuntos de objetos para determinar mas que, menos que, igual que, etc.

En la noción de lenguaje se integra el lenguaje oral, y el lenguaje escrito:

⁶ SEP. Bloque de Juegos y Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. p. 17

⁷ Ibid. p.18

- Lenguaje Oral.- El lenguaje le permite expresar sus sentimientos y emociones, así como desarrollar su pensamiento.

- Lenguaje Escrito.- Por medio de la escritura también expresa sus sentimientos y emociones, le ayuda a comunicarse; formula hipótesis que pone a prueba y comenta.

D) Dimensión Social: Se va dando a través de la relación que va teniendo en el grupo al que pertenece (cultura). “En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Durante el proceso de socialización, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece”⁸ Una vez que adquiere identidad personal en su cultura, va siendo un miembro activo de su comunidad participando en sus tradiciones, bailes, música, comida, vestimenta, artesanía, juegos y juguetes tradicionales. Los aspectos a desarrollar en esta dimensión son:

a) *Pertenencia al grupo*.- El niño establece relaciones con los miembros del grupo al que pertenece, éstos le dan la oportunidad de cooperar y de respetar las normas por lo cual se siente parte de él.

b) *Costumbres y Tradiciones*.- Se refiere a lo ya establecido por su comunidad a través de su historia, bailes, comida, cantos, fiestas populares, tradiciones religiosas, etc.

c) *Valores Nacionales*.- Es lo que identifica a nuestra Nación, el niño conoce normas que debe de respetar, ya que lo identifican como un ser perteneciente a una Nación.

⁸ Ibid p. 12

Estas características están relacionadas entre sí ya que depende una de otra. Asimismo, el niño se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora, en la cual la realidad se le presenta en forma global, entendiendo que la globalización es un proceso total e integrado.

Cabe hacer la aclaración de que en el desarrollo de este trabajo se han tomado solo los aspectos de la dimensión social, ya que el problema que se aborda pertenece a ella.

Una vez mencionadas las principales características que Piaget establece en su teoría, se retoma el juego simbólico ya que es relevante en el niño, aunque en este trabajo se le ha designado como juego de dramatización como en el programa de educación preescolar, finalmente puede considerarse que es el mismo como mas adelante se mencionará. Por otro lado en el programa de Educación Preescolar se señala el aspecto social como característica a desarrollar en los niños de dicho nivel, por lo que el juego de dramatización es o puede ser una alternativa para favorecer la socialización en los preescolares.

CAPÍTULO II

EL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN EN PREESCOLAR.

En el capítulo anterior se describieron de manera general las características del niño de acuerdo a Piaget; en este apartado se abordan las tres perspectivas sobre el juego que sustentan este trabajo: el juego simbólico según Piaget, el juego en el PEP 92 y el juego de dramatización. En estos apartados se pretende señalar la importancia del juego en el desarrollo social del niño y resaltar para este fin el juego de dramatización.

2.1 EL JUEGO SEGÚN PIAGET

Para abordar este tema primero se menciona el juego según Piaget, ya que se toma esta teoría sobre el desarrollo intelectual del niño para fundamentar el trabajo. Se ha mencionado que de acuerdo a los periodos establecidos el niño en edad preescolar se encuentra en el periodo preoperatorio. Piaget realiza una clasificación del juego en: ejercicio, simbólico y de reglas, pero en este trabajo solo se retoma el simbólico, porque es relevante en la etapa preescolar, aunque el que se ha seleccionado sea el de dramatización se considera que son lo mismo, solo se designan diferente, en México en el programa de educación preescolar se nombra así y en las aulas existe un espacio llamado área de dramatización, la que contiene materiales de apoyo para estos juegos. A continuación se describe el juego simbólico según Piaget para aclarar esta relación.

Juego simbólico: Se da en el periodo preoperatorio, el niño en este juego se interesa por la realidad simbolizada y el símbolo (objeto) le sirve para representarla. La forma más primitiva del símbolo es el esquema simbólico; el niño comienza a representar situaciones con su cuerpo, se limita a hacer como si ejerciera una de sus acciones habituales sin atribuírsela a otros ni utilizar los objetos entre sí, sino que lo hace con

su cuerpo, lo hace para simbolizar la situación; hace como si durmiera, como si se lavara, como si comiera etc. Actúa sin los objetos, al realizar estas acciones no las hace por aprender, sino que en esta edad lo que busca es simplemente utilizar libremente sus posibilidades individuales, de esta forma se señala el paso entre el ejercicio y el símbolo.

A partir de que el niño comienza a utilizar mejor su lenguaje que aproximadamente es al inicio de este período (preoperatorio) se van dando diversas formas de símbolos lúdicos, las que Piaget agrupa en tres etapas que a su vez están subdivididas en 3 tipos:

1ª Etapa:

a) *Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.*- Los proyectan con un juguete como puede ser su oso de peluche, en lugar de hacer como si se durmiera, lo hace con su muñeco como si comiera o se bañara. Estas proyecciones de esquemas simbólicos son tomados de modelos imitados, esto quiere decir que en la etapa sensorio-motora el niño imitaba con su cuerpo, pero en esta etapa lo hace con objetos.

b) *Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos:* Estos juegos son tomados de modelos que imitan con objetos que para el niño son nuevos, ejemplo: el niño imita barrer con una tela que tiene en ese momento y luego lo hace con un pedazo de cartón. Este tipo de juego se asemeja al anterior ya que en los dos utiliza el objeto para representar la acción, solo que en el segundo es mas cambiante la utilización de objetos.

2ª Etapa:

a) *Asimilación simple de un objeto a otro.*- Se refiere a la representación sencilla que le da al objeto, le sirve de pretexto para representar a otro, a diferencia de los tipos siguientes y en los que intervienen reproducciones de escenas enteras.

Ejemplo: el niño al ver una concha de mar la agarra como si fuera una “taza” y comienza a beber, la concha le sirve para asimilar el objeto “taza” aunque es simple la escena, pero es completa al utilizarla como tal. Al día siguiente la vuelve a agarrar para utilizarla como un sombrero colocándosela en la cabeza, así va asimilando escenas sencillas pasando de un objeto a otro.

b) *Juego de imitación.*- En éste solo utiliza su cuerpo, por ejemplo: dos niñas juegan a ser una la mamá y otra la hija, y en sus juegos realizan las expresiones de ser mamá; una plancha, lava, manda a su hija a la escuela, la otra obedece, pide que la lleve a la escuela, etc., pero en estos juegos no solo imitan a los individuos sino que también pueden imitar los objetos; como puede ser: correr como un tren, saltar como una pelota, hacer como los aviones y así sucesivamente. La imitación se hace con sus cuerpos.

3ª Etapa: *Combinaciones simbólicas variadas.* Se da entre los 3 a 4 años. En esta etapa existe una variación en las escenas que desarrolla el niño, ya que existen combinaciones entre la asimilación en la acción y la imitación de personajes exteriores y están agrupadas en tres tipos:

a) *Combinaciones simples:* En estos juegos existe una inversión en la escena real a desarrollar ya que el niño cuenta un relato de lo que esta viendo y luego lo cambia para contar otra cosa de lo mismo que hay en ese lugar. Ejemplo: una niña pone la cabeza de su muñeca en una ventana mirando hacia la calle y se pone a contarle todo lo que ve (a la muñeca). La calle, árboles y luego invierte el relato de forma sencilla diciendo ves esos carros que vienen, los caballos, la gente. A partir de este tipo de juego el niño va alargando las escenas y las nombra con más detalles.

b) *Combinaciones compensadoras.*- El niño representa en este tipo de juego actos que han sido prohibidos para él y éstos se desencadenan con el deseo de compensar aquello que le han limitado a hacer; ejemplo: el niño al no poderse

divertir con el agua con la que lo bañan, toma una taza vacía y la acerca a la cubeta e imita bañarse. Así es como él trata de compensar aquello que le prohibieron.

c) *Combinaciones liquidadoras.*- En estos juegos el niño ante situaciones en que han sido desagradables como: una cortada de alguna persona donde ve sangre, maltrato de un animal o persona, etc., trata de revivir la situación imitándola simbólicamente; esto con el fin de liquidar un espectáculo que para él es inquietante, ejemplo: una niña que se impresiona al ver en la televisión un suicidio, al otro día ella trata de revivir la situación, representando el hecho desagradable para ella, quedando tirada en el suelo, su mamá entra en ese momento y le pregunta ¿qué tienes? ¿te duele algo? Responde, no soy la persona muerta que vi en la televisión. Con esta situación, la niña la incorpora en su yo, al ver que es desagradable para ella, trata de aceptarla representándola simbólicamente, ayudando con esto a liberarse de ese hecho tan desagradable.

d) *Combinaciones simbólicas anticipadoras.*- En estos juegos los niños representan situaciones que han sido previstas por los adultos, por el peligro que pueden correr, como son; un consejo o una orden; ejemplo: una niña toma una aguja, al verla su mamá, le dice ¡dámela no te vayas a picar!. En ese mismo día juega a picarse con un palito. En este ejemplo se puede ver como la niña en su juego *anticipa* lo que puede suceder por no obedecer.

A partir de los 4 y aproximadamente hasta los 7 años de edad el juego comienza a ser más representativo, el símbolo llega a convertirse en una simple representación imitativa de la realidad. Dentro de esta etapa se distinguen tres tipos de juegos:

1^{er} Tipo: *El orden de lo relativo de las construcciones lúdicas.*- En este juego esencialmente lo que se distingue es que el niño mantiene una secuencia en el diálogo que realiza en sus juegos; ejemplo: Laura va de compras, lleva su bolsa igual

que su mamá cuando va a la tienda, en su juego comienza a relatar ella misma, me da un kilo de azúcar, dos kilos de huevo, una sopa ¿cuánto es? (ella misma se contesta, son veinte pesos, paga y se da la vuelta para irse). Como se puede ver en el ejemplo, la niña lleva una secuencia en el diálogo que ella misma relata, por lo que es entendible.

2º Tipo: *Preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real.*- En este juego el niño tiene cuidado de llevar a cabo una exactitud en las construcciones con los materiales que acompañan el juego, como son: casas, corrales, muebles, dibujos, etc.; estas construcciones ayudan al niño a coordinar cada vez más el ejercicio sensorio-motor y el intelectual en el símbolo mismo. Por ejemplo: el niño al construir por varios días una casa con cajas, va ejercitando movimientos sensorio-motores y combinaciones simbólicas. Pero por este mismo hecho, la asimilación simbólica es cada vez menos deformante y se aproxima por tanto cada vez más a la simple reproducción imitativa. El símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real. A partir de los 5 años el niño se pasa organizando escenas de familia, de la escuela, de su comunidad, etc.; con sus muñecas y/o muñecos; construyendo casas, jardines y muebles con cajas y palos, etc. Pero también dentro de este tipo de juego aproximadamente a los 6 años de edad comienza a existir mas coherencia entre los materiales, o los personajes que se representan en el juego con el lenguaje, por ejemplo: los niños construyen un pueblo completo, todo lo que se habla está relacionado con el pueblo y sus habitantes; construyen casas, animales, personas, todo esto lleva coherencia, tanto lo que se habla como los personajes caracterizados con el material que adecuaron para representar el pueblo.

3º Tipo: *Simbolismo colectivo.*- El niño en estos juegos gusta de relacionarse con más de dos niños, entre ellos se intercambian las ideas y se imitan, esta organización que se va dando lleva un orden y coherencia en los juegos⁹

⁹ Cfr. PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño Imitación, juego y sueño imagen y representación. P. 165-189

Se observa que estos tres tipos de juegos los niños los realizan en el jardín de niños libremente durante el recreo o cuando proponen realizar alguna actividad que se asemeja a un recuerdo significativo para ellos, como puede ser una fiesta infantil, visita a algún familiar etc. También realizan los juegos con ayuda de la educadora quien los guía para que se lleven a cabo de acuerdo a las necesidades de los niños o de las actividades que surjan en los proyectos. Estos juegos en este nivel (preescolar) son denominados juegos de dramatización. Algunos autores los recuperan con este nombre como Isabel Tijerina que plantea en su libro de dramatización y teatro infantil que el juego de dramatización como práctica educativa se inicia en el preescolar considerando que los niños en este nivel tienden a “dramatizar hechos de la vida o situaciones inventadas y tratan de ofrecerles la ocasión de expresarse y de hacerles adquirir los medios para progresar en la comunicación”¹⁰

Resumiendo: Esta clasificación que realiza Piaget, ha servido para fundamentar el juego de dramatización, aunque él lo designa con otro nombre porque existe una diversidad de términos que pedagogos, psicólogos, etc., le dan de acuerdo a la lingüística de su país. Pero en esta clasificación se puede observar que en la tercera etapa del juego simbólico tiene las mismas características que el juego de dramatización. Piaget es uno de los autores que da una descripción mas detallada del juego infantil y lo hace en su clasificación con base en los periodos de desarrollo sobre la inteligencia que se han mencionado en este capítulo. Esta teoría ha ayudado a tener una aproximación de cómo son los juegos en los niños en edad preescolar y a considerar que el juego de dramatización sea el adecuado para dar solución al problema de socialización en estos niños.

¹⁰ TIJERINA, Isabel. Dramatización y Teatro Infantil dimensiones psicopedagógicas y expresivas. p.125

2.2 EL JUEGO EN EL PEP '92

De acuerdo a las necesidades de transformación: económica, política y social que requiere el país, se considera a la educación como pilar para el desarrollo, por lo que surge la necesidad de hacer cambios en los contenidos, materiales educativos, así como diversas estrategias para apoyar la práctica docente y así elevar la calidad, principalmente en el nivel básico (primaria, secundaria y el preescolar). En consecuencia surge el PEP 92 (Programa de Educación Preescolar 1992); en él se propone que a partir de 1992 los docentes lleven a cabo el trabajo con flexibilidad, considerando las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y favoreciendo el progreso de socialización.

Esta forma de trabajar corresponde a una metodología por proyectos, que es la “organización de juegos y actividades propios de esta edad que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos”¹¹. Estos proyectos tienen relación con la vida diaria del niño, cuando ve algo por primera vez que le haya gustado o impresionado comienza a cuestionar a los adultos en la escuela le pregunta a la educadora; por ejemplo: sobre los dinosaurios, ¿por qué ya no existen?, ¿de qué se alimentaban?; a partir de ahí se puede realizar un proyecto, la educadora puede cuestionar más a los niños para así realizar actividades o investigaciones para ayudar a conocer más de los dinosaurios. Otra situación en la que puede surgir un proyecto es cuando existe algún problema en el grupo, o individualmente y puede ser en los hábitos de higiene personal o del salón, o puede ser en una actividad concreta como en fechas a conmemorar, campañas de salud, exposiciones, cumpleaños, etc. Estos son algunos ejemplos, ya que conforme se maneja esta forma de trabajar, se pueden realizar otras estrategias para generar un nuevo proyecto. Cada proyecto tiene una duración diferente dependiendo del tema

¹¹ SEP. P. 18 Op. Cit.p.18

que se haya seleccionado o de las actividades que se propongan y también del interés y, capacidad de los niños. Los proyectos, llevan una organización en las actividades, se plantean pasos a seguir y se determinan diversas tareas para conseguir los materiales que se van a utilizar; el docente debe coordinar y orientar para que se lleven de manera organizada. El proyecto lleva una estructura que comprende varias etapas:

1ª Etapa.- *El surgimiento*. Puede ser a partir de sucesos imprevistos, experiencias individuales, alternativas sugeridas, o en base a una pregunta como anteriormente se mencionó.

2ª Etapa.- *Elección de proyecto*. Se realiza a través de las sugerencias que los niños han aportado en el surgimiento como son: sucesos vividos en su casa o en la comunidad o que fueron significativos, también puede ser en sus fantasías que con gusto manifiestan.

3ª Etapa.- *Planeación*. Los niños proponen actividades, las cuales se van seleccionando para después representarlas en dibujos; esto lo pueden hacer en una hoja de papel bond, o en algún otro material que sea visible para ellos. A este tipo de planeación se le denomina friso.

4ª Etapa.- *Realización*. En esta etapa se llevan a cabo las actividades y juegos que se han planeado. Se sugiere que se realicen conforme lo planeado para una mejor organización en el trabajo.

5ª Etapa.- *Evaluación*. Los niños autoevalúan los resultados del proyecto realizado, así como las dificultades y vivencias que les servirán de base para futuros proyectos. Esta nueva forma de trabajar responde al principio de globalización, que es la forma de llevar a cabo la enseñanza como un Proceso Integral en el cual los elementos que lo conforman, afectivo, intelectual, social y físico se interrelacionan entre sí, favoreciendo la relación del niño con su entorno natural y social desde una

perspectiva totalizadora y así la realidad se le presenta en forma global. Con esta forma de trabajo los docentes deben considerar que el niño vive en todo momento impresiones, deseos, sentimientos, preguntas, conquistas, ilusiones y decepciones, ya que su crecimiento no va en dirección única, sino que en la vida se enfrenta con situaciones diferentes en un solo día. El niño puede tener necesidades muy distintas incluso opuestas, los docentes en el Jardín de Niños, deben considerarlas apoyarlo dándole el espacio adecuado y proporcionándole materiales que favorezcan su desarrollo integral y distribuir el tiempo organizando actividades en las diferentes áreas de trabajo.

En el preescolar se cuenta con las siguientes áreas de trabajo:

- Espacio interno (aula).- Dentro del aula se deben brindar espacios lugares que sean agradables para el niño ya que ahí pasará varias horas al día y tendrá experiencias de aprendizaje. Estos lugares a considerar son con los que está constituida el aula como son: muebles, paredes y materiales; deben ser flexibles para que los niños puedan trabajar dándoles una transformación y movimiento de acuerdo a sus necesidades e intereses, dichos espacios están organizados y se les denomina áreas de trabajo, se diferencian por nombres, por mobiliario y material; apoyan al docente en la organización de juegos y actividades con los niños ya sea en equipo o individualmente y también en los proyectos. Permiten al niño moverse y apoyar sus nociones de espacio, tomar sus propias decisiones y respetar las de sus compañeros; resolver conflictos conjuntamente y personales; saber elegir materiales y tipos de juegos en los proyectos libremente.

En la estructura del aula se sugieren las siguientes áreas:

Área de biblioteca.

Este espacio ayuda a enriquecer sus habilidades lingüísticas y el interés por la lectura, a través de libros, cuentos y revistas; les apoya para concentrarse en temas que sean de su interés, para que imaginen e inventen historias. Se sugiere tener en esta área un mueble adecuado para los libros, cuentos, cuadernos, etc. Para que se sientan cómodos, puede tener cojines y tapetes. (Imagen No. 1)



Imagen No. 1

Área de expresión gráfica y plástica.

Les da la oportunidad a los niños de desarrollar su creatividad y expresar sus inquietudes y gustos por medio de los materiales que allí se encuentran, como son: pintura, crayolas, papeles de diversos tipos, acuarelas, plastilina, pinceles, resistol, tela, semillas, etc. (Imagen No. 2)



Imagen No. 2

Área de Naturaleza.

En ella el niño puede experimentar y coleccionar del medio natural: plantas y animales: en ella experimentan y observan el crecimiento de semillas germinadas, identifican diferencias entre animales como: insectos, peces, aves, etc. Colecciones de hojas, piedras, conchas de mar, etc. Los materiales que se sugieren son: frascos para recolectar insectos o para realizar experimentos; regaderas, cajas, semillas de diversos tipos, plantas con macetas, conchas, tierra de mar, algodón, minerales, etc. (Imagen No.3).



Imagen No. 3

Área de dramatización.

Permite al niño representar o expresar sus ideas, sentimientos, experiencias, emociones, estados de ánimo con imaginación y creatividad, a través de diversas formas: lenguaje, corporal, plástica y ritmo-musical. Ejemplos: forman monólogos, elaboran muñecos guiñoles los que los utilizan para representar algún personaje como puede ser algún animal. Escenifican algún tema o se organizan para realizar una obra de teatro. Estas actividades les dan la oportunidad de tener mayor comunicación, así como de favorecer el desarrollo de la función simbólica, aspectos de espacio y tiempo, destrezas viso-motoras, apreciación y expresión artística, creatividad, cooperación, espontaneidad y autonomía. Los materiales que se sugieren son: un espejo, vestuarios de todo tipo, maquillaje, juguetes, muñecos guiñoles, etc. (Imagen No. 4) Estos aspectos y materiales reúnen las características adecuadas para realizar el juego de dramatización que se ha seleccionado en este proyecto como alternativa para abordar el problema de socialización en el nivel preescolar.



Imagen No. 4

Espacios personales

Otro tipo de área que existe dentro del aula son los espacios personales y percheros para colgar sus suéteres y sus loncheras; una repisa para colocar peine, crema, jabón, un toallero y cepillero para los cepillos dentales. (Imágenes 5 y 6)



Imagen No. 5



Imagen No. 6

Espacio Externo.

El niño tiene la oportunidad de ubicarse en otros espacios fuera del aula, uno de ellos es el patio de la escuela, en el se encuentra otro tipo de áreas como son: el chapoteadero, arenero, lavaderos, hortalizas, gallinero, etc. Estos lugares no solo le sirven como recreación sino que le dan la oportunidad de adquirir sensaciones y experiencias que a veces no se consideran tan importantes. (Imágenes 7, 8, 9, 10 y 11)

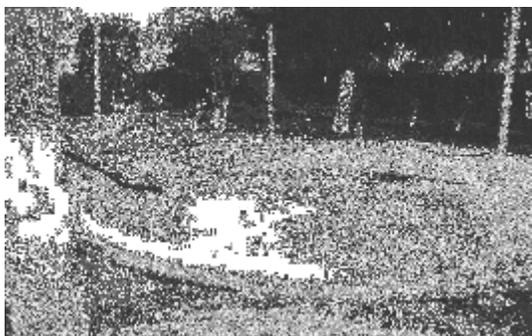


Imagen No. 7 Chapoteadero



Imagen No. 8 Arenero

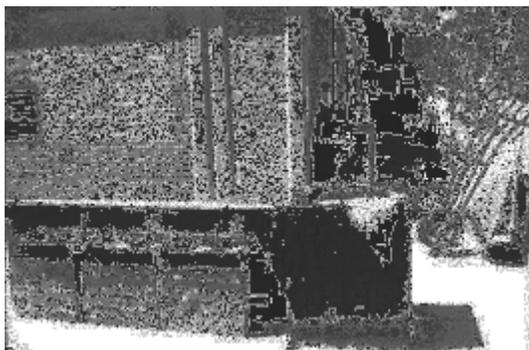


Imagen No. 9 Lavaderos



Imagen No. 10 Hortalizas

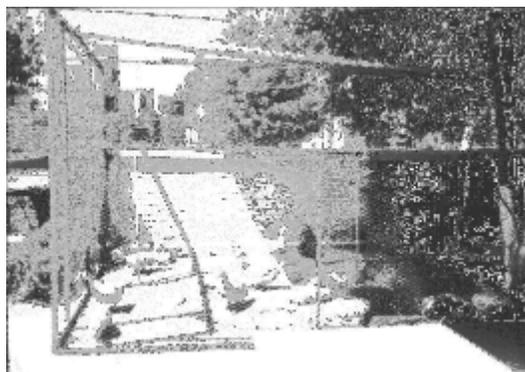


Imagen No.11 Gallinero

- Otra área que se considera importante es la de sus alrededores, y puede ser: la casa de la cultura, el centro comercial, panadería, teatro, zoológico, etc., así va conociendo nuevos lugares que le son útiles para adquirir seguridad en si mismo.

Dentro de la organización del trabajo hay otros aspectos a considerar:

- Materiales.- Es importante que los materiales con los que se cuente estén clasificados y ordenados en cestos, botes, cajas, etc. Para que el niño los utilice adecuadamente, los limpie y los coloque nuevamente en su lugar. La educadora debe de enseñarle normas de orden y cuidado y hacerles sentir que son suyos y de todo el grupo. Los materiales deben ser variados como puede ser: de rehusó (palitos de madera, tubos de cartón, pedazos de tela, muñecos de peluche, tapas de refrescos, etc.); pueden aportarlos los padres de familia, los niños, el docente, vecinos y comerciantes del lugar.
- El tiempo.- Es importante en este nivel, ya que debe existir una organización adecuada de las actividades, así como dar flexibilidad en ellas adecuándolas a los niños. Se deben tomar en cuenta las actividades de rutina como es: el recreo, ritmo, cantos y juegos, educación física, etc., ésto porque a cada docente se le asigna un horario de estas actividades las tiene que organizar

para incluirlas que se programen en los proyectos. Cuando exista una actividad imprevista por la cual se tenga que suspender el proyecto, por ejemplo una invitación, etc., después de ella el docente al retomar las actividades deberá preguntar a los niños si desean seguir con el proyecto o desean proponer otro. Se sugiere que la organización de actividades se represente gráficamente (friso) y a través de esto el docente pueda dialogar con los niños preguntándoles ¿Qué actividades nos tocan hoy? ¿Después del recreo que actividad haremos? Etc., marcando lo que se vayan realizando y así identificar lo que falte.

- El juego.- Es otro aspecto importante ya que se considera un medio para desarrollar las potencialidades y provocar cambios cualitativos en la relación que establece el niño con otras personas en su entorno, espacio y la ubicación en el tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en el lenguaje y en general en la estructura de su pensamiento ya que no le sirve nada más para entretenerse, sino que favorece su desarrollo integral; lo utiliza para reproducir las acciones que vive cotidianamente. En esta edad preescolar, el juego simbólico es el que predomina, el niño lo hace con ayuda de objetos a los cuales da un símbolo, así tiene la posibilidad de establecer relación con sus compañeros y su medio social, siendo estos algunos aspectos que mediante el juego ayudan a que los niños se desarrollen. La educadora es la indicada para apoyar al niño en su desarrollo, debe sugerir actividades con una tendencia lúdica, así el niño se integra física y emocionalmente. El juego debe ser tanto educativo como con objetivo: para divertirse, para convivir, reír con los compañeros y encontrar satisfacción, no solo empleándolo didácticamente o para favorecer algunos aspectos del desarrollo sino globalizándolo, favoreciendo un desarrollo integral. En este proyecto solo se toma un aspecto del desarrollo infantil que es el social, pero se aclara que es porque existe más problema en éste aspecto, pero sin dejar de lado los otros.

A continuación se mencionan los bloques de juegos y actividades que se encuentran en el programa de preescolar, éstos están relacionados con los diferentes aspectos de desarrollo (intelectual, afectivo, social y físico) de los niños.

A) *Bloque de juego y actividades de sensibilidad y expresión artística:* las actividades que se sugieren en este bloque son: música, artes escénicas, artes graficas, plásticas, literatura y artes visuales. A través de estas actividades al niño se le brinda la oportunidad de que exprese sus diferentes estados de ánimo y también los que identifica en otros. Este bloque a su vez se subdivide en:

a) *Artes graficas y plásticas.* A través de la manipulación de (plastilina, arcilla, arena, etc.) realiza el modelado de diversas figuras; elabora dibujos y periódicos murales con distintos materiales (crayolas, gises, acuarelas, papel, etc.); fabrica adornos para el salón, elabora maquetas; decora dibujos con diferentes técnicas, y con otros materiales (café, pasta dental, palitos, etc.)

b) *Literatura.* Los niños pueden inventar leyendas, cuentos, historias o leyendas y narrarlas, también decir adivinanzas y trabalenguas.

B) *Bloque de Psicomotricidad.-* a través de su cuerpo realiza diversas actividades que le ayudan a la integración de su imagen corporal, la estructuración del espacio y del tiempo. En este bloque se atiende el desarrollo de:

a) *Imagen corporal.* El niño puede realizar al aire libre movimientos espontáneos (correr, caminar, trepar, saltar, etc.), imitar movimientos de personas, dibujar la silueta de sus compañeros en el piso, etc. Las actividades que también se sugieren son las de educación física, ritmo cantos y juegos, campamento, matrogimnasia y mini olimpiadas.

b) *Estructuración del espacio.* El niño al relacionarse con los objetos y las personas va ubicando un espacio consigo mismo, se sugiere realizar desplazamientos en lugares amplios, reducidos, cerrados y abiertos; llevar a cabo

juegos desplazándose entre obstáculos y la elaboración de croquis para visitar algún lugar.

c) *Estructuración del tiempo*. A través de la sucesión de acontecimientos y situaciones de la vida cotidiana, el niño puede ir describiendo las actividades que se realizan durante el día dentro del Jardín de Niños. Aprende los días de la semana y los menciona; utilizar términos como ayer, ahora, mañana en el contenido de los relatos, esto les permite tener una noción del tiempo e irlo estructurando.

C) *Bloque de naturaleza*: “Actividades correspondientes a éste bloque permiten que el niño desarrolle una sensibilidad responsable y protectora de la vida humana, así como del mundo animal y la naturaleza en general, con el fin de inscribirse en una lógica que implica formas de preservación y cuidado de la vida en su sentido más elevado”¹² Este bloque se enfoca en:

a) La salud. Se sugiere realizar prácticas de higiene personal, preparación de alimentos como pueden ser: ensaladas, yogurt, postres; enseñarlos a utilizar las instalaciones de la escuela como son: baños, cocina, juegos, etc.; practicar cepillado de dientes, lavarse las manos, etc.

b) La ecología.- Recolección de plantas; que observen características geográficas del entorno, montañas, ríos, lagos, mares, bosques, selva, desiertos, etc.; uso adecuado del agua; participación en campañas de forestación, proponer soluciones a problemas ambientales de la comunidad, reciclar basura, etc.

c) La Ciencia. Algunas de las actividades que se sugieren son: experimentación de germinados, elaborar y comprobar hipótesis en la realización de sencillos experimentos, observar las propiedades físicas de la materia: líquido, gaseoso y sólido.

¹² Ibid. p. 43

D) *Bloque de matemáticas.*- A través de las matemáticas se va desarrollando el pensamiento lógico, ayuda a interpretar la realidad y a comprenderla. Las actividades que apoyan este bloque son:

- a) Clasificación y seriación. se pueden realizar clasificaciones de materiales según sus características, etiquetar cajas para diferenciar contenidos, registrar el crecimiento de plantas, ordenar objetos de acuerdo a su altura, grosor, textura, etc.
- b) Adición y sustracción. se sugiere utilizar los primeros números del 1 al 9 en la comparación de colecciones, organizar o repartir materiales registrando cuántos hay, cuántos faltan, etc. Resolver problemas que impliquen sumar y restar; realice cantidades de igualdad, por ejemplo con dos conjuntos de cantidades iguales el niño compara que aunque se mueven existe igualdad, porque no se quitó ningún elemento ni se puso en alguno de los conjuntos.
- c) Geometría. Se sugiere realizar dibujos a partir de figuras geométricas y localizar figuras planas en el entorno.
- d) Introducción a la geometría. Descubrir las formas geométricas en los objetos, establecer semejanzas y diferencias entre las formas geométricas y los objetos de su entorno.
- e) Medición. Utilizar objetos como tazas, vasos, listones, tapas, pies, manos como unidades de medida; utilizar calendarios, relojes de todo tipo, resolver problemas prácticos que requieran realizar algún tipo de medición.

E) *Bloque de lenguaje:* Estas actividades le permiten ampliar su lenguaje oral y le proporcionan un ambiente alfabetizado que ayuda en su lenguaje. Se enfoca en:

- a) El lenguaje oral. Se sugiere pronunciar palabras de objetos que haya en su salón, lea cuentos de acuerdo a las ilustraciones que ve en ellos, inventar y encontrar palabras con una silaba dada, platicar sobre gustos, experiencias, estados de ánimo, etc., contar cuentos o historias reales o imaginadas, jugar a decir adivinanzas, rimas, trabalenguas, etc.

b) Escritura. se sugiere producir o interpretar simbologías, tratar de copiar su nombre e identificarlo, elaborar croquis, elaboración de periódicos murales.

c) Lectura. se sugiere observar a la educadora cuando lee silenciosamente fijando la mirada y los movimientos de las hojas que requiera la lectura, leer los ingredientes de recetas.

Finalmente la evaluación incluye todos los bloques y debe ser cualitativa, porque mediante esta forma se describen y se interpretan rasgos en la práctica educativa. Tomar en consideración cómo se han desarrollado las acciones, cuáles fueron los logros y cuáles los principales obstáculos. Pretende obtener una visión integral porque considera al niño como una totalidad en la cual van incluidos todos sus aspectos de desarrollo (afectivo, intelectual, social y físico) así como los recursos y personas que interactúan con él, como son: padres de familia, comunidad, materiales, planeación etc. La evaluación permite proponer alternativas futuras que ayuden a un mejoramiento de problemas que se hayan tenido como por ejemplo: en la interrelación con los alumnos en el trabajo, con el docente, con los materiales, en el tiempo, etc. Los docentes, niños y padres de familia son los responsables de evaluar. La evaluación debe ser mediante la observación de forma discreta, para que en el niño no pierda su espontaneidad. Las observaciones se pueden hacer en sus juegos libres, actividades de rutina; los padres podrán participar en ellas haciendo comentarios en las clases al integrarse en las clases abiertas, matrogimnasia, festivales, exposiciones etc. y así aportar sugerencias o ideas. La evaluación es continua y en todo momento se hace, la educadora lleva un cuaderno en donde anota las observaciones de cada semana, pero está abierta para que cuando haya algo sobresaliente en el niño o problemas de salud se anoten. Existen diferentes momentos de integración de la evaluación: al inicio del ciclo escolar, a mediados de éste, al término de cada proyecto y al final del ciclo escolar.

La intervención de los padres de familia en los proyectos es necesaria, deben de intervenir como apoyo en el desarrollo de éstos, ya que a través de eso los padres conocen más el trabajo de sus hijos y se propicia más acercamiento entre ambos.

También deben participar en otras actividades como son: clases abiertas, matrogimnasia, festivales etc., podrán aportar a la educadora sugerencias, cuestionar en dudas que tengan, ayudar a resolver problemas de sus hijos etc.

Esta nueva forma de trabajo nace a partir de que el desarrollo del niño era concebido de manera parcializada, enfocado en aspectos específicos y no como un proceso integral. Las investigaciones realizadas en 1990 por la Dirección General de Educación Preescolar sobre el desarrollo integral del niño, obtienen como resultado que el niño es único y en su desarrollo intervienen varios aspectos (biológico, psicológico, social etc.), por lo que la educadora debe de tenerlos en cuenta para no caer en errores que los perjudiquen. Su desarrollo es dinámico, está en proceso de construcción y reconstrucción con ritmos, formas, y expresiones variadas. Cada aspecto de desarrollo está estrechamente relacionado con los otros. Si un niño tiene problemas de lenguaje le perjudicará en el aspecto social, pues no tendrá una buena comunicación con sus compañeros y también le afectará en su pensamiento entre otros aspectos. También las educadoras deben ver a los niños como seres iguales y propiciar el desarrollo de todos los aspectos ya que algunas se enfocan más a las actividades manuales, otras a las actividades de educación física, otras se centran a la creatividad etc. En general se observó en estas investigaciones que a las educadoras les resulta difícil ver al niño como un sujeto único y al desarrollo como integral. Estas investigaciones se realizaron con el fin de apoyar a los docentes y mejorar su trabajo cotidiano, mediante la aplicación de estrategias didácticas, alternativas y actitudes que repercutan en el desarrollo integral del niño. De acuerdo a estos antecedentes se pretende en este proyecto de investigación buscar cómo dar solución al problema de socialización en preescolar, mediante el juego de dramatización y así propiciar en los niños un desarrollo integral.

2.2.2 El juego y la socialización del niño preescolar

La socialización es un aspecto importante en los individuos ya que ayuda a que se relacionen, es compleja porque en cada persona tiene una individualidad que le

hace ser única, por lo que su objetivo es lograr la satisfacción propia, para lo cual requiere también de una integración en la sociedad, en donde debe relacionarse en un contexto social determinado, como es: religión, cultura, política, educación, etc., aunque estos dos aspectos se contradicen (individual y social) pero al mismo tiempo se atraen y complementan. Desde pequeño el ser humano se encuentra con diversas formas de relación que se van estableciendo. El primer contacto de relación lo tiene con la mamá, ella lo cuida, le da de comer. Posteriormente se va relacionando con objetos y familiares como son: papá, hermanos, abuelos, tíos, primos, etc. Así, de pequeño su relación se da en el núcleo familiar, en donde aprende comportamientos y afectos, luego su relación se va dando en la comunidad al relacionarse con vecinos, en fiestas de pueblo, eventos culturales y sociales, en donde conoce otro tipo de costumbres y tradiciones. Otro tipo de relación que establece es en la escuela, ahí se integra a un grupo de compañeros, los maestros, directivos, etc. En todas estas formas de relación que va teniendo el niño aprende normas y reglas que se deben respetar para que se de esa socialización. Por lo tanto el ser individual y el ser social no pueden darse armónicamente sino que son producto de conflictos y resistencias por parte del sujeto ya que existe una imposición de reglas en la sociedad. Por eso dentro de la escuela se programan actividades que ayudan a los niños a establecer relación entre ellos y con los adultos. La educación en la escuela pretende integrar aspectos básicos de acuerdo al medio social para que los niños actúen con autonomía* y respeto ante los demás.¹³

Uno de los objetivos que marca el programa de educación preescolar es lograr que los niños desarrollen una socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos. En este trabajo recepcional se ha considerado que el juego es el elemento principal para llevar a cabo estas actividades por ser placentero y al utilizarlo por grandes periodos, los niños se integran y se involucran mas en el trabajo, aprenden a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, etc.

* Autonomía, significa ser gobernado por uno mismo, en la medida de las posibilidades.

¹³ Cfr. SEP. La Educación Preescolar en México un acercamiento teórico p. 12 - 15

Isabel Tijerina menciona que el niño en edad preescolar es caracterizado por ser egocéntrico, no tiene conciencia de su diferenciación con relación a los otros, considerando que “el egocentrismo como fenómeno epistemológico consiste precisamente en la ausencia de conciencia del yo y nada tiene que ver con el egoísmo, no es que el niño pretenda imponer su punto de vista diferente”¹⁴ sino que se comporta centrando la atención en lo que él quiere y no en los demás. Los niños al integrarse a la escuela, cada uno quieren todo para sí, y lo manifiestan con actitudes que reflejan el trato que tienen en su casa (agresividad, tristeza, soledad, angustia, coraje, cariño, etc.).

Por medio del juego de dramatización se pretende que el niño pueda relacionarse, pues al organizarlo, invita a participar en diálogos, representaciones teatrales, elaboración de vestuarios, títeres, utilización de recursos materiales, etc., y así favorecer liberarse de ataduras, que traen interiormente y que han sido adquiridas en su ámbito familiar y no le permiten relacionarse con sus compañeros.

En estas actividades los niños por lo regular sugieren juegos donde representan papeles de los adultos o de la vida que llevan en su casa y lo hacen a través de las expresiones dramáticas, que están divididas en: lingüística, corporal, plástica y ritmo musical.

- *La expresión lingüística*, se manifiesta por medio del lenguaje, el cual les sirve para comunicarse estableciendo diálogos en los juegos. Por lo que a través de él se van socializando y a la vez lo van ampliando.
- *La expresión corporal*.- Los niños representan personajes, utilizan su cuerpo, por ejemplo, “jugar a la casita” representan a la mamá, papá e hijos, se organizan, comienzan a actuar, se saludan de mano, o se despiden como lo hace la mamá con sus hijos o papá etc., mediante esta

¹⁴ Tijerina, op. Cit. p. 68

situación va creando respeto, confianza y seguridad, favoreciendo una mejor relación entre compañeros en todas las actividades.

- *La expresión plástica.*- Los niños elaboran sus propios vestuarios, transformando una diversidad de materiales para utilizarlos como recursos en las representaciones, que realizan en los juegos y así permitiendo relacionarse; por ejemplo en el juego se organizan para seleccionar lo que requieren para realizarlo, si están jugando a la casita algunos sugieren que las mesas sean las camas y las acomodan en un espacio que les es conveniente, otros proponen que el hijo de la mamá sea un muñeco y su rebozo sea un pedazo de papel crepe o un suéter, la mamá utiliza un suéter en la cintura para simular su babero, cortan pedazos de papel para simular dinero que el papá les dará a sus hijos, etc., así ellos establecen comunicación al sugerir los recursos que utilizarán para representarlos en la situación del juego.
- *La expresión rítmico-musical.*- El niño al jugar a la casita expresa tonalidades de la voz de acuerdo al papel que esté representando, como puede ser: los niños al hablarle a la mamá, lo hacen con una voz dulce o el papá al manejar su coche va imitando el sonido del carro, en general los niños le dan tonalidad a su voz o pueden utilizar música si les fuera necesario en los juegos, para bailar o que les sirva como complemento al tema, esto les evita que se cohíban ante los demás.

Como se puede ver estas expresiones no sólo abarcan lo social, sino que favorecen los otros aspectos de desarrollo en los niños, (intelectual, afectivo y físico) ya que al expresarse, su lenguaje ayuda a que se desarrolle lo afectivo por medio de el intercambian sus ideas o sus sentimientos; así al combinar su lenguaje con su cuerpo desarrollan el aspecto físico, ya que no se limitan solo a hablar sino que también hacen movimientos. Esto es a grandes rasgos como se van desarrollando los diferentes aspectos del individuo en las expresiones dramáticas. Pero en este trabajo se aborda solo el aspecto social ya que es uno de los problemas que se presentan en el trabajo cotidiano y que en este caso se considera como central.

2.3 EL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN

A los juegos de dramatización se les ha considerado como un conjunto de prácticas al servicio de la expresión creadora del individuo y del desarrollo integral de su personalidad. Su nombre se deduce de acuerdo a la lingüística de cada país, como puede ser: drama, juego de dramatización, expresión dramática, creatividad dramática, etc. “Pero etimológicamente dramatización proviene de drama que significa creación, o sea la reproducción de la acción con finalidad artística o lúdica y se diferencia con claridad del término teatro, ya que este último es utilizado con fines de exhibición, en donde existe una formalidad en un escenario y espectadores”¹⁵.

Dentro del aspecto educativo estos juegos al niño le dan la oportunidad de mirar la vida desde otra perspectiva, para jugar a descubrirse a si mismo y llenarlo de satisfacciones. Su objetivo principal es favorecer la comunicación. Estos juegos se dan en dos formas: espontáneos y planificados.

Espontáneos: Los niños se dedican colectivamente a reproducir acciones que les resultan tan conocidas como para convertirlas en la trama de su juego, lo hacen con espontaneidad, no interviene el docente, por ejemplo: Al jugar a los policías los niños sin saber que dramatizan, ellos mismos se organizan, se reparten papeles diciendo nosotros somos los policías, ustedes son los ladrones, utilizan un espacio al colocarse en lugares de acuerdo a la forma que vayan a actuar. Crean su propio lenguaje de acuerdo a la situación como puede ser: ¡Vamos por los ladrones! ¡que no escapen!. También emplean sus propios recursos como pueden ser sus manos al imitar pistolas, o puede ser con palos, etc. Con estos juegos el niño llega a tener facilidad para crear objetos o situaciones que ve en la vida diaria, le permite tener una socialización y expresarse con naturalidad.

¹⁵ Cfr. Ibid. p. 118

Planificados: Son aquellos que se realizan de una forma organizada dentro del Jardín de Niños, puede intervenir el docente y si no también se organizan entre compañeros, ellos deciden anticipadamente el tema que se va a dramatizar, el espacio que se requiere, los recursos que pueden utilizar, disfraces, maquillaje, mobiliario etc. Por ejemplo: si el tema elegido son los caballos difícilmente se pueden llevar caballos a la escuela, entonces entra en juego la imaginación del niño, selecciona palos para ponerle detalles como pueden ser una cabeza de cartón, estambre para su cola y cabellos; buscan un espacio en donde forman su casa con palos y cuando ya tienen los recursos necesarios comienzan a actuar, la participación del docente es solo como animador y orientador en los problemas o conflictos que se les presente a los niños, para evitar condicionamiento en la expresión del niño¹⁶.

El objetivo de la dramatización, en el programa de educación preescolar, es favorecer el desarrollo integral del niño a través de los recursos expresivos (lingüística, corporal, plástica y rítmico – musical). A continuación se mencionan como se ven utilizadas estas expresiones en los juegos, y que se refirieren, también se nombran algunas actividades para desarrollarlas.

La expresión lingüística. Los niños en los juegos de dramatización utilizan el lenguaje oral espontáneamente o de acuerdo al tema seleccionado que vayan a representar como en los ejemplos que se han mencionado, los niños dialogan e intercambian ideas. A continuación se mencionan algunas actividades que se sugieren como apoyo a esta expresión:

- Identificar sonidos.
- Imitar formas de hablar.
- Ejercitar diferentes procedimientos: dialogo, descripción, narración.

¹⁶ Cfr. CERVERA, Juan. *La Dramatización en la escuela* p. 32-33

- Identificar sonidos.
- Imitar formas de hablar.
- Ejercitar diferentes procedimientos: diálogo, descripción, narración.

Estas actividades también sirven como apoyo a los niños que tengan problemas de lenguaje. Dentro del jardín de niños se sugieren algunas actividades que le permiten al niño ampliar su lenguaje, corresponden al bloque de lenguaje que se mencionó en el capítulo dos.

Expresión corporal: Se refiere a su cuerpo, lo utiliza en los juegos al representar personajes o situaciones de la vida. Los principales objetivos son: que exista liberación y dinamismo en el espacio, el despertar de los sentidos, la improvisación espontánea, la comunicación con el otro y el crear formas significativas para el cuerpo. Estas son algunas actividades que se sugieren como apoyo a esta expresión.

- Inflarse y desinflarse como globos.
- Sentir el cuerpo pesado y ligero.
- Manipular pelotas y aros, cuerdas, etc. Para vivenciar las nociones de contraste fuerte/débil, cerca/lejos, rápido/lento, tenso/flojo.
- Explorar las cualidades físicas de los objetos: formas, texturas, colores y tamaños.
- Juego de la silueta: dibujar la silueta del otro.
- Expresión corporal del mundo emocional, sensaciones: tener frío, calor, sueño, hambre.
- Improvisar corporalmente las actividades de gestos y movimientos que inspiren música de percusión.

En el Jardín de niños se sugieren actividades que apoyen la expresión corporal como son: educación física, ritmo, cantos y juegos, matrogimnasia, miniolimpiada, el bloque de psicomotricidad, etc.

La expresión plástica. A través de esta expresión se utilizan diversos materiales que ayudan a elaborar los recursos para la representación como son: el disfraz, maquillaje y escenografía que para el niño son enriquecedores, utilizan ropa de sus papás como disfraces y los adaptan a las situación o los crean con materiales de desecho (telas, bolsas de plástico, rollos de cartón, etc.). Con el maquillaje entre ellos mismos, experimentan tratando de caracterizar algún animal o estado de animo (alegría, tristeza, enojo ó llorando); para la escenografía utilizan algunos muebles que estén a su alcance (sillas, mesas, cajas, piedras, palos, etc.) y los transforman de acuerdo al tema que vayan a representar. A continuación se mencionan algunas actividades que apoyan a esta expresión:

- Caracterización del cuerpo con maquillaje.
- Maquillaje libre.
- Maquillaje fantástico.
- Caracterizaciones de personajes elegibles por el niño.
- Caracterizadores de personajes propuestos: una anciana, un piloto de avión, una rana.

Caracterización del cuerpo con vestuario:

- Disfraces libres.
- Disfraces fantásticos.
- Caracterizadores del personaje elegido por el niño.
- Caracterizadores de personaje propuestos por el animador.
- Localizar objetos usados y fabricar con elementos baratos para completar y mejorar la expresión de los personajes: gafas, bigotes, cejas, barba, trenzas, pelucas, gorros, sombreros, etc.

Utilería:

- crear objetos de uso escénico aumentando su creatividad y a partir de elementos de uso y materiales de desecho, una mesa puede transformarse en una montaña, una silla en caballo, etc.

También se sugieren actividades que son coherentes con la expresión plástica y es el bloque de sensibilidad y expresión artística, en el área de gráfico plástico donde se pueden encontrar este tipo de materiales que pueden apoyar a estas actividades.

Expresión rítmica – musical. A través de ella el niño aprende a coordinar el sonido, la palabra y el ritmo, las actividades que se sugieren son:

- Imitación de ritmos del entorno con el cuerpo
- Reproducir sonidos con objetos e instrumentos que ayudaran a crear ambientes.
- Crear instrumentos con objetos de uso corriente.
- Iniciación a la danza: improvisar movimientos libres sobre un fondo musical, aprender y practicar diferentes tipos de bailes y valorarlos como apoyo expresivo.

Otras actividades sugeridas son las del bloque de sensibilidad y expresión artística que se puede vincular con la expresión, ritmo-rítmica-musical.

Estas expresiones que apoyan a la dramatización son coherentes con las características de los niños, por lo que el juego de dramatización en la escuela es una propuesta para integrar de un modo global, los diferentes aspectos de desarrollo (intelectual, afectivo, social y físico), sobre la base del juego, ya que éste lo integra a todos. Considerando también que su manejo debe ser de acuerdo a las necesidades de los niños. En este proyecto se pretende utilizar sin descuidar los otros aspectos de desarrollo.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DEL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA FOMENTAR LA SOCIALIZACION EN EL NIVEL PREESCOLAR

En el capítulo anterior se muestran las bondades del juego y se pretende resaltar el de dramatización por considerarlo como una alternativa para abordar el problema central de éste trabajo. El capítulo que se presenta a continuación, plantea la forma en que se propone implementar el juego de dramatización para tratar de dar solución al problema de socialización en los alumnos de preescolar.

Esta propuesta se ha realizado con la finalidad de buscar alternativas de solución al problema de socialización en edad preescolar, ya que por encontrarme en una zona de alta migración (algunas familias llegan y otras se van) los niños presentan problemas para socializarse. La escuela se llama “Gabriela Mistral” ubicada en la calle camelia S/N, Las Vegas, Texcoco. En esta investigación se analizaron diferentes perspectivas teóricas sobre el juego, pues por desconocimiento éste no se aplica de manera adecuada en el nivel que nos ocupa. Una vez conociendo las características principales de los niños según Piaget y el PEP 92, se logró detectar que el juego de dramatización reúne los elementos para apoyar el problema de socialización.

3.1 ¿CÓMO APLICAR EL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN?

En esta propuesta se propone que se inicie con muñecos guiñoles, por ser un recurso expresivo de dramatización y porque resulta divertido para los niños ya que captan con facilidad su atención. Los muñecos son para el niño objetos de

proyección y poderosos medios de apoyo emocional. Así ellos se sienten mas libres de expresar lo que quieren y hacer aquello que no se atreverían a realizar, superan bloqueos y manifiestan con mas sinceridad y seguridad, incluso dejan fluir su personalidad oculta¹⁷. Por lo regular los niños que tienen problemas para socializarse son tímidos, no hablan y tratan de aislarse del grupo, buscando un lugar que los aparte de todos, otros son mas agresivos y no se integran con nadie o seleccionan a compañeros no dejando que otros se integren, esto repercute en el trabajo cotidiano de la educadora ya que no se llevan a cabo bien las actividades por no existir cooperación, participación ni respeto entre los alumnos. Tomando en cuenta estos problemas, al presentar los muñecos para que vayan tomando confianza, la educadora puede comenzar realizándoles preguntas: ¿Cómo te llamas? ¿Tienes hermanos? ¿qué te gustaría hacer?. Con los muñecos sentirán mas confianza por participar e integrarse al trabajo, les llamará la atención al moverlos y así expresarse ante el grupo y entre compañeros, realizando pequeños diálogos o tratando de imitar a la educadora como ella lo comenzó a hacer en el ejemplo que se ha mencionado es decir, con base a preguntas. Poco a poco los niños irán adquiriendo confianza para expresar sus deseos, intereses, inquietudes, y reflejarán todos sus problemas internos, lo que servirá a la educadora para conocerlos más.

Así estos juegos pueden surgir espontáneamente, posteriormente la utilización de muñecos guiñoles se puede articular con la metodología empleada en el nivel preescolar que son los proyectos, en los cuales se pueden elaborar guiñoles de acuerdo a los temas seleccionados por los niños. Por ejemplo, si el tema es conozcamos la vida de los conejos, la educadora puede orientar a los niños para que elaboren un conejo con bolsas de papel o con algún otro material que propongan; también podrán formar pequeños diálogos y presentarlos al grupo, así se va adquiriendo un ambiente armónico en el que va habiendo participación de todos y a pesar de que a algunos compañeros se les dificulte, finalmente se integrarán, al ver a los que van teniendo confianza, que lo hacen con entusiasmo y cooperación.

¹⁷ Cfr. Ibid. p. 173

Cuando el niño va adquiriendo más confianza para comunicarse es capaz de tomar la iniciativa para proponer que se realicen representaciones y éstas pueden surgir en las actividades de educación física. Si fuera así, el docente puede proponerles comenzando con pequeñas expresiones de dramatización como puede ser imitando personajes de animales (perro, león, cangrejo, pez), objetos (pelota, tronco, mesa) o personas (soldados, vendedor, payaso). La educadora puede proponer que escenifiquen y realicen pequeños diálogos con estos personajes, también para que puedan surgir estos juegos de dramatización puede contárseles un cuento y proponerles escenificarlo. Si los niños no toman iniciativa para hacerlo, en grupo se organizará para llevar a cabo esta actividad, ellos podrán escoger su personaje y se hará pequeño análisis de los recursos que se van a utilizar. Los espacios que se van a necesitar, se mostrarán para que los niños aprendan bien de lo que trata el cuento, así ellos irán teniendo más seguridad para expresarse, se van elaborando en el transcurso de los ensayos los disfraces por lo que todos se integraran en su elaboración, se coordinará para que se trabaje en equipo.

Estos juegos también pueden surgir en los temas, situaciones, historias, papeles o mediante preguntas como puede ser: ¿A que les gustaría jugar? Por lo regular a esta edad preescolar juegan a la mamá, papá ó situaciones que ven en su entorno como son: al doctor, bombero, policía, panadero, etc. Aquí los niños podrán inventar las reglas del juego.

De acuerdo a la clasificación de juegos que Piaget realizó y que ya se han mencionado en el capítulo dos, el niño a través de la función simbólica, en sus juegos tiene la facilidad de moverse en una realidad que trasciende con la ayuda de objetos, en ausencia del modelo. Por lo que se considera que en los niños puede haber espontaneidad para que surjan estos juegos, solo hay que darles alternativas como escenificación de eventos, imitación de animales para que se lleven a cabo y así poder desarrollar en ellos la capacidad de expresión verbal, corporal, rítmico-musical y la creatividad que les ayudarán a adquirir seguridad en si mismos y así poder relacionarse.

3.2 IMPLEMENTACIÓN METODOLÓGICA DEL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN

A continuación se da a conocer la metodología que se debe emplear para llevar a cabo el juego de dramatización, con la finalidad de establecer un orden y que se cumplan los objetivos deseados como se pretende en este trabajo. Isabel Tijerina propone en su libro *Dramatización y Teatro Infantil* que se inicien con la elección del tema, los niños propondrán de acuerdo a sus intereses, en caso de que no surgieran propuestas, el docente puede presentarles algunos temas, entre los que puedan escoger; posteriormente se hará un análisis del tema que se ha seleccionado, todo el grupo participará para ver quienes serán los personajes, cuales son sus características, conocer bien la trama del tema que se representará, la búsqueda de los espacios que serán de utilidad y los recursos que apoyarán. Una vez realizado esto, se llevan a cabo ensayos en los que podrán ir tomando los recursos que estén a su alcance y también se irán elaborando los decorados o disfraces que se requieren. Pedagógicamente en estos juegos no se memorizan los guiones de los personajes, se llevan a cabo por la idea que tienen del tema. Se recomienda que el tiempo de duración de un juego sea aproximadamente de 50 min., si no se ha establecido con que medios se va a realizar la representación (títeres, mascarar, disfraces, corporal, etc.) se hace la selección. Después de que se ha llevado a cabo el juego, se realiza una evaluación con todo el grupo, analizando si se llevó a cabo todo lo planeado en el juego, en dónde se tuvieron dificultades, cuáles fueron las experiencias en cuanto a sus personajes, si hubo una buena interacción en los participantes, si se obtuvo con originalidad su personaje, si los materiales y recursos seleccionados fueron los adecuados, etc.¹⁸

A manera de ejemplo, los niños sugieren representar el cuento de caperucita roja, una vez seleccionado el tema se hará un análisis participando todo el grupo para ver quienes serán los personajes y conocer las características de ellos, en este

¹⁸ Cfr. TIJERINA. Op. Cit. p 163-166

caso son cinco: caperucita roja, el lobo, la abuelita, el cazador y la mamá de caperucita; una vez que se conocen las características se proponen los recursos y espacios que se requieren para la representación de los personajes, en este caso se puede proponer que se realice dentro del salón, utilizando para la cama de la abuelita mesas y para su almohada suéteres, su gorro se puede elaborar con papel crepe y para su pijama se podrá llevar alguna prenda de su casa; para el lobo, pueden elaborar una máscara con cartulina ó con otros materiales, así como su cola y vestuario podrán adaptarlo con alguna ropa de algún niño que tenga en casa; para caperucita roja, pueden elaborar su capa con papel crepé y con algún vestido de alguna compañera que tenga en casa, así es como se puede adaptar los recursos o elaborarlos. Posteriormente se realizarán ensayos en los cuales los niños se enfrentarán con problemas como pueden ser en los espacios, recursos, su lenguaje, en todo ello podrían hacer modificaciones o proponer soluciones, lo cual les permitirá integrarse a un trabajo colectivo. En la representación de estos juegos el lenguaje que utilizan es de acuerdo al suyo, como no se sugiere memorizar el guión pueden, modificarlo, improvisar y entre ellos se corrigen y sugieren lo que deben decir.

Una vez que se ha ensayado se presenta el cuento ante sus compañeros o si el grupo sugiere se hará ante el público que pueden ser los compañeros de otros grupos o papás. Los niños actúan con todos los recursos seleccionados, se expresan a través de su cuerpo al cual le dan una transformación que les dará la oportunidad de adquirir seguridad.

Existen dentro del aula áreas de trabajo en las que se cuenta con material que facilita llevar a cabo las actividades del grupo, una de esas áreas es la de dramatización en la que se tienen materiales como muñecos, guiñoles, juguetes, maquillaje, vestuario, espejo, etc. lo que sirve como apoyo para desarrollar los juegos de dramatización en los niños, aunque solo se menciona el juego de dramatización como apoyo al problema de socialización, estos juegos contribuyen a una globalización en la cual van integrados los diferentes aspectos del desarrollo del niño, intelectual, afectivo, físico y social.

Esta propuesta se considera pueda ser dinámica en su aplicación en la práctica docente, ya que su desarrollo es flexible y no condicionado. Estos elementos que se han señalado en la implementación sirven como apoyo para llevar a cabo el juego de dramatización.

3.3 EVALUACIÓN.

Para verificar los avances y resultados se utilizará la evaluación mediante la observación permanente de los niños en las actividades que se desarrollarán a través de los juegos. Se valorará la actitud y desenvolvimiento adoptado por ellos en el desarrollo de los juegos así como los avances que van teniendo en cuanto a la facilidad de expresión, interacción, organización, entre otros. Se apreciará el avance en las relaciones interpersonales y situaciones comunicativas. También se considerará la autoevaluación que consiste en que los niños también aporten sus puntos de vista.

Se utilizará como instrumento una guía de observación que incluya una escala estimativa que registrará los avances y dificultades. Esta guía tendrá los rasgos que se consideran importantes acerca de la personalidad del alumno. A continuación se hace una breve descripción de cada uno de ellos.

Coopera.- Durante los juegos se observará si el niño se integra para participar en los juegos de una forma respetuosa en la que intercambia ideas para lograr llevar a cabo las actividades organizadas.

Participa.- Se observará si el niño cumple con lo que se le ha asignado en las actividades organizadas del juego o toma iniciativa para proponer alguna actividad.

Respetuoso.- En el juego se considera que el niño respete los acuerdos tomados en la realización de actividades y que cumpla con lo que se le asigne durante el juego.

Expresivo.- En este aspecto se observará si el niño manifiesta interés y entusiasmo al participar en el juego.

Organiza.- Durante el juego se observará si el niño es cuidadoso en realizar las actividades que se le asignan en el juego.

Interactúa.- Se observará si durante el juego intercambia ideas o experiencias en la que se vea una buena comunicación.

Autónomo.- En este aspecto se observará si el niño es capaz de ser independiente para realizar las actividades asignadas en el desarrollo del juego.

Egocéntrico.- Durante el desarrollo del juego se observará todo lo que el niño quiere hacer y no toma en cuenta las ideas de los demás compañeros.

Agresivos.- En este aspecto se observará si el niño toma actitudes que provocan y molestan a los demás compañeros como: pegarles, decir palabras indebidas, etc.

Penoso.- En este último aspecto se observará si el niño tiene dificultad para expresarse y participar.

A continuación se presenta la guía de observación en la cual se incluyen los rasgos mencionados.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO DE DRAMATIZACIÓN

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha de observación: _____

Rasgos	Siempre	La mayoría De las veces	Algunas veces	Casi nunca	Nunca	Observaciones
coopera						
participa						
respetuoso						
expresivo						
organiza						
interactúa						
autónomo						
egocéntrico						
agresivo						
penoso						

(La estructura fue tomada del libro: El Juego en la Educación Preescolar)

Esta escala puede revelar cual de estos aspectos esta presente o ausente en el juego de un niño. La educadora puede intervenir apoyando al niño en los problemas que se detectan a través de esta escala; ésta se utilizará de forma individual y por juego, también se empleará un cuaderno en el que se anotarán las actividades espontáneas o significativas que puedan surgir, cuyo análisis pueda ayudar a la solución de algún problema¹⁹.

¹⁹ Cfr. CABRERA, Angulo Antonio. El Juego en la Educación Preescolar, Desarrollo Social y Cognoscitivo del Niño. p. 109

A través de la lluvia de ideas^{*}, que consiste en la participación de los niños, la educadora al final de cada juego los organizará para que de manera libre aporten sus experiencias, si hubo cooperación entre ellos y si se presentó algún problema cómo puede dársele solución. Estas aportaciones podrán servir como antecedentes para la organización de nuevos juegos.

^{*} Es una técnica que las educadoras manejan con los niños principalmente en la evaluación de actividades.

CONCLUSIONES

Se ha terminado la investigación, por lo que se concluye que el juego de dramatización se eligió porque reúne características que ayudan a fomentar la socialización. A través de estos juegos al niño se le da la oportunidad de desarrollar su lenguaje, su cuerpo y su creatividad. Al relacionarse, puede tener mas seguridad en si mismo por lo que así tendrá mejor comunicación y cooperación en el trabajo con sus compañeros.

A pesar de que los niños se presentan con problemas de socialización, como ser tímidos, agresivos, tienen aspectos que existen dentro de ellos mismos que se deben desarrollar, solo se les tiene que dar el apoyo necesario y brindarles alternativas por lo que eso es lo que se pretende en este trabajo, para que exista comunicación, cooperación, etc.

En la investigación que se llevó a cabo, se presentaron algunas dificultades para poder abordar el juego de dramatización, porque al tomar la teoría de Piaget, sobre el juego, en la clasificación que realizó, él no asigna el nombre de juego de dramatización y en el nivel preescolar así es considerado. Pero al conocer el libro de Isabel Tijerina Dramatización y Teatro Infantil se aclararon muchas dudas en las que aprendí que cada autor define este juego de acuerdo a la lingüística de su país.

Retomé la teoría de Piaget sobre el juego porque considero que lleva una relación con los periodos de desarrollo sobre la inteligencia y eso me ayudó a saber como son los juegos de los niños en edad preescolar.

Se considera que el juego de dramatización puede ayudar a que surjan otro tipo de juegos los que pueden servir de apoyo a problemas que se presenten en el trabajo cotidiano de las educadoras, ya que como se ha mencionado, existe una

diversidad de juegos que se pueden poner en práctica de forma organizada para un adecuado manejo.

Al realizar este trabajo me pude dar cuenta que uno de los papeles como docente es realizar investigación, para así dar los elementos necesarios a las problemáticas o necesidades que se nos presentan en la práctica docente.

La actualización del docente se considera pueda ayudar a la investigación, ya que al tener los fundamentos teóricos (metodología) nos ayuda a formar criterios que nos conduzca a realizarla y así mejorar el trabajo cotidiano.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

CABRERA, Angulo Antonio. El Juego en la Educación Preescolar, Desarrollo Social Cognoscitivo del Niño. UPN. México. 1995.

CERVERA, Juan. La Dramatización en la escuela, Bruño, Madrid, 1996.

GOMEZ, Palacio Margarita, et al. El Niño y sus Primeros Años en la Escuela. Biblioteca Para la Actualización del Maestro, Secretaría de Educación Pública. México, 1995.

PIAGET, Jean. La Formación del Símbolo en el Niño: Imitación, juego y sueño Imagen y representación. Fondo de cultura económica. México, 1961.

PIAGET, Jean y Inhelder Barbel. Psicología del Niño, ediciones Morata S.L. Madrid, 1920.

SEP. D.G.E.P. Bloque de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños. Secretaria de Educación Pública. México, 1993.

SEP. D.G.E.P. Programa de Educación Preescolar. Secretaria de Educación Pública. México, 1992.

SEP. La Educación Preescolar en México, un acercamiento teórico. Secretaria de Educación Pública. México, 1988.

TIJERINA, Lobo Isabel. Dramatización y Teatro Infantil: dimensión psicopedagógicas y expresivas. Siglo Veintiuno editores. España, 1996.

U.P.N. Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología. Universidad Pedagógica Nacional. México, 1990.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ARROYO, Acevedo Margarita. Pensar la Calidad de la Educación Preescolar desde el Niño, una perspectiva general. Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca fundación SNTE para la cultura del maestro, A.C. México, 1995.

CERILLO Pedro C. Y García Padrino Jaime. Teatro Infantil y Dramatización Escolar. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. España.1997.

HARF, RUTH, et al. Raíces, Tradiciones y Mitos en el Nivel Inicial. Dimensión historiográfico-pedagógica. Cuadernos, biblioteca para la actualización del maestro. Secretaría de Educación Pública. México, 2003

PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología, Editorial SEIX BARRAL S.C. 1977

RENOULT Bernard y Noëlle. Dramatización Infantil: expresarse a través del teatro. Narca S.A. de Ediciones. Madrid, 1994.

Reportes de Investigación Educativa. Investigación e innovación en la Educación Preescolar. Selecciones. México. 1971.

SEP, D.G.E.P. Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar, Secretaria de Educación Publica. México, 1992.

SEP. D.G.E.P. El Jardín de Niños y el Desarrollo de la Comunidad. Secretaria de Educación Pública. México, 1992.

SEP. D.G.E.P. Organización y Ambientación del Jardín de Niños. Secretaria de Educación Pública. México, 1991.

SEP Evolución Histórica de la Educación Preescolar a partir de la creación de la Secretaría de Educación Pública. México, 1982.

HEMEROGRAFÍA

SEP. Revista de la Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social No. 13. Educativa. México 1999.