

**Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación**

# Jugando al Teatro en el aula de 5 años de Educación Infantil

**Trabajo fin de grado presentado por: M<sup>a</sup> Elena Velasco González**

**Titulación: Grado de Maestra de Educación Infantil**

**Línea de investigación: Propuesta de Intervención**

**Director/a: Mireya Fernández Merino**

Palencia

29/01/2016

Firmado por: M<sup>a</sup> Elena Velasco González



CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos pedagógicos

## **RESUMEN**

---

El presente trabajo pretende mostrar la importancia del juego dramático en el aula de Educación Infantil (5 años) por tratarse de una excelente herramienta educativa que contribuye al desarrollo integral del niño, es decir, al desarrollo de sus capacidades en las múltiples dimensiones que posee el ser humano: cognitiva, motora, afectiva y social; y todo ello de una manera lúdica, global e interdisciplinar.

Ahora bien, a la hora de plantear nuestra propuesta de trabajo en el aula, nos vamos a fijar principalmente en promover tres competencias cuyo desarrollo es básico a esta edad y fundamental para el futuro desenvolvimiento del adulto en la sociedad: la creatividad, la expresividad y la inteligencia emocional.

Al mismo tiempo, con la inclusión del juego dramático en el trabajo ordinario del aula, conseguiremos reforzar, afianzar e interiorizar el aprendizaje de los contenidos curriculares y de los temas transversales, mediante un aprendizaje vivencial.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego dramático, Educación Infantil, Teatro, Desarrollo integral, Creatividad.

# ÍNDICE

---

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>6</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>3.1. JUEGO Y TEATRO.....</b>	<b>6</b>
<b>3.1.1. Juego.....</b>	<b>7</b>
3.1.1.1. <i>¿Qué es el juego ?.....</i>	7
3.1.1.2. <i>Funciones del juego: la importancia de aprender jugando.....</i>	7
3.1.1.3. <i>Jugando al teatro.....</i>	8
<b>3.1.2. Teatro.....</b>	<b>9</b>
3.1.2.1. <i>¿Qué entendemos por teatro?.....</i>	9
3.1.2.2. <i>Teatro infantil.....</i>	10
3.1.2.3. <i>Tipos de actividad dramática infantil.....</i>	11
<b>3.2. EL JUEGO DRAMÁTICO.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2.1. Desarrollo evolutivo de los niños de 3 a 6 años.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2.2. Juego dramático en el aula de 5 años.....</b>	<b>14</b>
<b>3.3. BENEFICIOS DE LA ACTIVIDAD DRAMÁTICA EN EL         DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS.....</b>	<b>16</b>
<b>3.4. GLOBALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD.....</b>	<b>17</b>
<b>3.5. TÉCNICAS TEATRALES APLICABLES EN EL AULA DE 5 AÑOS.....</b>	<b>18</b>
<b>3.6. INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL .....</b>	<b>20</b>
<b>3.7. ¿POR QUÉ NO SE HACE MÁS TEATRO EN LAS AULAS DE         INFANTIL?.....</b>	<b>21</b>
<b>4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>22</b>
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA.....</b>	<b>23</b>
<b>5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA Y DESTINATARIOS.....</b>	<b>23</b>
<b>5.2. PRESENTACIÓN.....</b>	<b>23</b>
<b>5.3. OBJETIVOS.....</b>	<b>25</b>
<b>5.3.1. Objetivo general.....</b>	<b>25</b>
<b>5.3.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>25</b>

<b>5.4. CONTENIDOS.....</b>	<b>26</b>
<b>5.5. METODOLOGÍA.....</b>	<b>27</b>
<b>5.5.1. Fase previa .....</b>	<b>27</b>
<b>5.5.2. Preparación del aula: creación del ambiente .....</b>	<b>28</b>
<b>5.5.3. Metodología de las actividades.....</b>	<b>29</b>
<b>5.6. ACTIVIDADES.....</b>	<b>33</b>
<b>5.7. TEMPORALIZACIÓN.....</b>	<b>39</b>
<b>5.7.1. Cronograma.....</b>	<b>39</b>
<b>5.7.2. Horario .....</b>	<b>40</b>
<b>5.8. RECURSOS.....</b>	<b>41</b>
<b>5.8.1. Recursos personales .....</b>	<b>41</b>
<b>5.8.2. Recursos materiales .....</b>	<b>42</b>
<b>5.9. EVALUACIÓN.....</b>	<b>43</b>
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>44</b>
<b>7. CONSIDERACIONES FINALES.....</b>	<b>47</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>48</b>
<b>9. ANEXOS.....</b>	<b>51</b>
<b>9.1. ANEXO 1: CURVA DE KRÄPELIN.....</b>	<b>51</b>
<b>9.2. ANEXO 2: CONTENIDOS DE LA U. D. “LA FAMILIA Y LA CASA”.....</b>	<b>51</b>
<b>9.3. ANEXO 3: CUENTO TEATRALIZADO O MOTOR</b> <b>(DE AUTORÍA PROPIA): “PINGÜI BUSCA UNA CASA”.....</b>	<b>52</b>
<b>9.4. ANEXO 4: CUENTO TEATRALIZADO</b> <b>(DE AUTORÍA PROPIA): “LA TORTUGA LUBA”.....</b>	<b>55</b>
<b>9.5. ANEXO 5: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE</b> <b>SATISFACCIÓN DEL ALUMNO.....</b>	<b>57</b>
<b>9.6. ANEXO 6: FICHA REGISTRO DE OBSERVACIÓN.....</b>	<b>57</b>
<b>9.7. ANEXO 7: FICHA DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO.....</b>	<b>58</b>
<b>9.8. ANEXO 8: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL MAESTRO.....</b>	<b>59</b>

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

<b>1. Gráfico 1. Tipos de actividad dramática según edades.....</b>	<b>15</b>
<b>2. Tabla 1. Cronograma.....</b>	<b>40</b>
<b>3. Tabla 2. Horario .....</b>	<b>41</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El tema del presente Trabajo Final de Grado (en adelante, TFG) es el teatro o, más exactamente, la actividad dramática como herramienta didáctica canalizadora del juego en las aulas de Educación Infantil, en concreto en el tercer curso del segundo ciclo (5 años). La elección de este tema responde a dos motivos principales: nuestra formación actoral y pasión por el teatro, y nuestro convencimiento del gran potencial educativo de la actividad dramática.

Gracias a los estudios de Arte Dramático descubrimos una metodología maravillosa basada en el juego, en la improvisación, en el "ser antes que actuar" y en el "haz lo que sientas"; experimentando técnicas actorales que conectan directamente con la infancia: unas veces mediante memorias sensoriales y/o sensitivas sobre recuerdos de la niñez; otras, jugando a ser niños, o explorando y descubriendo el cuerpo y sus posibilidades de movimiento, los sentidos, el contacto con los otros, etc.

De este modo, pudimos establecer asociaciones y encontrar coincidencias, dándonos cuenta de que el teatro se basa en el mismo principio lúdico que constituye la forma natural de aprendizaje de los niños; y de que, por tanto, la actividad dramática podría servir como herramienta canalizadora del juego para fomentar el desarrollo integral de los niños, ya que implica y trabaja todas las dimensiones del ser humano: pensamiento, sentimientos, cuerpo y movimiento, ser social.

En definitiva, la práctica de la actividad dramática ayuda a que los niños desarrollen todas sus capacidades (cognitivas, afectivas, motoras, sociales), y siempre desde el juego, inherente a la propia actividad dramática; lo que la hace enormemente atractiva y motivadora para los niños.

Sin embargo, en nuestro país, parece ser poco frecuente la utilización de la actividad dramática en las aulas. Por esta razón, nos ha parecido de interés elaborar una propuesta didáctica, centrada en el juego dramático, que pueda ser de aplicación práctica en el aula de 5 años de Educación Infantil.

Para ello, respecto al procedimiento metodológico a seguir en la elaboración de este TFG, comenzaremos aclarando la terminología, pues "teatro" es un término muy amplio que abarca diferentes realidades, entre ellas, el lugar o edificio, el género literario o la práctica de la representación. A esta última acepción es a la que llamaremos actividad dramática. Y esta actividad dramática, a su vez, se puede dividir en tres tipos: juego simbólico (espontáneo, individual, sin público), juego dramático (cierta preparación, colectivo en la mayoría de los casos, no requiere público) y teatro (preparación previa, colectivo en la mayoría de los casos, requiere público).

De esta manera, llegaremos a identificar el *juego dramático* como el tipo de actividad dramática que consideramos más adecuado para emplear como herramienta didáctica en el aula de 5 años, teniendo en cuenta el nivel evolutivo de los niños y el objetivo de desarrollo integral planteado.

A partir de ahí, se expondrán los beneficios que el juego dramático aporta en la educación y desarrollo de los niños, haciendo hincapié en el fomento de tres capacidades esenciales:

creatividad, expresividad e inteligencia emocional; y se describirán brevemente las técnicas teatrales más adecuadas para emplear en el aula de Infantil.

Finalmente, teniendo como base todo lo anterior, se desarrollará una propuesta de intervención educativa para el aula de 5 años, basada en el juego dramático (no en el “teatro en sentido estricto”, que supondría el montaje de una obra, aprendiéndose un guion y representándola ante un público), con el fin de que nuestros alumnos del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil aprendan y se desarrollen *jugando al teatro* en la escuela.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

El objetivo general de este TFG consiste en diseñar una propuesta de intervención, de aplicación práctica en el aula de 5 años de Educación Infantil, utilizando el *juego dramático* como herramienta educativa canalizadora del juego, a través de la cual trabajar de forma integral, interdisciplinar y lúdica con los niños.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Para conseguir el objetivo general enunciado, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- ❖ Establecer un marco teórico que recoja y explique los conceptos y premisas fundamentales sobre los que se asienta la propuesta de intervención didáctica.
- ❖ Destacar la trascendencia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños.
- ❖ Señalar la íntima conexión entre juego y teatro.
- ❖ Proponer el juego dramático como el tipo de actividad dramática idóneo para utilizar en las aulas 5 años de Educación Infantil.
- ❖ Identificar los beneficios que genera la actividad dramática en el desarrollo integral de los niños de Educación Infantil.
- ❖ Señalar técnicas teatrales que pueden ser fácilmente aplicables en las aulas de Infantil.
- ❖ Mostrar el potencial educativo de la actividad dramática en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares, así como de los temas transversales.

## **3. MARCO TEÓRICO**

### **3.1. JUEGO Y TEATRO**

Comenzamos, por tanto, clarificando los conceptos y premisas fundamentales sobre los que se asentará nuestra propuesta de intervención didáctica: juego y teatro; y estableciendo la relación tan estrecha que existe entre ambos.

### **3.1.1. Juego**

#### *3.1.1.1. ¿Qué es el juego?*

El juego infantil es “la manera normal que tiene el niño de vivir” (Slade, 1978, citado en Álvarez-Uria, Tresserras, Zelaieta y Vizcarra, 2015, p.147)

Podemos observar que, durante los primeros años de vida, los niños convierten en juego cualquier acción que realizan, de una manera espontánea y natural. Por tanto, podemos decir que el juego es una actividad innata y propia del ser humano. Y, aunque es fundamental en la etapa de Educación Infantil (por su gran valor pedagógico), no es exclusiva de la infancia, sino que se produce a lo largo de toda la vida. Si bien, el juego de los adultos presenta características diferentes al juego de los niños (Benítez, 2009).

Algunas de las características que identifican el juego infantil (Junta de Castilla y León, 2010) son: Impulso exploratorio como desencadenante del juego; resulta placentero para el niño que juega; se desarrolla de manera voluntaria y espontánea; genera motivación; es un fin en sí mismo; existen reglas para su realización (en cuanto a la acción, objetos, espacio, jugadores, etc.); el niño debe ser participante activo; el material no es indispensable para que exista juego.

En esta línea, Benítez (2009) recoge como principales ideas en relación al juego infantil:

- Placer: El juego genera una vivencia placentera, es decir, los niños juegan por placer.
- Acción: Lo importante, en el juego, es la acción, no el resultado.
- Finalidad: El juego, para los niños, es un fin en sí mismo; aunque también puede ser un medio para el desarrollo humano.

#### *3.1.1.2. Funciones del juego: La importancia de aprender jugando*

Hemos dicho que, durante los primeros años de vida, los niños convierten en juego toda acción que realizan. La razón, muy posiblemente, sea la gran cantidad de aprendizaje que tiene lugar en esta etapa de la vida (en ninguna otra etapa, el ser humano aprende tanto y tan deprisa). El niño de Educación Infantil está en un momento de grandes cambios y aprendizajes: debe ir descubriéndose y conociéndose a sí mismo, al entorno que le rodea y a los demás. Esto implica realizar un gran esfuerzo, que no sería posible sin motivación. Y la motivación para realizar este esfuerzo la va a encontrar en la vivencia placentera que obtiene del juego. Es por esta razón que los niños juegan de forma natural y espontánea, y jugando, se produce el aprendizaje (Junta de Castilla y León, 2010).

“El juego se presenta como una actividad inmejorable para aprender y progresar en el desarrollo de las capacidades infantiles (...)”. En este sentido, hablamos de juego como estrategia de aprendizaje y desarrollo infantil (Álvarez-Uria, Tresserras, Zelaieta y Vizcarra, 2015, p. 146).

Está claro que los niños siempre han jugado, allá donde se encontraran: en casa, en la calle, en el parque, etc. Pero ¿qué ha ocurrido en la escuela? Si preguntamos a nuestros abuelos y padres o

incluso si pensamos en nuestra propia experiencia como alumnos, podremos llegar a la conclusión de que el concepto de escuela ha ido cambiando. Hace años, se entendía que la escuela era el vehículo transmisor del conocimiento y, por tanto, los niños acudían a la escuela para instruirse. En este sentido, se oponían juego e instrucción. El juego era ocio, para pasar el tiempo libre. Por tanto, los niños jugaban fuera de la escuela: en casa o en la calle. Hoy en día la situación es bien distinta. Por un lado, la sociedad y las familias han cambiado: las mujeres se han incorporado al mercado laboral, la tipología de familia media es más reducida (en muchos casos monoparental), la escolaridad es mucho más temprana, las calles han dejado prácticamente de ser un lugar de juego infantil. Todos estos cambios sociales, así como la influencia de nuevos movimientos sobre la función de la escuela (Escuela Nueva, Escuelas Eficaces, Freinet y la Escuela Colaborativa, etc.), han conducido a valorar la importancia del juego en el aprendizaje y a incluirlo dentro de la escuela. En este sentido, tanto la LOE (2006), no modificada en este punto por la LOMCE (2013), como el Real Decreto 1630/2006 y la Orden ECI/3960/2007, recogen como principio metodológico en la etapa de Educación Infantil el juego.

Conforme a esto, cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje que planifiquemos en el aula, debemos desarrollarlo a través del juego, pues “Si el juego es la manera normal que tiene el niño de vivir, constituye en tal caso el mejor modo de enfocar cualquier forma de educación.” (Slade, 1978, citado en Álvarez-Uria, Tresserras, Zelaieta y Vizcarra, 2015, p.147)

Así, en cuanto recurso educativo que ayuda al niño en su proceso de maduración y desarrollo, podemos diferenciar múltiples funciones (Benítez, 2009), entre otras:

- Constituye el principal lenguaje del niño, a través del cual se comunica con el mundo.
- Contribuye a un desarrollo sano y armonioso de la personalidad del niño.
- Fomenta su desarrollo corporal y motor (coordinación motriz, motricidad fina/gruesa, etc.).
- Potencia el desarrollo sensorial (estimulando los sentidos) y cognitivo.
- Desarrolla la capacidad comunicativa, potenciando el habla y el lenguaje verbal, así como el no verbal y la utilización del cuerpo para transmitir mensajes.
- Estimula la inteligencia emocional. El niño experimenta y expresa emociones, temores, fantasías, etc. de forma simbólica, y encuentra solución a sus conflictos emocionales.
- Constituye un agente socializador, pues es punto de encuentro entre iguales. De esta forma contribuye al desarrollo de habilidades sociales y hábitos de cooperación y relación; y supone un ensayo de los roles que ejercerán en la vida adulta.
- Promueve la imaginación y la creatividad.

### 3.1.1.3. *Jugando al teatro*

Los niños juegan, y juegan a muchas cosas. Como ya hemos señalado, en la escuela cualquier actividad que se realice en el aula de Infantil debe tener este componente lúdico. Cuando los niños cantan, cuando pintan, cuando ven cuentos, etc., siempre están jugando.



Lo que proponemos en este TFG es que *jueguen al teatro*, es decir, proponemos utilizar el teatro (entendido como actividad dramática) como herramienta canalizadora del juego.

En realidad, la relación entre juego y teatro es muy estrecha (incluso en el teatro de adultos). Tanto el juego como el teatro se basan en la acción, el placer o disfrute, la exploración y la manipulación, para llegar al descubrimiento de uno mismo, de los demás y del entorno. Lo que importa es el proceso, no el resultado (Álvarez-Uria, Tresserras, Zelaieta y Vizcarra, 2015).

En definitiva, podemos decir que el juego es inherente al teatro. Lo verdaderamente importante al desarrollar cualquier actividad dramática es que los niños jueguen.

Por tanto, como conclusión, cuando hablamos de “jugar al teatro”, nos referimos a que:

- La esencia de las actividades siempre debe ser el juego, porque jugando los niños aprenden y desarrollan sus capacidades de una manera divertida y placentera. En el juego no hay presión ni frustración, no hay miedo ni vergüenza; porque no se penaliza el error (Velasco, 2012).
- Ahora bien, el instrumento que utilizaremos para canalizar u orientar el juego es la actividad dramática o teatro.

En el siguiente apartado de este TFG hablaremos, por tanto, del teatro.

### **3.1.2. Teatro**

En este apartado vamos a clarificar el significado de algunos términos y distinguir los diferentes tipos de actividad dramática que pueden llevar a cabo los niños. Esto nos permitirá, más adelante, identificar el tipo de teatro que consideramos más adecuado implementar en las aulas de 5 años de Educación Infantil y, en consecuencia, centrar nuestra propuesta didáctica en esa tipología.

#### *3.1.2.1. ¿Qué entendemos por teatro?*

Como ya se ha señalado, el término “teatro” es un concepto muy amplio, que abarca diversas realidades o manifestaciones interrelacionadas. Así, según el Diccionario de la lengua española, de la Real Academia Española (2001), entre las acepciones de la palabra teatro encontramos:

- Por un lado, el lugar o edificio “destinado a la representación”.
- Por otro, la “literatura dramática”, es decir, un género literario constituido por obras destinadas a ser representadas en público.
- Y por otro, teatro como la propia práctica de la representación.

Es a esta última acepción a la que nos estamos refiriendo cuando hablamos de *actividad dramática*. En concreto, aludiremos a la actividad dramática como la representación de situaciones o hechos reales o ficticios. Su esencia está en la acción, no sólo en las palabras. En este sentido, no se trata solo de lenguaje verbal, sino de distintos lenguajes interactuando: corporal, gestual, plástico, musical, etc. (Ceballos-Viro, 2012).

### 3.1.2.2. *Teatro infantil*

Realizar una definición de teatro infantil resulta tan complejo como definir el propio teatro, pues también abarca múltiples realidades y manifestaciones. En concreto, podemos hablar de un género dramático infantil y también de una actividad dramática infantil. Ambas realidades son, al mismo tiempo, independientes e interrelacionadas (pues, de nuevo, hay que tener en cuenta que el género dramático infantil tienen como destino la representación).

Existe una clasificación ampliamente extendida y aceptada (Sastre, citado por Muñoz, 2006) que distingue entre:

- “Teatro para niños”: realizado por adultos y dirigido al público infantil.
- “Teatro de niños”: realizado por y para los niños, con independencia del adulto.
- “Teatro mixto”: participación conjunta y colaborativa entre adulto/s y niños.

Vemos que esta clasificación considera el teatro infantil de un modo amplio, refiriéndose a la vez al género literario (los textos dramáticos) y a su representación (la actividad dramática).

Podemos identificar algunas características propias del teatro infantil dirigido a niños de 3 a 6 años, que estarán presentes tanto en los textos dramáticos infantiles como en las representaciones de estos textos (actividad dramática). Asimismo, estas características serán comunes a los tres tipos de teatro infantil que hemos mencionado: para niños, de niños y mixto.

Siguiendo a Cerrillo, citado en Ceballos-Viro (2012), algunas de estas características son:

- “Brevedad”: Las obras de teatro para niños tienen una duración de unos 40 minutos (aprox.) de representación. Hay que tener en cuenta que variará según las edades: cuanto más pequeños sean los niños, más corta será la duración de las representaciones.
- “Simplicidad estructural”: secuencia lineal de acontecimientos en el tiempo (sin saltos temporales ni flashback); repeticiones o encadenamientos; pocos personajes; trama única y sencilla, con un solo conflicto. Se trata de facilitar su comprensión por los niños.
- “Humanización y personificación de animales o cosas”: Una de las notas que caracteriza el pensamiento infantil es el animismo, que según Pérez (1992, p. 110) supone que “para los niños, a la hora de hablar o de jugar, las cosas y los seres se transforman en personajes vivientes, de tal suerte que pueden sentir y realizar las mismas acciones que las personas”.
- “El niño como personaje”: Este recurso favorece la identificación del niño con el personaje y con la situación, al tiempo que incrementa su motivación e interés hacia la obra de teatro.
- “Rigidez psicológica de los personajes”: En el teatro infantil, como en el resto de la literatura destinada a los niños, los personajes suelen ser planos, es decir, que cada personaje se identifica o se corresponde con una determinada característica o rasgo de personalidad. Así,

los protagonistas poseen rasgos positivos (bondad, valentía, astucia, etc.); mientras que los antagonistas poseen rasgos negativos (maldad, envidia, cobardía, etc.).

- “Presencia de la fantasía”: En la literatura infantil, tienen cabida todo tipo de seres maravillosos, objetos fantásticos y sucesos extraordinarios.
- “Humor”: La búsqueda de la risa y divertimento está presente en toda la literatura dirigida a los niños. De ahí que los finales sean siempre felices y se eviten las tragedias.

A todas estas, podríamos añadir las siguientes características que debe presentar una representación teatral destinada a los niños de Educación Infantil, extrapolando algunas de las características que Vacas (2009, p. 6) enuncia para el teatro de marionetas:

- ❖ Variedad de elementos, que atraigan la atención de los niños.
- ❖ Tema de la obra: debe responder a los intereses y características de los niños.
- ❖ Ritmo: cualquier actividad que se realice con niños de esta edad debe ser dinámica y fluida.
- ❖ Estética visual: será importante incorporar elementos como colorido, luces, imágenes, etc.
- ❖ Expresión: lenguaje adecuado, diálogos cortos, frases simples.

Finalmente, podemos añadir otras ideas interesantes a tener en cuenta (Ceballos-Viro, 2012):

- Carácter multisensorial: Para poner en juego los sentidos del niño, podemos servirnos de múltiples recursos, como palabras, música, movimiento, luces, sonidos, olores, etc.
- El niño ya no es un espectador pasivo: interacción y participación.

### *3.1.2.3. Tipos de actividad dramática infantil*

Centrándonos en esa tercera acepción del término teatro como actividad dramática, nos interesa ahora diferenciar tres tipos de actividad dramática infantil para, posteriormente, poder identificar cuál de ellos será el más adecuado para trabajar en el aula de 5 años.

Siguiendo a Ceballos-Viro (2012), dentro de la actividad dramática infantil, podemos diferenciar tres conceptos o realidades distintas: juego simbólico, dramatización y teatro (en sentido estricto); en función de tres variables: preparación requerida, acción individual o colectiva y necesidad o no de público.

#### *❖ El juego simbólico.*

El juego simbólico es la primera manifestación espontánea de la actividad dramática. Es decir, mucho antes de la participación consciente de los niños en la actividad dramática, estos ya juegan a “hacer teatro” de una manera inconsciente y espontánea cuando, a través de sus juegos, representan la realidad e imitan diferentes personajes. Es el juego de “hacer como si”.

Se caracteriza por la ausencia de preparación (improvisación), su carácter individual (mayoritariamente) y la no necesidad de público.

Ceballos-Viro (2012) señala dos importantes beneficios del juego simbólico para los niños:

1. “Permite el ensayo de situaciones reales sin que las equivocaciones penalicen”.
2. “Estimula la imaginación y la creatividad”.

### ❖ ***Dramatización o juego dramático.***

Utilizaremos ambos términos como sinónimos. (Tejedo, 1997, p. 43: “No encontramos ninguna diferencia entre juego dramático y dramatización”).

El juego dramático se caracteriza por una cierta preparación y organización, por un carácter colectivo (en la mayoría de los casos) y porque no requiere la presencia de público para su desarrollo. En este caso, se acuerda el tema o asunto sobre el que versará el juego y se produce un reparto de papeles o asignación de personaje a cada uno de los niños. Sin embargo, no existe un guion escrito, sino que el desarrollo de la acción se basa en la improvisación y la creatividad. Podemos definir juego dramático, de acuerdo con Vacas (2009, p. 4) como “la acción de dar forma y vida a unos personajes concretos que se encuentren incluidos en un determinado ambiente”.

### ❖ ***Teatro***

El teatro en sentido estricto requiere una gran preparación previa (con la existencia de un guion escrito) y la presencia de público. Además, tendrá carácter colectivo, en la mayoría de los casos.

En realidad, podríamos considerar las anteriores manifestaciones de actividad dramática como el germen del teatro, más elaborado. Incluso en el teatro adulto, la preparación de una obra teatral para ser representada ante un público, pasa por una importante fase de improvisaciones (dirigidas a la construcción de personajes y al entendimiento de las escenas, conflictos y, en definitiva, del texto dramático). Es decir, tanto en el teatro infantil como en el teatro de adultos, la base de la preparación de un montaje teatral está en el juego dramático. De acuerdo con esto, dice López (1990, p. 254) que el teatro “supone ya la formalización del juego dramático. Todo lo adquirido en el ejercicio de la espontaneidad, (...) aquí se incorpora ya en su trabajo organizado”.

Como conclusión podemos decir que el juego simbólico es la primera manifestación espontánea de la actividad dramática por parte de los niños. Por tanto, es inconsciente y libre.

Por el contrario, tanto en el juego dramático como en el teatro (en sentido estricto) los niños son conscientes de estar realizando una actividad dramática. Ambos pueden servir a los maestros como herramientas didácticas para canalizar el juego en el aula y ayudar a los niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje y de desarrollo de sus capacidades. El empleo de una u otra dependerá fundamentalmente de la edad y nivel evolutivo de los niños.

### **3.2. EL JUEGO DRAMÁTICO**

Tras haber clarificado los términos y diferenciado las múltiples realidades que abarca el concepto de teatro infantil (en sentido amplio), en este apartado nos centraremos en el juego dramático, por considerarlo el tipo de actividad dramática idóneo para trabajar con los niños en el aula de 5 años, teniendo en cuenta el nivel evolutivo y las capacidades de los niños a esta edad.

#### **3.2.1. Desarrollo evolutivo de los niños de 3 a 6 años**

Es importante tener en cuenta el nivel evolutivo de los niños con los que trabajamos, para adecuarnos a sus posibilidades motoras, a las características concretas de su pensamiento, a su desarrollo social y afectivo, a la hora de plantear actividades de juego dramático, y así poder avanzar en su desarrollo. Por ello, vamos a hacer un breve resumen de aquellas características y logros más significativos en esta etapa, pudiendo acudir a la bibliografía para mayor detalle.

- **Desarrollo motor**

A lo largo de la etapa de Infantil, los niños van adquiriendo y perfeccionando las habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones (Prieto, 2010).

A los tres años, poseen una marcha afianzada, coordinando brazos y piernas; aunque en la carrera aún no existe un dominio completo. Les gusta saltar y pueden hacerlo con los pies juntos y con poca altura. Serán capaces de trepar, reptar, lanzar, empujar, rodar, rotar.

A los 4 años son capaces de saltar sobre un pie, llevar un recipiente sin derramar el líquido, vestirse y desvestirse solos. Sigue predominando el desarrollo de la motricidad gruesa, pero se produce un importante avance en la motricidad fina, que se manifiesta en la motricidad gráfica o en habilidades como el manejo de tijeras (Gobierno de Navarra, 2013).

A los 5 años poseen todas las coordinaciones motrices y dominan todas las acciones motrices fundamentales. Comienzan a diferenciar los tipos de movimiento, a combinar acciones y poseen gran interés por realizarlas correctamente. Demostrarán “mayor coordinación, equilibrio, ritmo y orientación” al ejecutar los movimientos (González, 2002). Y seguirán perfeccionando su motricidad fina, desarrollando movimientos de manipulación muy precisos.

En las actividades de juego dramático debemos partir de sus posibilidades motrices, para que puedan avanzar hacia el conocimiento y control corporal.

- **Desarrollo cognitivo**

Uno de los logros fundamentales de esta etapa es el desarrollo de la función simbólica o capacidad de representación, necesaria para el desarrollo y uso del lenguaje y para la aparición del juego simbólico. Además, hay que tener en cuenta que la imitación requiere también de la capacidad de representación. A los 5 años, esta función estará ya bastante desarrollada, lo que permitirá la realización del juego dramático.

Además hay que tener en cuenta que el pensamiento infantil en este período es intuitivo o prelógico, con las características de: egocentrismo, centración, irreversibilidad, fenomenología, artificialismo, animismo, sincretismo. Otras limitaciones de los niños a esta edad, desde el punto de vista cognitivo, son: dificultad para controlar las funciones de atención y memoria, no dominan la clasificación ni seriación, no han adquirido las nociones de conservación (CliffsNotes, s.f.1).

A los 5 años, se habla de que los niños empiezan a construir una teoría de la mente, es decir, empiezan a ser conscientes y comprender los pensamientos, estados y acciones de los demás; de modo que van a poder anticiparlos, predecirlos y reaccionar en consecuencia (CliffsNotes, s.f.1).

El juego dramático en los niños de 5 años, potenciará la función simbólica, superación del egocentrismo y fomento de la empatía, así como la atención, concentración y memoria; ayudándole a avanzar hacia un pensamiento más operacional.

- **Desarrollo afectivo**

Las emociones van apareciendo y evolucionando a lo largo de los primeros años de vida, desde las más simples hasta las más complejas. Primero surgen las emociones primarias, como la alegría, tristeza, sorpresa, miedo, asco e ira. Posteriormente, a partir de los dos años y medio o tres, fruto del desarrollo cognitivo y formación de la identidad, irán surgiendo las emociones secundarias, como la culpa, vergüenza, orgullo, celos, arrogancia, bochorno (Buitrago y Herrera, 2013).

Para un sano y equilibrado desarrollo afectivo será muy importante potenciar la autoestima y el autoconcepto positivo, y fomentar la autonomía y responsabilidad.

El juego dramático es una actividad que contribuye a fomentar todos estos aspectos, ayudando a los niños a ser conscientes de sus emociones, reconocerlas en ellos y en los demás, identificarlas y aprender a gestionarlas.

- **Desarrollo social**

Hasta los dos años, los juegos de los niños suelen ser individuales. Hacia los tres años empiezan a aparecer los primeros compañeros de juego. Estas primeras relaciones entre iguales les ofrecen oportunidades para convivir, compartir, aprender valores y practicar comportamientos, así como manejar los conflictos que puedan surgir, aprendiendo a resolverlos (CliffsNotes, s.f.2).

De esta manera, el juego simbólico y el juego dramático serán estupendas vías de desarrollo social, en especial cuando los niños comparten la representación de situaciones de la vida cotidiana y de roles sociales.

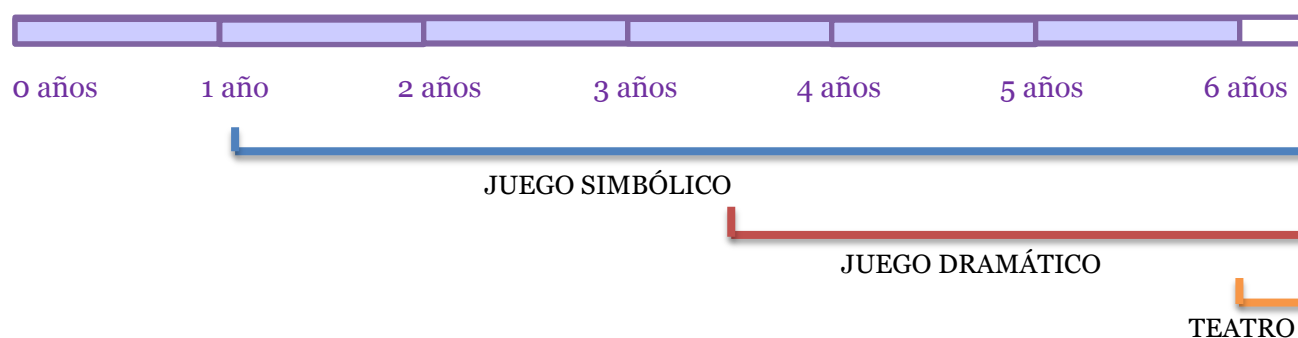
### **3.2.2. Juego dramático en el aula de 5 años**

Teniendo en cuenta las características evolutivas de los niños y el objetivo que perseguimos de fomentar el desarrollo de sus capacidades de manera integral y lúdica, la modalidad ideal de actividad dramática para trabajar en el aula de 5 años será el juego dramático.

Por supuesto, el juego simbólico seguirá existiendo siempre en el aula de infantil, ya sea como juego libre o juego por rincones, pues se trata de un juego natural y espontáneo a estas edades.

Por su parte, el teatro como actividad dirigida y supeditada a un guion y a un público, estará más indicado a partir de Primaria (6 años). Por esta razón, no es objeto de nuestra propuesta de trabajo en el aula. Sin embargo, sí podría contemplarse un paso más hacia ese destino último, por el interés que pueden tener algunas actividades. En concreto, la elaboración de escenografía, attrezzo y caracterización de personajes adquiere mayor sentido y motivación si se hace con vistas a mostrarlo al público; y, a su vez, la puesta por escrito de un guion (oral), producto de la creación colectiva, es una excelente actividad de aproximación a la lectoescritura. En este sentido, Reina (2009, p. 8) señala que será cada educador el que decida cuándo puede ser positivo preparar una representación teatral, en función de la “evolución, intereses y necesidades de su grupo”, cuidando en todo caso de que no se convierta en una repetición de ensayos, sino que debe ser una continua investigación que fomente la creatividad y estimule las aportaciones e iniciativas de los niños.

Pero, en definitiva, este TFG se va a centrar en el juego dramático como herramienta educativa idónea para el aula de 5 años de Educación Infantil (aunque podría emplearse a partir de los 4).



(Gráfico 1: Tipos de actividad dramática según edades. Elaboración propia)

Con el juego dramático, estaremos trabajando un drama creativo, pues el término drama creativo hace referencia a las actividades dramáticas desarrolladas mediante la improvisación y la creación.

A través del juego dramático, los niños de 5 años van a trabajar y mejorar su capacidad expresiva y comunicativa y fomentar su creatividad. Pero, al mismo tiempo, van a potenciar su conciencia corporal, sus posibilidades motoras, su coordinación, agilidad, percepción espacial; avanzan en su proceso de socialización y desarrollan su empatía y su capacidad de trabajar en equipo, respetando las opiniones y valorando el trabajo propio y ajeno; desarrollan su capacidad de estructurar mentalmente ideas y conceptos, y su capacidad de atención y concentración; aprenden a conocer sus emociones y a ir, poco a poco, controlándolas; etc. (Velasco, 2012). Todos estos aprendizajes están en la base de sus futuros desarrollos cognitivos, afectivos, sociales, motores.

En relación con esto, nos gustaría reflexionar sobre algo que consideramos una característica genuina del juego dramático (y, en general, de la actividad dramática). Y es que el verdadero

potencial educativo del juego dramático reside en la propia actividad; a través de la cual, incluso sin pretenderlo específicamente, se van a desarrollar multitud de habilidades y capacidades del ser humano. Esto lo que realmente nos impulsa a emplearla como recurso didáctico: que, por el solo hecho de realizarse, ya se produce un desarrollo y mejora de las habilidades y capacidades del niño que la realiza, incluso aunque no se haya pretendido trabajar estas capacidades específicamente.

Por último, aclarar que, aunque los consideramos sinónimos, utilizaremos prioritariamente el término “juego dramático”, en lugar de “dramatización”, para hacer hincapié en que se trata de una actividad lúdica. Es decir, el juego es inherente a la actividad dramática y, por tanto, también al juego dramático. Así, el juego dramático es la herramienta que utilizaremos para canalizar o dirigir el juego de los niños hacia los objetivos deseados. Cuando los niños realizan improvisaciones, representan situaciones cotidianas o imaginarias, hacen “como que” son otros personajes, confeccionan o manejan títeres, cantan, bailan, etc. están siempre jugando (Velasco, 2012).

### **3.3. BENEFICIOS DE LA ACTIVIDAD DRAMÁTICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS**

Actualmente, muchos son los autores y publicaciones que hablan de las virtudes de la expresión dramática infantil (Vacas, 2009, p. 1; López, 1990, p. 239; Goulart y Richter, 2009, citados por Ceballos-Viro, 2012; etc.).

Entre los muchos beneficios que la actividad dramática puede aportar a los niños, a través de juegos y actividades (tanto grupales como individuales), podemos destacar los siguientes:

- Potenciar la capacidad comunicativa, pues se ponen en práctica (de una manera funcional y significativa) las más diversas situaciones de interacción entre personas, generando:
  - Desarrollo de la expresión verbal.
  - Desarrollo de la expresión corporal y gestual (no verbal).
- Conocer su cuerpo y sus posibilidades motoras.
- Fomentar la exploración y el descubrimiento, empleando todos los sentidos del ser humano.
- Estimular la capacidad cognitiva y la agilidad mental, así como la reflexión y la autocrítica.
- Trabajar y mejorar la concentración, la atención y la memoria de los niños.
- Fomentar la autonomía y la iniciativa propia (especialmente, a través de la improvisación).
- Conocer y gestionar sus emociones.
- Desarrollar la empatía. Aprender a ser otro y manifestarse como tal.
- Avanzar en su proceso de socialización, aprendiendo a respetar las opiniones de sus compañeros, a convivir y trabajar en equipo y a desenvolverse en público.
- Transmitir ideas, valores, principios, normas de comportamiento y hábitos sociales.
- Desarrollar la sensibilidad estética.



- Potenciar la creatividad, la imaginación y la fantasía.
- Aumentar la autoestima de los niños, y la seguridad y confianza en sí mismos y en los demás.
- Valorar y promover el esfuerzo personal, el compromiso y la constancia en el trabajo.
- Motivar y despertar el interés de los niños hacia los contenidos tratados. De ahí que sea muy útil para trabajar y reforzar contenidos curriculares.
- Divertir y generar sensaciones positivas en los niños.

De entre todos ellos, vamos a destacar la importancia que tiene fomentar la creatividad, la expresividad y la inteligencia emocional desde estas edades, teniendo en cuenta que estas tres capacidades son básicas para el desarrollo de esa competencia fundamental para desenvolverse con éxito en la vida adulta como es “aprender a aprender”.

- **CREATIVIDAD**

El juego dramático es un drama creativo porque se basa en la improvisación y la creación. De esta manera, se estarán trabajando y potenciando las características de la creatividad, como son la originalidad, fluidez (o productividad), flexibilidad, apertura mental, redefinición, inventiva (Mato, 2006); desarrollando en los niños un pensamiento divergente que busque diferentes alternativas a un problema, distintas perspectivas o puntos de vista a una situación, que genere ideas nuevas e incluso problemas nuevos. Esta competencia en la resolución de problemas es fundamental para formar alumnos adaptados, capaces de desenvolverse en el mundo que les rodea.

- **EXPRESIVIDAD**

A través del juego dramático se representan y se expresan ideas, hechos, pensamientos, deseos, etc. utilizando fundamentalmente el lenguaje verbal y no verbal (corporal y gestual). De esta forma, mediante la realización de actividades y juegos se trabajará la expresividad de los niños, logrando de una manera lúdica mejorar su capacidad comunicativa.

- **INTELIGENCIA EMOCIONAL**

La actividad dramática trabaja muy especialmente cuerpo, pensamiento y emociones, de una manera global, pues todo está conectado en el ser humano. De esta forma, a través del juego dramático, los niños experimentarán emociones, serán conscientes de ello, las identificarán, las reconocerán en ellos y en los demás y, lo más complicado, irán aprendiendo a controlarlas.

### **3.4. GLOBALIDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD**

Junto a los importantes beneficios que genera la práctica del juego dramático en el desarrollo integral de los niños, otro aspecto que hace del juego dramático una herramienta educativa idónea para estas edades es su carácter global e interdisciplinar.

En primer lugar, señalar que cuando realizamos actividades de juego dramático, incluimos música, canto, actividades plásticas, etc. Y ello porque, en realidad, las diferentes disciplinas artísticas se conectan, se complementan, se desarrollan de un modo conjunto y global. Concretamente, el teatro o actividad dramática es una disciplina que se engloba dentro de las artes escénicas y que se desarrolla en íntima conexión con otras disciplinas artísticas: ya sean escénicas, como la danza; musicales, como el canto, música u ópera; visuales, como la pintura, fotografía, arte corporal, etc. Casi podemos decir que, hoy en día, es prácticamente imposible asistir a una representación teatral pura, que no incluya elementos propios de otras disciplinas artísticas (decorado, música, etc.).

Asimismo, esta globalidad se manifiesta en la propia actividad dramática, en dos sentidos:

- Por un lado, como también hemos venido señalando, la actividad dramática es una herramienta globalizadora, pues abarca y trabaja todas las dimensiones del ser humano: afectiva, social, corporal, cognitiva (Navarro, 2007).
- Y por otro lado, no podemos olvidar que el teatro es una representación de la vida; y la vida no es algo fragmentado o compartimentado, sino que los diferentes elementos, hechos, objetos, etc. se perciben de forma global y holística. De este modo, cuando trabajamos a través del teatro, no trabajamos las materias por separado, sino que todos los contenidos se interrelacionan formando un todo (representación de la vida).

Por eso, podemos afirmar que el teatro lleva en su esencia la interdisciplinariedad y globalidad.

Esta característica propia del teatro (y del arte, en general) hace de él una herramienta muy acorde al pensamiento infantil (y al pensamiento en general) que es global. Así, puesto que el pensamiento es global, también el aprendizaje debe plantearse desde una metodología globalizada. No es posible aprehender la realidad en toda su complejidad y totalidad, fragmentando los contenidos en materias o disciplinas y tratando cada materia de un modo separado. El proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la etapa de Educación Infantil, no puede ser sino globalizado. Desde este punto de vista, la actividad dramática es una excelente herramienta de la que los maestros podemos disponer en las aulas.

### **3.5. TÉCNICAS TEATRALES APLICABLES EN EL AULA DE 5 AÑOS**

Cualquiera de los tipos de actividad dramática de los que hemos hablado (juego simbólico, juego dramático o teatro en sentido estricto) puede emplear distintas técnicas teatrales para su desarrollo e implementación. Entre ellas, las más idóneas para ser aplicadas en el juego dramático en el aula de 5 años, teniendo además en cuenta su dificultad técnica y su coste económico, serían:

- **Teatro de actores**

Se basa en la expresión oral y/o corporal y gestual de los actores. El discurso dramático puede presentar la forma de diálogo o monólogo.

Así, este tipo de teatro es un estupendo recurso para trabajar, entre otras cosas, la expresividad verbal y no verbal; pero también las emociones, las interacciones y comportamientos humanos, y casi cualquier tema o contenido que nos interese tratar.

### • **Teatro de marionetas y títeres**

Subgénero en el que los actores son muñecos, manejados por personas. (Reina, 2009).

Podemos distinguir, siguiendo a Ceballos-Viro (2012), entre:

- Títere: “Muñeco de guante, manejado por los dedos de la mano”.
- Marioneta: “Muñeco articulado movido por hilos (o varilla e hilos)”

Un aspecto interesante del trabajo con títeres y marionetas consiste en la identificación que se produce entre el niño y el títere que maneja. Esta identificación tiene dos repercusiones positivas:

- Por un lado, el niño proyecta en el títere su personalidad y sus problemas. Esto le ayudará a ir comprendiéndose a sí mismo, a comprender el mundo que le rodea y a buscar la solución a sus problemas (dudas, miedos, etc.)
- Por otro, ayuda al niño a ir rompiendo ese egocentrismo característico del pensamiento infantil, y a ponerse “en la piel de otro”, contribuyendo a desarrollar la empatía.

Además de utilizar títeres y marionetas en las actividades dramáticas, un trabajo interesante a realizar con los niños consiste en su fabricación. Podemos utilizar multitud de materiales y de técnicas para elaborar títeres y marionetas, así como también guiñoles o teatrillos.

### • **Teatro de sombras**

En este caso, los personajes están representados mediante figuras planas, que pueden ser opacas (de cartón, metal o cuero) o de colores, muchas veces traslúcidas. Estas figuras van sujetas por alambres o varillas, lo que permite manejarlas y moverlas contra una pantalla de papel o tela, normalmente de color blanco; de forma que se proyecte la silueta de las figuras en dicha pantalla, al ser iluminadas desde atrás con un foco (Reina, 2009).

Otra posibilidad es la realización de sombras con el propio cuerpo o determinados segmentos corporales, por ejemplo las manos. Esta variedad es muy interesante para Infantil porque trabaja la expresividad corporal. Además, la pantalla entre los actuantes y el resto de niños, por un lado, hace disminuir la vergüenza e incrementa la seguridad y comodidad para expresarse libremente; y por otro lado, facilita que el niño vea su propio reflejo, lo que le aporta una pista visual de lo que se está proyectando fuera.

### • **Teatro de luz negra**

Esta técnica emplea luz ultravioleta, cuyo efecto es que los colores fluorescentes y el color blanco adquieren una gran luminosidad, como si irradiasen luz. Así, los objetos y personajes (que pueden ser personas o figuras sujetas por alambres o varillas) estarán pintados de estos colores, de modo

que resaltarán sobre un fondo negro que no será visible; al igual que tampoco serán visibles aquellos participantes vestidos de negro, encargados de manejar objetos o figuras (Prieto, 2014).

- **Mimo y expresión corporal**

Aunque no son lo mismo, en nuestro caso, debido a la corta edad de los niños, consideraremos ambas técnicas como equivalentes. Se trata básicamente de expresarse a través del gesto y del movimiento. Por tanto, contribuye a la toma de conciencia corporal y a la construcción del esquema corporal, tan importante en estas edades.

- **Cuentacuentos teatralizado y cuento motor**

A medio camino entre la narrativa y el teatro podríamos ubicar estas técnicas, que pueden resultar muy interesantes en las aulas de Infantil, pues los niños participan activamente encarnando a los personajes y vivenciando el cuento; escenificando las acciones de un modo grupal. Se potencia así, fundamentalmente, su capacidad expresiva y comunicativa. Como rasgo distintivo, el cuento motor se centra principalmente en el ámbito motriz y corporal. Mientras que si teatralizamos un cuento, podemos poner el acento por ejemplo en la expresión de las emociones (Gómez, 2015).

### **3.6. INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

La etapa de Infantil es un momento óptimo para trabajar y desarrollar las capacidades y habilidades del niño, de manera integral, a través del juego dramático. Por esta razón, conviene que nos preguntemos cómo se recoge e institucionaliza la actividad dramática en las leyes educativas.

La actual LOMCE (2013) no ha modificado apenas lo dispuesto para Educación Infantil por la LOE (2006). De conformidad con esto, el currículo de educación infantil se recoge en la Orden ECI/3960/2007. Este currículo incluye la expresión dramática, como una manifestación del lenguaje corporal, dentro del Área 3 “Lenguajes: Comunicación y representación”, dando especial relevancia al juego simbólico y a la dramatización y reconociendo su contribución (junto al resto de lenguajes) al desarrollo integral de los alumnos.

Así, con respecto a los objetivos que recoge el currículo para esta Área 3, podemos afirmar que la actividad dramática puede ayudar a la consecución de prácticamente todos ellos (en mayor o menor medida), en cuanto que se refieren a cuestiones como: desarrollar la capacidad comunicativa (expresarse y comunicarse utilizando los diferentes lenguajes, entre ellos el verbal y el corporal, así como comprender las intenciones comunicativas y los mensajes de los demás); experimentar y expresar para representar situaciones y vivencias; acercarse a las producciones culturales; desarrollar la curiosidad y creatividad utilizando producciones teatrales (también plásticas, musicales, danzas); iniciarse en la lectoescritura, descubriendo sus funciones y su funcionamiento.

En cuanto a los contenidos de esta Área 3, podemos afirmar que todos los contenidos recogidos en el bloque 4, la gran mayoría de los recogidos en el bloque 1 y una gran parte de los del bloque 3, están muy relacionados con la actividad dramática.

- Bloque 4. Lenguaje corporal: Todos los contenidos recogidos en él.
- Bloque 1. Lenguaje verbal:
  - Todos los contenidos recogidos en el sub-bloque “Escuchar, hablar y conversar”.
  - Del sub-bloque “Aproximación a la lengua escrita” destacamos: “Interés y atención en la escucha de poesías, narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas”.
  - Del sub-bloque “Acercamiento a la literatura” destacamos:
    - “Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, (...)”
    - “Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.”
    - “Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos.”
    - “Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.”
- Bloque 3. Lenguaje artístico. Destacamos:
  - “Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de materiales y objetos cotidianos y de instrumentos musicales de pequeña percusión. (...)”

Pero es que, además, el juego dramático como herramienta educativa también puede contribuir a lograr objetivos de las otras dos áreas del currículo, consolidando esa globalidad e interdisciplinariedad tan acordes al proceso de aprendizaje en la etapa de Infantil. Así, el Área 1 habla, por ejemplo, de desarrollar la autoestima, autonomía, conocimiento y control corporal, educación emocional, actitudes y habilidades sociales, etc.; y el Área 2 habla de la relación con el entorno y con los demás.

Del mismo modo, prácticamente todos los contenidos de las otras dos áreas del currículo podrían ser trabajados a través de actividades dramáticas, integrándolos como ejes temáticos.

En definitiva, y como necesaria conclusión, señala Vacas (2009, p.1), respecto al juego dramático, que “si se potencia su utilización en la escuela, estaremos respaldando aspectos recogidos en la normativa actual y como tal cumpliendo con las exigencias de la sociedad”.

### **3.7. ¿POR QUÉ NO SE HACE MÁS TEATRO EN LAS AULAS DE INFANTIL?**

Siendo innegables los beneficios y el potencial educativo del juego dramático, es inevitable preguntarnos ¿por qué no está más presente en las aulas de Educación Infantil?

En gran cantidad de colegios, podemos comprobar que la actividad dramática queda relegada a las funciones de fin de curso y de Navidad. Pero el potencial educativo de la actividad dramática no se encuentra en la exhibición, sino en la vivencia. Es dentro del aula, en un contexto pedagógico, donde la actividad dramática se convierte en un aliado del maestro en su tarea formativa.

Señalan Faure y Lascar (1983, p. 7 y 8) que “Los pedagogos tienen un paraíso perdido por reconquistar: aquel donde la noción de placer no se opondría a la de trabajo. Y nosotros quisiéramos –no los primeros ni los únicos- abrir una de sus vías: la del juego dramático”.

López (1990) responde a esta cuestión que hemos planteado, apuntando varios motivos:

- Falta de una dotación económica que permita una atención más individualizada, es decir, más espacio y menos alumnos.
- Los maestros carecen de una formación cualificada en esta materia. Es necesario que se formen y conozcan las técnicas, recursos, dinámicas, función del teatro en la escuela, etc.; y que, de esta manera, entiendan cuál es su misión en el aula como guía e inductor de este juego dramático.
- Prejuicio hacia el teatro y, en general, hacia lo artístico; esgrimiendo como argumentos:
  - Se trata de ocio inútil, es decir, no conduce a nada práctico ni tangible.
  - Es subversivo y peligroso para un orden social conservador; pues la creación supone reflexión y crítica y conduce al cambio.

Desde nuestro punto de vista, una formación de los maestros y futuros maestros en esta materia, que incluyese una valoración de los beneficios que el juego dramático reporta en el desarrollo de los niños, un conocimiento de las técnicas teatrales aplicables en estas edades y una orientación práctica sobre cómo implementar este juego dramático en el aula, podría ser suficiente para que muchos de ellos se decidiesen a poner en práctica actividades de juego dramático en sus aulas.

#### **4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta de trabajo está destinada al tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil; esto es, al aula de 5 años.

Sin embargo, cabría la posibilidad de extender su aplicación, en algún sentido, adaptando los juegos y actividades, así como los contenidos, a los otros dos cursos de este segundo ciclo de la etapa de Infantil, especialmente al aula 4 años.

Teniendo en cuenta los desarrollos evolutivos de los niños, en especial la adquisición de la capacidad de representación, podemos considerar que ya a partir de los 3 años puede emplearse el juego dramático como herramienta educativa (además, por supuesto, de las manifestaciones espontáneas de actividad dramática que conforman el juego simbólico). Nunca debe olvidarse que

la finalidad no es convertir a los niños y niñas en actores o actrices; sino que, a través del teatro, los niños jueguen, aprendan y se desarrollen.

En concreto, esta propuesta didáctica se implementará en un aula de 5 años compuesta por 20 alumnos (10 niñas y 10 niños), en un colegio ubicado en un entorno rural: un pequeño pueblo de 4.000 habitantes.

Tanto el nivel cultural como socioeconómico de las familias que forman parte de la comunidad educativa es, en su mayoría, medio o medio-alto.

Se trata de un Centro público que ofrece tanto Educación Infantil (incluidas dos aulas de 2 años) como Primaria. El Centro está convenientemente equipado, por lo que podremos contar con la posibilidad de disponer del gimnasio, la biblioteca, la sala de usos múltiples (ordenadores y Pizarra Digital Interactiva), así como un pequeño salón de actos con escenario y butacas.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA**

### **5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA Y DESTINATARIOS**

La propuesta de trabajo que vamos a desarrollar lleva por título “Jugando al teatro”. De esta manera se recogen los dos grandes conceptos sobre los que pivota: juego y teatro (en la tipología de juego dramático).

Está dirigido al aula de 5 años de Educación Infantil (tercer curso del segundo ciclo).

### **5.2. PRESENTACIÓN**

Lo que pretendemos hacer en este TFG, por tanto, es una propuesta práctica de trabajo, de aplicación directa en el aula de 5 años, utilizando como herramienta didáctica el juego dramático.

Nos interesa, en primer lugar, recalcar algunas ideas fundamentales:

- Lo primordial es que los niños jueguen. Y este juego lo vamos a canalizar a través de una excelente herramienta educativa como es el juego dramático, mediante la cual vamos a trabajar todas las dimensiones del ser humano, para conseguir un desarrollo integral de sus capacidades: cognitivo, social, motor y afectivo.
- En la etapa de Infantil, consideramos especialmente relevante fomentar o desarrollar la creatividad, la expresividad y la inteligencia emocional.
- Sin embargo, hay que tener en cuenta que los numerosos beneficios que tiene la práctica del juego dramático en el desarrollo del niño, se producen por el mero hecho de realizarlo. Es decir, no será necesario plantear expresamente una actividad dirigida a trabajar cada uno de esos aspectos o beneficios, sino que prácticamente con la realización de cualquier actividad de

juego dramático se trabajan y se desarrollan, implícitamente, todos esos aprendizajes. Por ejemplo, planteo en el aula una actividad para trabajar el ritmo, que consista en moverse por el espacio imitando algún animal, al ritmo que marquen diversos instrumentos. Además del ritmo, al realizar la actividad, estaremos trabajando muchos otros aspectos, como: la atención y concentración, la conciencia corporal, la percepción espacial, el equilibrio, normas de convivencia (no chocar con los compañeros, respetarse, etc.), percepción auditiva y reconocimiento de sonidos, asociación (de sonidos y animales), memoria, iniciativa, autonomía y toma de decisiones, creatividad, expresión corporal y gestual, etc.

- No se trata de formar actores, sino de formar personas que puedan desenvolverse y enfrentarse a las situaciones y problemas que la vida les depare, siendo capaces de reaccionar ante situaciones nuevas y encontrar soluciones a las mismas.

Para planificar la propuesta, seleccionaremos un eje temático, unos contenidos curriculares y unos temas transversales en torno a los cuales trabajaremos; que coincidirán con los que se estén trabajando simultáneamente en la correspondiente unidad didáctica. De esta manera, veremos cómo esos contenidos también pueden trabajarse de forma global e interdisciplinar a través del juego dramático. Se trata de trabajar paralelamente unidades didácticas y juego dramático.

Por lo tanto, mediante el juego dramático, además de trabajar la creatividad, expresividad, inteligencia emocional y demás capacidades y habilidades que hemos señalado en el marco teórico de este TFG, vamos a reforzar y asimilar contenidos curriculares y contenidos propios de temas transversales; teniendo en cuenta que los contenidos se aprenden mejor si se ejercitan o vivencian.

Así, los contenidos y conceptos serán expuestos, explicados y trabajados, en primer lugar, mediante las actividades programadas en la unidad didáctica y, posteriormente, se vivenciarán y aprehenderán a través de las actividades de juego dramático.

La idea concreta que se propone es la inclusión del juego dramático un día a la semana. Para determinar el momento más adecuado de realización de estas jornadas de juego dramático, vamos a tener en cuenta, en primer lugar, la distribución eficaz del tiempo que nos marca la curva de Kräpelin (Ver Anexo 1). En función de esta, podemos señalar que los días de la semana de mayor rendimiento son de lunes a miércoles; el jueves se produciría la fatiga y el viernes se recuperaría el nivel de rendimiento, aunque no a niveles de principio de semana. Por esta razón, en los horarios escolares se aconseja programar para los viernes actividades de repaso y/o evaluación (Carda y Larrosa, 2007). En nuestro caso, consideramos que las actividades de juego dramático, dado su esencial componente lúdico, no resultan fatigosas para los niños y son muy adecuadas para realizarlas los viernes.

Además, como ya hemos dicho, las actividades de juego dramático servirán para repasar y fijar contenidos curriculares y transversales trabajados a lo largo de la semana. Por tanto, estos



contenidos van a servir de materia prima para la creatividad y expresividad. De este modo, el trabajo a nivel cognitivo será más fructífero.

A esto, podemos añadir que, siendo la parte afectiva y emocional fundamental en el juego dramático, podemos prever que los viernes los niños estarán más predispuestos emocionalmente y más conectados como grupo, después de una semana juntos. De este modo, el trabajo a nivel emocional, afectivo y social será más enriquecedor.

En concreto, en este TFG, vamos a planificar las sesiones de juego dramático correspondientes a la primera unidad didáctica del curso. Aunque pretendemos que el juego dramático forme parte de la práctica permanente del aula, planificar todas las sesiones del curso resulta imposible por razones de extensión. Por este motivo, tras la implementación de la propuesta, se evaluarán sus resultados y se decidirá su continuación respecto a las restantes unidades didácticas del curso.

La primera unidad didáctica del curso lleva por título “La familia y la casa” (consideramos buena idea comenzar tratando este eje temático, teniendo en cuenta que “jugar a mamás y papás” suele ser uno de los primeros juegos simbólicos de roles que desarrollan los niños). Esta unidad didáctica consta de 16 sesiones de trabajo, que vamos a distribuir de lunes a jueves; programando para los viernes las actividades de juego dramático.

### **5.3. OBJETIVOS**

#### **5.3.1. Objetivo General**

El objetivo general de la propuesta de intervención en el aula de 5 años “Jugando al teatro” consiste en utilizar el *juego dramático*, como herramienta educativa canalizadora del juego en el aula, para fomentar el desarrollo integral de las capacidades del niño.

#### **5.3.2. Objetivos Específicos**

Para conseguir el objetivo general enunciado, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- ❖ Promover y desarrollar la creatividad, entendida como capacidad para pensar y buscar múltiples alternativas originales a los problemas.
- ❖ Fomentar y trabajar la expresividad, tanto verbal como no verbal, y las habilidades comunicativas.
- ❖ Potenciar la inteligencia emocional.
- ❖ Avanzar en el conocimiento del cuerpo y de sus posibilidades de movimiento.
- ❖ Iniciarse en el conocimiento y control respiratorio y vocal.
- ❖ Iniciarse en técnicas y actividades de relajación, para conseguir bienestar físico y mental.
- ❖ Desarrollar actividades de movimiento y relación en el espacio, así como de experimentación del ritmo.
- ❖ Potenciar el carácter lúdico que debe tener el aprendizaje en estas primeras edades.

- ❖ Inculcar en los niños de 5 años el gusto y afición por el Teatro e iniciarles en diversas técnicas teatrales, a través del juego.
- ❖ Reforzar y potenciar el aprendizaje de los contenidos curriculares trabajados en la correspondiente unidad didáctica, mediante un aprendizaje vivencial, funcional y significativo.
- ❖ Ofrecer un marco idóneo en el que desarrollar la educación en valores, fomentando la igualdad de género y no discriminación, respeto al medio ambiente y los animales, comportamiento cívico y moral.
- ❖ Fomentar la participación activa de los niños en las diversas actividades de juego dramático, así como el respeto a la participación y opiniones de los demás.
- ❖ Divertirse y disfrutar con los juegos y actividades planificadas.
- ❖ Fomentar la curiosidad e interés de los niños y potenciar sus ganas de explorar, descubrir y experimentar.
- ❖ Crear un clima de confianza y seguridad en el grupo, y entre este y el maestro.

#### **5.4. CONTENIDOS**

Como contenidos que se trabajarán en el aula, podemos señalar:

- Fomento de la creatividad, especialmente sus características de originalidad, flexibilidad, fluidez, apertura mental, redefinición y nivel de inventiva.
- Fomento de la expresividad, verbal y no verbal, y habilidades comunicativas.
- Percepción, identificación, reconocimiento y autocontrol de las emociones.
- Conocimiento, conciencia y control corporal.
- Conocimiento, conciencia y control respiratorio y vocal.
- Técnicas de relajación y bienestar físico y mental.
- Conciencia y experimentación del movimiento del cuerpo en el espacio y del ritmo.
- Refuerzo y aprendizaje vivencial de los contenidos curriculares de la unidad didáctica “La familia y la casa”: familia, roles, tipos de familias, miembros de la familia y parentesco, árbol genealógico, actividades y momentos familiares, tipos de viviendas, partes de la casa, objetos y mobiliario de la casa, plano de una casa, construcción de la casa y profesiones relacionadas, tareas del hogar y reparto, animales domésticos, rutinas y hábitos en el hogar, reciclaje en casa, ahorro de agua y luz en casa.
- Aprendizaje vivencial de temas transversales: igualdad de oportunidades entre sexos, educación ambiental y educación moral y cívica.
- Conocimiento y acercamiento al teatro y a las diferentes técnicas teatrales empleadas: teatro de actores, títeres, sombras.
- Exploración, descubrimiento y experimentación, como métodos activos de aprendizaje.
- Participación y disfrute de todos los niños en las actividades de juego dramático.

- Actitudes de cooperación, respeto, convivencia, solidaridad, escucha, alegría, curiosidad.
- Esfuerzo personal y compromiso con el trabajo grupal.

## **5.5. METODOLOGÍA**

### **5.5.1. Fase previa**

Antes de dar comienzo a la implementación de la propuesta en el aula, haremos tres sesiones previas de conocimiento y acercamiento del teatro a los niños.

1. En primer lugar, una primera sesión que servirá tanto de motivación inicial, como para que los niños adquieran ciertos conocimientos sobre lo que van a trabajar.

Esta sesión la llevaremos a cabo en el aula de usos múltiples o en el aula ordinaria si esta cuenta con pizarra digital interactiva. Para esta primera toma de contacto con el teatro vamos a utilizar una webquest llamada “Juguemos al teatro”, disponible en este link: <https://sites.google.com/site/juguemosalteatro/home>. Se trata de una webquest de creación propia, para la asignatura de *TIC aplicadas a la Educación I* (enero del 2014). A través de ella, los niños aprenderán qué es y cómo es un teatro; accederán virtualmente a uno, visitando sus diferentes partes; descubrirán qué personas trabajan en la representación de una obra de teatro y cuál es su función; conocerán diferentes géneros teatrales y verán vídeos; se divertirán con juegos relacionados con este tema; etc.

2. Tras este primer acercamiento, programaremos una salida para ver un montaje teatral infantil en un teatro. A la vuelta, en asamblea, haremos una puesta en común de lo que hemos sentido y experimentado, qué nos ha sorprendido, qué nos ha gustado, qué hemos aprendido, etc.
3. En una tercera sesión, estaremos en disposición de presentarles la propuesta de trabajo. Ese día prepararemos ya el aula, creando el ambiente mágico que tendrán las sesiones de juego dramático (tal y como explicaremos en el siguiente punto). Acompañaremos a los niños para que vayan descubriendo cada rincón y elemento del nuevo mundo que les ofrecemos.

Tras esta exploración inicial, celebraremos una asamblea en la que les presentaremos a las mascotas y comentaremos entre todos cómo es el nuevo espacio en el que nos encontramos, qué elementos vemos, qué nos llama la atención. Entonces les explicaremos que vamos a desarrollar unas sesiones en las que “jugaremos a hacer teatro” (como en la obra que hemos visto), pero que nosotros no nos aprenderemos un texto, sino que “seremos” unos personajes y representaremos situaciones e historias, expresándonos con nuestras propias palabras. Además, y puesto que los actores utilizan como herramientas su cuerpo y su voz, nosotros también haremos ejercicios para trabajar el cuerpo, el movimiento, la relajación, la respiración, la voz. Y, sobre todo, jugaremos mucho porque, siempre que respetemos a los compañeros y no hagamos daño a nadie ni a nosotros mismos, todo lo que hagamos en nuestro juego estará bien hecho.

En este momento, también tendrán una primera toma de contacto con el teatro de sombras y con los títeres. Se les explicará en qué consiste (de forma muy sencilla) y se les dejará que observen, manipulen, descubran los diferentes elementos y los efectos que se producen (excepto el foco: además de advertir expresamente que no deben acercarse a él, el maestro se situará en este momento junto al foco para evitar cualquier riesgo). Tras esto, les pediremos a todos que se sienten para ofrecerles una pequeña muestra tanto del teatro de títeres como del teatro de sombras. A continuación, les dejaremos otra vez manipular y experimentar libremente. Entonces, les propondremos decorar el teatrillo de títeres (que estará únicamente montado) con témperas, rotuladores, pegatinas y/o cualquier otro material del que disponemos.

Por último, de nuevo en asamblea, haremos recapitulación de lo vivido. De esta manera, estarán listos para empezar a experimentar con el juego dramático.

### **5.5.2. Preparación del aula: creación del ambiente**

Algo esencial a la hora de implementar esta propuesta de intervención es la creación de un espacio de trabajo especial y diferente al ordinario, la creación de un “mundo mágico” (dentro del aula): un mundo de juego, de seguridad y de confianza. Es necesario que los niños perciban que algo se ha transformado en el aula y que, a partir de ese momento, dentro de ese mundo mágico, rigen las reglas de juego dramático: jugar, explorar, hacer, crear, descubrir, sentir, expresar.

En este sentido, en primer lugar, vamos a jugar con la luz: el mundo del juego dramático exige una iluminación artificial y cálida que potencie esa sensación de magia y de mundo de la imaginación; en contraste con la luz del día, mucho más realista y terrenal.

Otro elemento fundamental será el telón, que servirá de puerta de entrada al mundo mágico del teatro. Se colocará un telón rojo al principio del aula. Fuera, los niños dejarán sus mochilas, abrigos y aquellas cosas innecesarias para el juego dramático. Los niños deberán atravesar el telón para entrar en el mundo del teatro. De esta manera, se colocan en “otro lugar”, se predisponen y se motivan. El telón cumplirá la misma función que cumple el “érase una vez” en los cuentos.

También debemos disponer de un baúl (y varias cajas o contenedores) que guarde una serie de elementos y objetos que van a utilizarse exclusivamente en el juego dramático.

Otros elementos importantes que van a configurar este mundo mágico son las mascotas (que además son títeres de guante). Es interesante concretar esta actividad de juego dramático en algún símbolo que la represente y que genere en los niños sentimiento de identificación y de pertenencia al grupo. Para ello vamos a usar tres mascotas, que nos ayudarán además a diferenciar tres tipos distintos de actividades, que se realizarán en tres lugares o ambientes distintos. A tal efecto, las tres mascotas serán colocadas en diferentes rincones o paredes del aula, según las posibilidades que nos ofrezca el espacio:

- Calderón: mascota de la creatividad.

En este ambiente se realizarán actividades en las que pretendemos, primordialmente, que los niños busquen soluciones alternativas a un problema planteado, diferentes usos a los objetos, diferentes posibilidades de comportamiento o de interpretación de un hecho o una situación. En definitiva, trabajar el pensamiento divergente, original, flexible, inventivo.

- **Tenesi:** mascota de la expresividad.

En este ambiente se trabajará especialmente la expresión verbal y no verbal. Se trata de expresar pensamientos, ideas, emociones, vivencias, etc. En ocasiones se trabajará la búsqueda individual de la propia expresividad; y en ocasiones, se pondrá también el acento en la comunicación a los demás.

- **Ibsen:** mascota de la inteligencia emocional.

En este ambiente se plantearán actividades a través de las que se pongan en juego emociones, para su toma de conciencia, reconocimiento, expresión y autocontrol.

Aunque las actividades de juego dramático, como ya hemos dicho, producen beneficios en los distintos desarrollos del niño, por el solo hecho de realizarlas; a efectos de planificación didáctica, vamos a centrarnos en cada uno de estos tres aspectos, incidiendo en la potenciación de esa concreta capacidad. Por supuesto, a los niños no se les explicará esto. Pero es de esperar que, de manera intuitiva, vayan estableciendo relaciones e inferencias implícitamente; es decir, intuirán cuál es la esencia de las actividades que realizan en cada zona y esto los predispondrá de diferente manera al trabajo en cada una de ellas.

Los niños de estas edades necesitan tener unas referencias claras y establecer unas rutinas en sus actividades que les permitan anticipar lo que va a suceder y les proporcionen seguridad y confianza (algo que además será muy positivo para la realización del juego dramático). Esta es la razón principal de diferenciar estos tres ambientes y también de establecer siempre la misma estructura para las jornadas de juego dramático (como veremos más adelante).

### **5.5.3. Metodología de las actividades**

Respecto a la metodología de desarrollo de las actividades, podemos explicarla en líneas generales en los siguientes puntos:

- La premisa básica y fundamental es el juego. Lo que los niños estarán haciendo es jugar (jugar al teatro). El juego dramático es la herramienta canalizadora del juego. En este sentido, todo debe estar impregnado de esa libertad y placer que caracteriza el juego, y de la confianza y seguridad que aporta el hecho de que el error no se penaliza.
- Desde esta premisa del juego, los principios básicos de la metodología serán la acción, la experimentación, la manipulación de objetos y el descubrimiento. En definitiva, se trata de una metodología activa y participativa, en la que el niño es protagonista y, como tal, es el artífice y constructor de su propio aprendizaje.

Esto es, además, muy adecuado a su nivel evolutivo, puesto que en la etapa preoperacional, lo ideal es partir de lo físico, material y concreto (a través de la experimentación y manipulación) e ir ayudándoles a construir su pensamiento intuitivo, empezando a operar con ideas mentales.

- El papel del maestro también es clave, teniendo atribuidas estas funciones: motivar a los alumnos, dirigir y orientar el desarrollo de las sesiones, observar y prestar a los niños el apoyo y ayuda que precisen, seleccionar los recursos materiales, preparar y organizar el aula, recoger datos sobre el desarrollo de las sesiones de cara a la posterior evaluación.

Por tanto, el maestro debe participar en el juego (incluso dando indicaciones o sugerencias), pero nunca interrumpir el juego. Es muy interesante, en este sentido, que los niños comiencen a practicar la recepción de indicaciones o consignas mientras realizan un ejercicio, y que sean capaces de incorporarlas y modificar su actividad. Esto, además de trabajar la percepción, concentración, agilidad mental, asociación, creatividad, etc., posibilita a medida que se va perfeccionando, la realización de ejercicios más complejos.

- Un principio básico para implementar esta propuesta es el de flexibilidad. No existe libro de instrucciones, sino que debemos ir evaluando continuamente el desarrollo, la participación de los niños y nuestra propia actuación, para ser capaces de improvisar, introducir los cambios necesarios y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las actividades de juego dramático que realicemos con los niños serán: lúdicas, activas y participativas, de corta duración, variadas, sorprendentes, basadas en realidades cercanas.
- En el juego dramático siempre se parte del niño (“ser antes que actuar”). El objetivo es que el niño se descubra a sí mismo y adquiera conciencia del yo. Por eso, cuando el niño juega a hacer “como si fuera tal personaje”, lo que realmente está haciendo es descubrir cómo se comportaría él mismo, qué emociones tendría, cómo se expresaría, cómo se movería, qué pensaría, cómo solucionaría él una determinada situación.
- El juego dramático se basa en la improvisación; es decir, aunque los niños parten de unos elementos dados (tema, personajes, situación), su comportamiento y su discurso son producto de su creatividad y manifestación de su propia expresividad. Es un ejercicio de creación.

Esto no excluye que se pueda realizar la “misma” improvisación con niños distintos, pues tiene varias ventajas (Faure y Lascar, 1983):

- El niño observará más atentamente al compañero que tiene el mismo personaje que él ha hecho o va a hacer.
- El niño intentará introducir modificaciones con respecto a lo que haya hecho anteriormente otro compañero que tenga su mismo personaje.
- Empezarán a darse cuenta que hay diferentes formas de entender una misma realidad (saliendo de su egocentrismo) y a respetar otras opciones y otras opiniones.

- A pesar de lo dicho en el punto anterior, debemos evitar abusar de la repetición. Aunque queramos que todos los niños participen, debemos valorar la posibilidad de que la repetición excesiva pueda conllevar cansancio, aburrimiento o, incluso, la pura imitación de comportamientos vistos en los compañeros que la han realizado previamente. En estos casos, será preferible dejar la repetición para otro día y cambiar la improvisación.
- Respecto a las improvisaciones, vamos a distinguir (siguiendo la idea de Cruz, 2014, p. 116) entre lo que nosotros llamaremos:
  - Representaciones dramáticas improvisadas: Creación de escenas con determinados personajes interactuando de una forma espontánea e improvisada. Partirán de un estímulo que puede ser propuesto por el maestro o por los propios niños.
  - Ejercicios dramáticos improvisados: En estos ejercicios no existe, como tal, la representación de una escena ni la construcción de personajes. Serán ejercicios o juegos dirigidos a fomentar los recursos expresivos vocales y corporales, aprender a respirar y relajarse, mejorar la concentración y atención, etc. También parten o responden a algún estímulo, siendo la respuesta totalmente libre, producto de la espontaneidad.

- Resulta fundamental, tras la realización de cualquier actividad de juego dramático, la puesta en común; que se realizará mediante una asamblea. Será un momento para expresar, reflexionar, extraer conclusiones, compartir la experiencia, escuchar al compañero, comunicar, analizar y tomar conciencia de lo vivido en el desarrollo de la actividad. Esto es una exigencia del aprendizaje vivencial (Navarro, 2007)

De esta manera, se profundizará sobre la actividad realizada, fomentando y desarrollando la autocritica de los niños participantes y la crítica (nunca personal, siempre constructiva) del resto de niños que lo han presenciado (Faure y Lascar, 1983).

- También es fundamental la flexibilidad y la atención a la diversidad. Es normal que haya grandes diferencias entre los niños del grupo en cuanto a desarrollo y maduración. Por eso se respetará el ritmo y posibilidades de cada uno, dejándoles que experimenten y construyan hasta dónde puedan llegar. Poco a poco, todos irán evolucionando, cada uno a su ritmo.
- Tan importante será que el alumno participe en la actividad como que la observe activamente, es decir, con actitud crítica. Hay que tener en cuenta que, a estas edades, a los niños aún les cuesta mucho escuchar al compañero. De esta manera, la observación de la participación de los demás en el juego dramático, fomenta su capacidad de escucha activa.
- No importa tanto que aprendan las normas y “correcta realización” de las técnicas teatrales, como que experimenten con ellas y las utilicen. Son recursos para jugar y potenciar su imaginación, su creatividad, sus ganas de expresarse, su curiosidad, etc.

- Los agrupamientos se realizarán en función de la actividad concreta. Habrá actividades grupales, individuales y en pequeños grupos.
- La participación es voluntaria. No se puede obligar a jugar. Por eso es importante la motivación (a través de la creación del ambiente, de los materiales, de la actitud del maestro, etc.) y la variedad y atractivo de las actividades, para lograr que poco a poco todos se involucren.
- La estructura básica de las sesiones alternará actividades dirigidas explícitamente a trabajar las tres capacidades fundamentales que hemos señalado (creatividad, expresividad e inteligencia emocional) –tras las cuales tendrá lugar la puesta en común– con una serie de ejercicios dramáticos más globales y preparatorios. Esta estructura básica de las sesiones será siempre la misma para fomentar la generación de una rutina (como ya hemos comentado):
  - Asamblea inicial, donde se desarrollarán las rutinas de entrada y de saludo. Posteriormente, se recordarán los temas y contenidos sobre los que se ha trabajado esa semana. Esto se hará por los propios niños. De esta manera podremos comprobar si han quedado claros y si se recuerdan y, al mismo tiempo, estaremos partiendo de sus conocimientos previos para lograr un aprendizaje más significativo. A partir de este recordatorio, la maestra explicará lo que se va a trabajar en la sesión de ese día, en líneas generales.
  - Ejercicio corporal (conciencia y/o desestructuración corporal): Pondremos el foco en que los niños tomen conciencia de su propio cuerpo y de sus posibilidades de movimiento. También es fundamental que los niños vayan dándose cuenta de que su cuerpo es un todo formado por partes, y así logren individualizar los distintos segmentos corporales. Lo fundamental será experimentar, vivenciar, sentir y reflexionar.
  - Actividad para trabajar la creatividad: Se tratará de mostrar situaciones novedosas, respuestas originales y múltiples, visiones personales; es decir, actividades que contribuyan a desarrollar la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, el pensamiento divergente.
  - Asamblea: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior. Es un momento para expresar, reflexionar, escuchar al compañero, compartir, comunicar, analizar, extraer conclusiones y tomar conciencia de lo vivido en el desarrollo de la actividad.
  - Almuerzo.
  - Ejercicio de respiración/vocalización: Ejercicios para hacer conscientes a los niños del mecanismo de la respiración, a través del juego. Asimismo, se realizarán juegos para calentar y preparar las cuerdas vocales e iniciar a los niños en las técnicas de colocación y proyección vocal.
  - Actividad para trabajar la expresividad: Se trabajará tanto la expresión verbal como no verbal. Para ello, se realizarán actividades de búsqueda y exploración personal de la propia



expresividad, junto con actividades más dirigidas a la comunicación con los demás, es decir, a desarrollar la capacidad comunicativa.

- Asamblea: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- Recreo.
- Ejercicio de relajación: Ayuda a disminuir la agitación, inquietud, nerviosismo; favoreciendo una mayor atención y concentración (muy interesante para la siguiente actividad). Aquí también juega un papel importante la respiración y la conciencia corporal.
- Actividad para trabajar la inteligencia emocional: Se trabajará la diferenciación e identificación de emociones, en uno mismo y en los demás; la conciencia emocional; la expresión de emociones y sentimientos; y la gestión y autocontrol de las emociones.
- Asamblea: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- Ejercicio de movimiento/ritmo: Esta actividad, además de trabajar el movimiento corporal y la relación con el espacio, puede servir para compensar el tono que presenten los niños. De esta manera, realizaremos activación corporal si notamos que el tono es bajo; o ejercicios de contención, si notamos que los niños están agitados. También trabajaremos un aspecto muy importante a estas edades como es el ritmo, porque el ritmo es inherente al cuerpo y a la vida; todo tiene su ritmo y es necesario aprender a sentirlo.
- Asamblea Final: Puesta en común de lo vivenciado en la jornada. Recapitulación y reflexión final. Se pueden formular propuestas para futuras sesiones. Se terminará con las rutinas de despedida y salida.

## 5.6. ACTIVIDADES

A continuación se recogen las cuatro sesiones de juego dramático planificadas. En cada una de ellas se detalla el orden de las actividades (de acuerdo con la estructura básica prevista), su duración y una pequeña descripción de su puesta en práctica.

En cada sesión se abordarán contenidos curriculares y temas transversales trabajados durante la semana correspondiente, que se explicitan en el Anexo 2.

### **SESIÓN 1: VIERNES 1**

- ❖ **Asamblea Inicial (30')**: Rutinas de entrada y de saludo. Se recordarán los temas y contenidos trabajados esa semana, especialmente el árbol genealógico (los niños realizaron un árbol genealógico con los miembros de su familia, pero además inventaron un árbol genealógico para su “familia inventada” con su fotografía y las fotografías que eligieron de entre un montón que les ofrecimos). Por último, les explicaremos en qué consiste, a grandes rasgos, la sesión de hoy.

- ❖ **Ejercicio corporal (10')**: Desestructuración corporal: Conocer nuestro cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Los niños estarán sentados con los ojos cerrados y escuchando las indicaciones de la maestra, que irá guiando el ejercicio. Irán tocando su cuerpo y sus diferentes segmentos corporales para sentir cómo son. Por ejemplo, tocarán su brazo y pensarán si es duro, blando, ancho, fino; si es igual de arriba abajo, qué zonas son más estrechas, si está frío, caliente, ¿por dónde podemos moverlo?, ¿hasta dónde se puede mover?, ¿puede girar totalmente?, etc., y así con el resto del cuerpo.
- ❖ **Actividad de Creatividad (40-45')**: Utilizaremos para este primer ejercicio los árboles genealógicos que los niños inventaron y que ya conocen. Formarán 4 grupos de 5 niños. Situación: una reunión familiar de una gran familia (por ejemplo: cumpleaños de la bisabuela), donde los niños, de dos en dos, se encontrarán con familiares que no conocen. Se saludarán, se preguntarán. Mirando sus árboles genealógicos, intentarán descubrir cuál es su parentesco, utilizando como pista el familiar común que encuentren. ¿Cómo reaccionarán? ¿Qué comentarán entre ellos? Improvisarán una conversación para conocerse.
- ❖ **Asamblea (10')**: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Almuerzo (25-30')**
- ❖ **Ejercicio de respiración/vocalización (5-10')**: Globos: Para una primera aproximación, un ejercicio corto, para enseñarles las dos fases de la respiración: inspiración y espiración. Les diremos que sus barrigas son globos. Se pondrán las manos en la barriga sujetando el globo. Al inspirar por la nariz, el aire que entra infla el globo y por eso la barriga se hincha. Al espirar por la boca, el globo se desinfla. Lo haremos tres veces. Después, el mismo ejercicio, pero el aire saldrá con la letra f “fffffffffff”. Lo haremos tres veces. Para finalizar, repetiremos el ejercicio anterior, pero esta vez en movimiento. Lo haremos tres veces.
- ❖ **Actividad de Expresividad (40-45')**: Teatro de sombras: A través de la posición corporal, el movimiento, las acciones y la energía, representarán diferentes generaciones de la familia: bebés, niños, adultos, ancianos. Primero, divididos en 4 grupos, investigarán cómo representar corporalmente cada generación. Los niños que lo estén viendo, realizarán aportaciones para mejorar la postura, la energía, las acciones, etc., pudiendo salir a mostrarlo. Tras esto, lo comentaremos entre todos. Después, en grupos de cuatro, cada uno de los niños representará una generación. El resto de compañeros adivinará “cuál es cuál”. Por último, cada niño, hablará de la generación que esté representando: nos dirá tres acciones o actividades que identifica con esa generación y las representará mediante gestos y movimientos.
- ❖ **Asamblea (10')**: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Recreo (30')**
- ❖ **Ejercicio de relajación (10')**: Por parejas: uno es la mamá o el papá y el otro es un bebé que se está durmiendo. La mamá o el papá cuidan del bebé. Por eso, irán acariciando suavemente al bebé, empezando por la cabeza y acabando por los pies. Pondremos la nana “Arrorró mi niño”. Al acabar la canción, se invertirán los papeles de la pareja.

- ❖ **Actividad de Inteligencia Emocional** (40-45'): Caritas expresivas: De uno en uno, mostraremos a los niños una carita que expresa una emoción (alegría, tristeza, sorpresa, enfado, miedo, etc.). Solo la verá ese niño y deberá transmitir a sus compañeros de qué emoción se trata, mediante lenguaje no verbal. Los demás niños intentarán adivinarla. De esta manera nos daremos cuenta de si los niños reconocen y distinguen las emociones. Cuando un niño acierte, tomará la posición central. Pero antes de cambiar, comentaremos la emoción que acaba de ser representada, poniéndole nombre y hablando de qué le ocurre a nuestra cara y a nuestro cuerpo cuando nos sentimos así.
- ❖ **Asamblea** (10'): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Ejercicio de movimiento/ritmo** (10'): Canción "Mi familia" de los Payasos de la tele. La bailaremos libre e individualmente. Después, por parejas. Por último, en gran círculo, agarrados de las manos y sin poder soltarse, los niños bailarían la canción como quieran y/o puedan.
- ❖ **Asamblea Final** (15-20'): Puesta en común. Recapitulación. Despedida.

## SESIÓN 2: VIERNES 2

- ❖ **Asamblea Inicial** (30'): Rutinas de entrada y saludo. Recordatorio de lo trabajado durante la semana. Explicación de la sesión de hoy.
- ❖ **Ejercicio corporal** (10'): Conciencia corporal: Adoptamos distintas posturas, primero de forma guiada. Por ejemplo, les decimos: "Nos sujetamos sobre un pie, ponemos el otro en alto y las dos manos tocando el suelo. Ahora, pensamos en cómo es la postura en la que estamos, cómo nos ve una persona que mira desde fuera. Ahora, pensamos en cómo está nuestra espalda...cómo está nuestra cabeza...cómo están nuestros pies... ¿qué sentimos en el pie que está apoyado en el suelo?, ¿está cansado?... ¿y la pierna que está en vuelo?... ¿te cansas en esta postura?...etcétera". A continuación se les dice que harán el ejercicio solos. Cada uno pondrá la postura que quiera y pensará en cómo está su cuerpo y sus diferentes partes, igual que hicimos anteriormente.
- ❖ **Actividad de Creatividad** (40-45'): Plano de la casa: Entre todos, haremos un plano-escenario de una casa. Para empezar, decidiremos qué dependencias va a tener la casa (por ejemplo: habitación, salón, cocina y baño). Después, con una lana gruesa estableceremos la distribución, marcando las paredes y dejando espacios para las puertas. (Pondremos celo ancho encima de la lana para fijarlo al suelo) Por último, los niños se distribuirán en grupos y cada grupo amueblará una estancia de la casa utilizando los materiales de los que disponemos (por ejemplo, serán muy útiles cajas, bricks, módulos de espuma, etc.) y aquellos que hayamos realizado durante la semana en distintas actividades. Finalmente, en grupos de dos o tres niños, elegirán una estancia y harán una pequeña escena-improvisación. Para ir iniciándoles en la mecánica, les ayudaremos a señalar el conflicto, los personajes y cuál es el deseo de cada uno. Por ejemplo: un niño está en el cuarto de baño duchándose. Otro, su hermano, necesita entrar a hacer pis urgentemente. Y un tercero llega con las manos llenas de tomate porque se le han

caído los espaguetis. Todos quieren entrar. ¿Qué hacen? ¿Cómo se comportan? ¿Qué pueden hacer para convencer al otro y que le deje entrar primero?

❖ **Asamblea** (10’): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.

❖ **Almuerzo** (25-30’)

❖ **Ejercicio de respiración/vocalización** (5-10’): Por parejas. Uno tumbado, simplemente ocupado en respirar, intentando hinchar la barriga al inspirar (recordamos el globo). El otro, sentado a su lado, pone la mano en la barriga de su compañero suavemente. Sentirá cómo se eleva la barriga cuando toma aire y cómo desciende cuando lo expulsa. Entonces, empezará a acompañar su propia respiración con la del compañero: inspirará cuando note que inspira y espirará cuando su compañero expulse el aire. Al terminar, comentarán lo que quieran entre ellos y se repetirá el ejercicio invirtiendo los papeles.

❖ **Actividad de Expresividad** (40-45’): Cuento teatralizado o motor: Improvisación guiada del cuento “Pingüi busca una casa”, de autoría propia. La maestra va narrando el cuento y los niños, simultáneamente, van realizando las acciones que se describen. (Ver cuento en Anexo 3).

❖ **Asamblea** (10’): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.

❖ **Recreo** (30’)

❖ **Ejercicio de relajación** (10’): Todos los niños en círculo, uno detrás de otro. Cada niño masajea el cuero cabelludo, cuello y espalda del niño que tiene delante. Identificarán qué les agrada y qué les desagrada. Y, en consecuencia, procurarán hacerlo o no hacerlo al compañero.

❖ **Actividad de Inteligencia Emocional** (40-45’): Teatro de títeres: Los niños se dividirán en grupos, con diferente número de integrantes: 2, 3, 4 y 5 miembros. Cada grupo representará un tipo de familia (monoparental, nuclear, numerosa, con dos papás o dos mamás, etc.). Van a confeccionar unos títeres sencillos: dibujando cada uno su personaje, recortándolo y pegándolo en un palito. Después, se meterán, por grupos, en el teatrillo. Les propondremos una situación diferente a cada grupo, en la que vayan a jugar con emociones distintas: alegría, tristeza, enfado, sorpresa, miedo, incertidumbre y desilusión. Por ejemplo: quieren irse de vacaciones, pero se estropeó el coche y lo han llevado al taller. Están esperando porque les van a llamar del taller para decirles si está arreglado y pueden irse o no. Para esta primera experiencia, podremos manejar nosotros un títere, si estimamos que es necesario. Tras cada “escena” hablaremos un poco de lo que ha pasado, pues esto servirá a los niños para ir entendiendo la mecánica del ejercicio e ir atreviéndose a expresar, ir arriesgándose a hacer propuestas.

❖ **Asamblea** (10’): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.

❖ **Ejercicio de movimiento/ritmo** (10’): Plumas: Daremos a cada niño una pluma de pavo real. Pondremos la 5<sup>a</sup> Sinfonía de Beethoven. Los primeros 5 minutos, los niños solo moverán la pluma: más fuerte, más suave, más lento, más rápido; según “sientan” la música. Los siguientes 5 minutos, podrán mover todo su cuerpo libremente (también la pluma).

❖ **Asamblea Final** (15-20’): Puesta en común. Recapitulación. Despedida.

### SESIÓN 3: VIERNES 3

- ❖ **Asamblea Inicial** (30'): Rutinas de entrada y saludo. Recordatorio de lo trabajado durante la semana. Explicación de la sesión de hoy.
- ❖ **Ejercicio corporal** (10'): Por parejas: niño y muñeco. El niño juega con su muñeco y le irá moviendo las diferentes partes del cuerpo. Es muy interesante pues, a través del otro, ambos toman conciencia de sus posibilidades motoras. Aquí se dan dos situaciones: manejar al otro y ser manejado; y la posibilidad posterior de experimentar la situación contraria y compararla con lo vivido desde la otra posición (si veo que mi compañero no es capaz de realizar un movimiento determinado, luego podré comprobar si yo puedo o no puedo hacerlo).
- ❖ **Actividad de Creatividad** (40-45'): Improvisación: Construcción de una casa. En grupos de 4 niños, se repartirán roles de: dueño de la casa, arquitecto, albañil, electricista, decorador. Entre todos, utilizando los materiales de los que disponen, y según su rol, construirán la casa. Por ejemplo, el arquitecto hará el plano en un papel; el electricista, la instalación eléctrica con lanas, etc. El dueño dirá a cada uno lo que quiere que hagan y será el que decidirá cuando la casa está terminada.
- ❖ **Asamblea** (10'): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Almuerzo** (25-30')
- ❖ **Ejercicio de respiración/vocalización** (5-10'): Soplo: Daremos papelillos de fumar a los niños. Tendrán que sujetarlos contra la pared y soplar, de modo que al soltarlos no se caigan (mientras continúen soplando). Practicarán todos a la vez durante unos minutos y después haremos una competición para ver quién mantiene más tiempo el papelillo contra la pared.
- ❖ **Actividad de Expresividad** (40-45'): Familia de animales: Dividiremos la clase en 5 grupos de 4 niños. Cada grupo elegirá un animal (doméstico o no), preparará "su espacio" y representará a esa familia de animales. Deberán comunicarse y expresarse utilizando su cuerpo y el idioma de los animales (como ellos inventen). Al finalizar cada grupo, comentarán los integrantes sus sensaciones: qué actitudes y acciones han mostrado y han percibido de sus compañeros. El resto de niños podrá hacer aportaciones sobre lo que han visto e interpretado.
- ❖ **Asamblea** (10'): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Recreo** (30')
- ❖ **Ejercicio de relajación** (10'): Por parejas, estarán sentados con las espaldas juntas y los ojos cerrados. Realizarán movimientos suaves y coordinados de balanceo: hacia los lados y hacia delante y detrás. Deben sincronizarse; uno no puede dominar al otro.
- ❖ **Actividad de Inteligencia Emocional** (40-45'): Cuento teatralizado: Improvisación guiada, como ejercicio grupal de expresión de emociones y de autocontrol. El maestro irá narrando el cuento "La tortuga Luba", de autoría propia, que recogemos en el Anexo 4, y que está basado en la técnica de autocontrol de la tortuga (de la que seguramente todos habremos oído hablar

alguna vez). En este caso, por tanto, ponemos el acento en la expresión de las emociones y en facilitarles una técnica que les permita gestionarlas y autocontrolarse.

- ❖ **Asamblea** (10'): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Ejercicio de movimiento/ritmo** (10'): Dividimos la clase en dos grupos: Músicos y bailarines. Los músicos seguirán el ritmo, tocando instrumentos de percusión. Los bailarines se moverán libremente. Sonarán 5 minutos de “El Bolero” de Ravel. Tras esto, se cambiarán los roles de los grupos y sonarán otros 5 minutos.
- ❖ **Asamblea Final** (15-20'): Puesta en común. Recapitulación. Despedida.

#### SESIÓN 4: VIERNES 4

- ❖ **Asamblea Inicial** (30'): Rutinas de entrada y saludo. Recordatorio de lo trabajado durante la semana. Explicación de la sesión de hoy.
- ❖ **Ejercicio corporal** (10'): Por parejas: Un miembro de la pareja se tumbará sobre papel continuo, el otro repasará su silueta con ceras. Después se tumbará el niño que dibujó y el que antes estaba tumbado dibujará ahora la silueta de su compañero. Cuando estén todas las parejas pintadas, harán intercambio de siluetas. Cada pareja deberá analizar y adoptar la postura que tienen las siluetas que les han correspondido.
- ❖ **Actividad de Creatividad** (40-45'): Historias encadenadas: Los niños inventarán historias colectivas, con imaginación, originalidad y agilidad mental. La temática girará en torno al cuidado del medio ambiente. Los títulos de partida: “¿Qué pasaría si el mundo se llenase de basura?”, “El brick que cayó en el contenedor de papel”, “¡No has cerrado el grifo!”, “La ciudad sin luz”. La mecánica es sencilla: dos niños estarán sentados en dos sillas y los demás enfrente escuchando. La maestra empieza una historia y, en un punto determinado, se para. Uno de los niños la continúa. Cuando este se pare, será el segundo niño quien continúe la historia. Mientras, el primero se levantará de la silla e irá a sentarse con sus compañeros; y la silla será ocupada por otro niño, que será el siguiente en continuar la historia. Así sucesivamente. Las historias se cerrarán cuando los niños pongan un final claro (colorín, colorado) o si observamos que la historia pierde interés para los niños. Entonces, propondremos otra.
- ❖ **Asamblea** (10'): Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Almuerzo** (25-30')
- ❖ **Ejercicio de respiración/vocalización** (5-10'): Todos de pie en círculo con las manos en la barriga. Primero recordaremos el ejercicio del globo (inspirando y espirando). En segundo lugar, al soltar el aire emitiremos la vocal “a” sorda, sin sonido. En tercer lugar, inspiraremos y emitiremos la consonante “m” con sonido (/mmmmmm/). Por último, cogemos aire y emitimos la sílaba “ma”, empezando primero con un largo sonido /mmmm/ seguido de la vocal /aaaa/, esta vez sonora. Se repite tres veces cada ejercicio. Para finalizar, de uno en uno tomarán aire y dirán una palabra que empiece por la sílaba “ma”.

- ❖ **Actividad de Expresividad (40-45')**: Improvisación individual: Imagina que nadie quiere hacer las tareas del hogar. Algunos dicen que ya lo harán, otros dicen que lo hagas tú todo, que eso es tarea de chicas o que eso es tarea de chicos; así que no hay nada de comer, los cacharros están sucios, también están sucios los baños, la cocina y los suelos, la ropa no se ha lavado y el frigorífico está vacío porque nadie ha ido a la compra. Cada niño se pondrá en esta situación, imaginará y expresará (verbal y corporalmente) cómo se sentiría, qué pensaría y qué haría. Otros niños pueden colocarse como familiares (sin hablar), por ejemplo durmiendo en el sofá. Esto servirá para que el niño pueda dirigir hacia ellos lo que quiere expresar. Tras este ejercicio de libre expresión, les daremos algunas consignas: pídeselo, intenta convencerle con argumentos (por ejemplo, piensa en algo que le guste y ofréceselo), suplícale, ordénaselo, etc.
- ❖ **Asamblea (10')**: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Recreo (30')**
- ❖ **Ejercicio de relajación (10')**: La playa. Pondremos música de sonidos del mar. Todos los niños se tumbarán boca arriba con los ojos cerrados. La maestra irá guiando la relajación. Les dirá que están hechos de arena. Sopla la brisa del mar (les soplará). Se oyen las olas. Les alcanza una ola y empieza a deshacerse su pierna: se deshace el pie, el tobillo, la pantorrilla... Y así sucesivamente con todas las partes del cuerpo.
- ❖ **Actividad de Inteligencia Emocional (40-45')**: Improvisación por parejas: uno es la mascota y otro es el dueño. El dueño llega a casa y encuentra a su mascota. ¿Qué le pasa? La mascota puede estar contenta, triste, hambrienta, cansada, etc. Cada niño-mascota decidirá cómo está o qué le pasa. Y cada niño-dueño tendrá que adivinar qué le pasa a su mascota y actuar en consecuencia para solucionar su problema o necesidad. Por ejemplo, si cree que tiene sueño le preparará una cama, pero si cree que tiene hambre le preparará la comida. O si piensa que está contenta, quizá le cante una canción para que baile. Se trata de identificar y empatizar.
- ❖ **Asamblea (10')**: Puesta en común de lo vivenciado en la actividad anterior.
- ❖ **Ejercicio de movimiento/ritmo (10')**: Juego de confianza: Un niño caminará hacia atrás con los ojos vendados, desde un extremo del aula hasta el otro extremo, donde lo esperan el resto de compañeros. Uno de estos compañeros le irá marcando el ritmo con un tambor. Cuando esté a punto de llegar, dejará de tocar. Si el niño no para, el resto de compañeros extenderán la mano para tocarle la espalda y que sepa que ha llegado.
- ❖ **Asamblea Final (15-20')**: Puesta en común. Recapitulación. Despedida.

## 5.7. TEMPORALIZACIÓN

### 5.7.1. Cronograma

Tabla 1. Cronograma

CRONOGRAMA		
Período de adaptación		Semana del 12 al 16 de septiembre
		Semana del 19 al 23 de septiembre
Fase previa	Motivación (Webquest)	14 de octubre
	Representación teatro infantil	21 de octubre
	Presentación propuesta	28 de octubre
<b>Propuesta de intervención “Jugando al teatro”</b> (Eje temático “La familia y la casa”)	<b>Sesión 1</b>	<b>4 de noviembre</b>
	<b>Sesión 2</b>	<b>11 de noviembre</b>
	<b>Sesión 3</b>	<b>18 de noviembre</b>
	<b>Sesión 4</b>	<b>25 de noviembre</b>

Tabla de elaboración propia

Superado el período de adaptación (del 12 al 23 de septiembre), comenzaremos a desarrollar la fase previa a la implementación de la propuesta durante tres viernes consecutivos: viernes 14 de octubre (primer acercamiento al teatro y motivación inicial, a través del trabajo con la Webquest), viernes 21 de octubre (asistencia a una representación de teatro infantil, mediante convenio del colegio con el Ayuntamiento del municipio), viernes 28 de octubre (presentación de la propuesta).

Las sesiones de juego dramático en el aula se realizarán los días 4, 11, 18 y 25 de noviembre. Serán un total de 4 viernes dedicados al eje temático “La familia y la casa”.

Tras estas 4 sesiones, se realizará la evaluación final y la elaboración del informe final de evaluación de la propuesta, que permitirá decidir su continuación con respecto al resto de ejes temáticos abordados en las sucesivas unidades didácticas de la Programación de Aula.

### 5.7.2. Horario

En cuanto a la distribución horaria de la jornada, ya ha quedado reflejada la duración de cada una de las actividades en la programación de las sesiones. Conviene ahora puntualizar que la jornada comienza a las 9:30 y termina a las 14:30.

De nuevo, un principio fundamental en el desarrollo de las sesiones será la flexibilidad. Por ello, la duración de los ejercicios podrá variar ligeramente en función de las necesidades e intereses de los niños. Sin embargo, será necesario controlar el tiempo para que no se produzca un gran descuadre que afecte al cumplimiento de los objetivos. Por ello, si una actividad se alarga cinco minutos, otra actividad se acortará para compensar.



Podemos observar que la jornada va a quedar dividida en tres bloques, separados por momentos de descanso y desconexión con respecto a las actividades de juego dramático: almuerzo y recreo. La ordenación de las actividades dentro del bloque sigue esta secuencia básica: ejercicio dramático preparatorio (5-10') – actividad principal (40-45') – Asamblea (10') – Descanso (25-30'). A esta secuencia, que se repite tres veces, añadiríamos la Asamblea de entrada y la Asamblea final.

A continuación se recoge el horario de las jornadas de juego dramático:

Tabla 2. Horario

JORNADA JUEGO DRAMÁTICO		
ACTIVIDAD	DURACIÓN	HORARIO
Asamblea Inicial	25'	9:35 – 10:00
<i>Corporal</i>	10'	10:00 – 10:10
CREATIVIDAD	40-45'	10:10 – 10:50
Asamblea	10'	10:50 – 11:00
A L M U E R Z O	25-30'	11:00 – 11:30
<i>Respiración/Vocalización</i>	5-10'	11:30 – 11:35
EXPRESIVIDAD	40-45'	11:35 – 12:20
Asamblea	10'	12:20 – 12:30
R E C R E O	30'	12:30 – 13:00
<i>Relajación</i>	10'	13:00 – 13:10
INTELIGENCIA EMOCIONAL	40-45'	13:10 – 13:55
Asamblea	10'	13:55 – 14:05
<i>Movimiento/Ritmo</i>	10'	14:05 – 14:15
Asamblea Final	10-15'	14:15 – 14:30

Tabla de elaboración propia

## 5.8. RECURSOS

### 5.8.1. Recursos personales

Los participantes en esta propuesta de trabajo serán:

- El grupo de alumnos de tercer curso de segundo ciclo de Educación Infantil.
- La maestra tutora del grupo.

### 5.8.2. Recursos materiales

Los recursos materiales que se van a utilizar para la implementación de esta propuesta serán de uso exclusivo para la misma (salvo algunos elementos del aula de psicomotricidad), en especial aquellos que sean más significativos e identificativos (por ejemplo el telón, las mascotas, el baúl).

En la realización de las distintas actividades se procurará emplear primordialmente materiales poco estructurados que permitan un uso versátil. También se emplearán mayoritariamente materiales y elementos naturales, de uso cotidiano y de reciclaje.

A continuación se recoge un listado de recursos materiales necesarios; pero hay que tener en cuenta que no es cerrado, sino que se podrán incluir aquellos otros no previstos que la realización de las actividades pueda demandarnos, así como aquellos que propongan o aporten los alumnos.

- Telón o cortina roja, cuerda de tender la ropa, argollas y taladro para sujetar al techo.
- Materiales necesarios para la confección de las mascotas: goma eva, tela.
- Materiales para hacer un teatrillo de títeres: tablas, puntas, martillo, tela, pintura.
- 4 focos (con cable y enchufe) y material de sujeción a la pared o techo (argollas o escarpas).
- Baúl y contenedores necesarios para guardar material.
- Estructuras grandes de espuma de diversas formas, esterillas, aros, conos, pelotas, etc.
- Prendas de vestir y telas variadas (en colores, tejidos, estampados, tamaños, etc.)
- Accesorios: sombreros, zapatos, bolsos, pelucas, collares, pinturas de cara, etc.
- Materiales y elementos naturales: hojas secas, piedras, agua, hielo, ramas, madera, piñas, conchas, arena, plumas, etc. Se conseguirán en el entorno natural.
- Materiales y objetos de uso cotidiano: productos alimentarios, utensilios de cocina variados, utensilios de aseo variados, cordón, goma elástica, cintas adhesivas de colores, linternas, palillos, etc. Se solicitará la colaboración de las familias para aportar este tipo de materiales.
- Materiales de reciclaje: Bricks, cajas de cartón (de todos los tamaños), corchos, botes, frascos, tapas, tapones, redecillas, etc. Se solicitará la colaboración de las familias para aportarlos.
- Libros, diccionarios, enciclopedias, atlas, periódicos, revistas, etc. Se podrá disponer de aquellos con los que cuenta el Centro y también con aquellos que aporten las familias.
- Nuevas Tecnologías: Ordenador con conexión a Internet y Pizarra Digital Interactiva, cámara de fotos y vídeo, grabadora de audio, reproductor de CD. Se contará con aquellos de los que dispone el Centro. La cámara de fotos y vídeo será aportada por la maestra tutora del grupo.
- Materiales de Plástica, aptos para Educación Infantil: pinturas, tizas, lápices, rotuladores, material para modelar, papel (continuo, folios, periódico, charol, pinocho, celofán, cartulina, etc.). Se utilizarán los recursos con los que cuenta el Centro.
- Material de oficina: Bolígrafos, lápices, gomas, carpetas, tijeras, taladradora, grapadora, tìpex, reglas, CD vírgenes, fotocopias, impresiones, etc. Se utilizarán los recursos del Centro.
- Mobiliario del aula que se precise.

- Otro material que aporten los niños o se realice en las actividades ordinarias en el aula.

## **5.9. EVALUACIÓN**

La evaluación es fundamental para determinar si la puesta en práctica de esta propuesta es eficaz y si se cumplen los objetivos que nos hemos propuesto.

En Educación Infantil, la evaluación es siempre global, continua y formativa. De esta manera, podremos corregir deficiencias e introducir mejoras. Por ello, llevaremos a cabo la evaluación en tres momentos:

- Evaluación inicial, para comprobar de dónde parte cada alumno. Se llevará a cabo en la fase previa al desarrollo de la propuesta de intervención y durante la primera sesión de juego dramático, mediante la observación directa y sistemática y el registro de datos.
- Evaluación continua, durante la realización de la propuesta. Iremos evaluando las actividades realizadas, utilizando como instrumentos de evaluación la observación directa y sistemática y el registro de observación. También comprobaremos el grado de satisfacción de los niños, que se autoevaluarán tras cada actividad, contestando dos preguntas: ¿Has participado? ¿Has disfrutado?, mediante un gomet verde (mucho), amarillo (bastante) o rojo (nada). (Ver ficha de autoevaluación en Anexo 5)
- Evaluación final, tras la aplicación de la propuesta. Elaboraremos un informe final de evaluación, recopilando los datos obtenidos durante el desarrollo de la propuesta y reflejando las conclusiones que extraemos de los mismos, así como las posibles mejoras.

Para realizar la evaluación nos vamos a basar principalmente en datos subjetivos, de naturaleza cualitativa, más difíciles de recoger y valorar que los datos cuantitativos.

Como hemos dicho, el instrumento principal de evaluación será la observación directa y sistemática del desarrollo de las actividades por el grupo y por cada alumno en particular. Para ello, durante el desarrollo de cada una de las sesiones, cumplimentaremos una ficha de registro de la observación practicada para cada alumno. Se recoge un modelo de ficha registro como Anexo 6.

De cara a poder cumplimentar estas fichas de registro, será muy útil grabar las sesiones en vídeo, lo que nos permitirá completarlas con posterioridad al desarrollo de las sesiones, y prestar atención a detalles que no percibimos durante el desarrollo de las actividades.

Estas fichas de registro de las sesiones de juego dramático nos permiten conformar una evaluación continua del proceso de cada alumno y del propio desarrollo de la propuesta, de modo que podamos detectar errores y deficiencias, subsanarlos e introducir las mejoras que creamos oportunas.

Igualmente, estas fichas de registro de las sesiones nos servirán para realizar, con posterioridad, la evaluación final de los alumnos, de la implementación de la propuesta y de nuestra propia práctica

docente. De esta manera, podremos decidir sobre la conveniencia de su continuación a lo largo de todo el curso y la necesidad o no de introducir modificaciones para mejorar algún aspecto.

A los efectos de realizar esta evaluación final, se recoge en el Anexo 7 un modelo de ficha de evaluación del alumno, y en el Anexo 8 un modelo de ficha de autoevaluación del maestro.

Para realizar esta evaluación final, tendremos en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- Trabajo y mejora de las capacidades del niño, según las distintas actividades:
  - Creatividad y pensamiento divergente (valorando la fluidez, originalidad, flexibilidad, apertura mental, redefinición y nivel de inventiva).
  - Expresividad, verbal y no verbal.
  - Inteligencia emocional (mejorando el reconocimiento, conciencia, expresión y autocontrol de las emociones).
  - Conocimiento y control del cuerpo.
  - Conocimiento y control respiratorio.
  - Bienestar físico y mental, mediante las técnicas de relajación.
  - Movimiento y ritmo.
- Refuerzo y afianzamiento de los contenidos curriculares y temas transversales. (La comprobación de este aspecto es más sencilla, mediante pruebas individuales o grupales).
- Interés por el teatro y por las técnicas teatrales.
- Participación activa en las actividades.
- Respeto a la participación y opiniones de sus compañeros.
- Disfrute con la realización de las actividades.
- Experimentación, exploración y descubrimiento.
- Adecuación de las actividades al nivel evolutivo de los niños y a los objetivos perseguidos.
- Materiales adecuados y suficientes.
- Espacio motivador y útil para el desarrollo de las actividades.
- Adecuación de la temporalización de la propuesta para un desarrollo exitoso.
- Carácter lúdico de las actividades.
- Clima de confianza y seguridad.
- Actuación del docente.

## 6. CONCLUSIONES

A lo largo de este TFG se ha tratado de mostrar cómo el juego dramático es una excelente herramienta educativa para las aulas de Infantil, especialmente para el aula de 5 años, por las características de su desarrollo evolutivo. De esta manera, creemos haber cumplido los objetivos perseguidos con la elaboración de este TFG (recogidos en su capítulo 2):

- En primer lugar, en el marco teórico se han explicado, breve pero suficientemente, las premisas y fundamentos teóricos en los que se sustenta esta propuesta.
- Se ha expuesto, de manera clara, la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños; remarcando la necesidad de potenciar el carácter lúdico de todo el aprendizaje infantil.
- Se ha mostrado la relación entre juego y teatro y explicado cómo, a través del juego dramático, puede canalizarse la actividad lúdica en el aula.
- Se ha llevado a cabo una sistematización y clarificación terminológica en relación a las múltiples realidades que abarca el teatro en sentido amplio; y una clasificación de los tipos de actividad dramática, que nos ha permitido delimitar y definir el concepto de juego dramático. De esta manera, se ha identificado el juego dramático como el tipo de actividad dramática idóneo para el aula de 5 años, por las características del desarrollo evolutivo de esa edad y por las características del propio juego dramático.
- También han quedado expuestos, de manera breve pero clara, los enormes beneficios que la práctica del juego dramático genera en el desarrollo integral del niño, destacando especialmente la importancia de promover la creatividad, expresividad e inteligencia emocional.

Uno de los aspectos más relevantes y genuinos, que hemos querido destacar respecto a la implementación del juego dramático como herramienta educativa, es que sus beneficios no se agotan en la mejora de la concreta habilidad o capacidad que estemos expresamente trabajando al realizar un ejercicio determinado, ni la consecución efectiva de esa mejora depende de una "correcta ejecución" del ejercicio o de que el niño sea capaz de entender o asimilar conscientemente lo que está trabajando; sino que solo por el hecho de realizar la actividad, ya se están produciendo múltiples aprendizajes y desarrollos de habilidades y capacidades del niño, de forma colateral (no buscada expresamente) y de forma inconsciente. Esto es muy interesante, especialmente en esta edad en la que el aprendizaje es tanto y tan rápido.

- Por todo ello consideramos que su ejercicio en el aula no debería ser algo puntual, sino estar integrado de manera permanente. Y, con este fin, hemos desarrollado esta propuesta práctica de trabajo en el aula de 5 años, cuyo objetivo principal es el de contribuir al desarrollo integral de los niños de una forma lúdica y global. A priori, es decir, sobre el papel, creemos haberlo conseguido, puesto que efectivamente la propuesta de intervención promueve el desarrollo, a través del juego dramático, de las diferentes capacidades y habilidades del ser humano en cuanto a sus dimensiones corporal, afectiva, social y cognitiva.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que, puesto que no hemos implementado efectivamente esta propuesta de trabajo, carecemos de la experiencia necesaria para poder valorar sus resultados y el logro real de los objetivos. Será necesario llevar a cabo la evaluación de la puesta en práctica de la propuesta (evaluación inicial, formativa y final), para poder decidir:

- ❖ Por un lado, los cambios que se detecten como necesarios para la mejora del proceso. En este sentido, un principio fundamental será el de flexibilidad: debemos tener la capacidad suficiente para detectar necesidades y para llevar a cabo cambios y mejoras. A priori, la cuestión que más dudas nos ha generado ha sido la duración de la jornada, es decir, el destinar toda la jornada al juego dramático. En principio, pensamos que al tratarse de actividades activas, variadas, breves, no tienen por qué producir fatiga en los niños. Además, disponemos también de una gran amplitud de movimiento, en el sentido de que, sin variar la estructura de las sesiones, podemos modificar la realización de los ejercicios dramáticos para cubrir las necesidades o intereses que estemos detectando en nuestros niños. Por ejemplo, si hemos programado una actividad de movimiento (por ejemplo para trabajar el ritmo), pero detectamos que los niños están cansados y dispersos, sustituiremos la actividad programada por otra de libre expresión corporal o de descarga de tensión a través del propio movimiento. Es decir, nosotros también debemos improvisar y ser flexibles, estando atentos al clima vital del grupo.
- ❖ Por otro lado, su continuidad como actividad permanente durante todo el curso. En la propuesta práctica (por razón de la limitación en cuanto a la extensión del TFG) únicamente desarrollamos las sesiones correspondientes a la primera unidad didáctica del curso. Será necesario evaluar su implementación y resultados a fin de decidir la continuación de la propuesta durante el resto curso, respecto a las restantes unidades didácticas. Decidir su continuidad e incorporar esta actividad como permanente durante el curso pensamos que tendría un efecto sinérgico, es decir, con la práctica, los niños interiorizarían la dinámica de las actividades e intuitivamente comprenderían la finalidad de los ejercicios que se realizan y, de esta manera, los beneficios resultantes de trabajar a través del juego dramático se multiplicarían, sacando cada vez mayor partido a las actividades y logrando mayores aprendizajes y desarrollos.

Como hemos dicho, pretendemos que sea una propuesta práctica, de aplicación directa al aula. En este sentido, creemos haber planificado un propuesta de trabajo realista, viable y adecuada a sus destinatarios.

Sí pensamos que, para mejorar la implementación del juego dramático en el aula, puede ser necesaria o muy conveniente una formación del profesorado en esta materia. En concreto, propondríamos una formación práctica en contenidos conceptuales y procedimentales (técnicas y metodología), pero también actitudinales, es decir, una disposición a ser activo, participativo, creativo, flexible; pues hay que tener en cuenta que la actividad dramática en el aula conlleva la participación del maestro en el juego, generando una relación maestro-alumno especial y diferente a la que habitualmente existe. Por tanto, una adecuada formación del profesorado implicaría un óptimo desarrollo de las actividades dramáticas y, a mayores, un aumento de la utilización del juego dramático en las aulas.

Por último, nos gustaría proponer posibles investigaciones, más especializadas, que pudieran centrarse en estas temáticas:

- Juego dramático para niños con necesidades especiales. Puede ayudarles mucho a trabajar de una forma lúdica sus capacidades, encontrando otras vías posibles para comunicarse y expresarse.
- Juego dramático en la integración de niños no adaptados, teniendo en cuenta la dimensión relacional que promueve y favorece la práctica de la actividad dramática en el aula.

## 7. CONSIDERACIONES FINALES

La realización de este TFG ha supuesto, en primer lugar, un esfuerzo por sistematizar una realidad que es muy amplia y que no está unánimemente definida, como es el teatro. Por el contrario, los diferentes autores utilizan diferentes términos para referirse a manifestaciones similares o idénticas de actividad dramática; pero también, en otras ocasiones, utilizan el mismo término para referirse a cosas distintas. Al mismo tiempo, tampoco existe una clasificación de los tipos de actividad dramática reconocida y aceptada por todos, sino que hemos encontrado diferentes clasificaciones al realizar la revisión bibliográfica. Por esta razón, y a los efectos de este TFG:

- Hemos optado por adoptar y clarificar una terminología que hemos estimado adecuada, y que nos ha servido para abarcar las manifestaciones de esta realidad teatral que pretendíamos estudiar.
- Hemos propuesto una clasificación, apoyándonos en la que ofrece Ceballos-Viro (2012), que nos ha permitido llegar a concretar el tipo de actividad que queremos desarrollar en el aula de 5 años de Infantil, a la que hemos denominado *juego dramático*. En definitiva, hemos pretendido, y creemos haber conseguido, delimitar de forma clara y sencilla esta modalidad de actividad dramática por la que hemos optado.

En segundo lugar, en el proceso de elaboración de este TFG, hemos encontrado una gran dificultad: la necesidad de sintetizar. Hay que tener en cuenta que la realidad teatral es muy amplia y variada, por lo que tratar de definirla y explicarla de forma breve ha sido tarea complicada; con el temor de haber dejado fuera algunas consideraciones importantes o, cuanto menos, interesantes.

En especial, la extensión máxima permitida ha condicionado la planificación de la propia propuesta de trabajo en el aula. Como ya hemos comentado, nos parece muy importante que el juego dramático forme parte de la práctica permanente del aula, es decir, que esté presente durante todo el curso. Sin embargo, la planificación de una propuesta que abarcara todo ese tiempo excedía, por su extensión, de nuestras posibilidades. De este modo, encontramos la solución a este inconveniente programando únicamente las sesiones relativas a la primera unidad didáctica, dejando pendiente su continuidad en función de una evaluación favorable de sus resultados.

Por último, nos interesa señalar que nuestra intención no era planificar actividades de juego dramático aisladas; pues entendemos que, de este modo, los niños no llegarán a comprender e interiorizar la dinámica y sentido de estas actividades ni, por tanto, a estar realmente interesados y motivados en su realización. La idea era ofrecer a los niños un juego que tuviese identidad propia, con su propio espacio, su propio tiempo, sus propias reglas, su propio mundo. Esta es la intención que nos mueve. Pero quizá, hasta que realmente no implementemos la propuesta y palpemos cómo cala en los niños, no podamos saber si este aspecto lo hemos conseguido o no.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez-Uria, A., Tresserras, A., Zelaieta, E. y Vizcarra, M. (2015). Juego, teatro y educación infantil. La obra teatral *Kubik* y su valor pedagógico-artístico. *Enseñanza & Teaching*, 33 (1), pp. 143-161. Recuperado de: [http://campus.usal.es/~revistas\\_trabajo/index.php/0212-5374/article/view/et2015331143161/13311](http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-5374/article/view/et2015331143161/13311)
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 16. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL BENITEZ_1.pdf)
- Buitrago, R. y Herrera, L. (2013). Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social. *Praxis & Saber*, 4 (8). Recuperado de: [http://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL\\_TODO=MATRICULAR+LAS+EMOCIONES+EN+LA+ESCUELA%2C+UNA+NECESIDAD+EDUCATIVA+Y+SOCIAL](http://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=MATRICULAR+LAS+EMOCIONES+EN+LA+ESCUELA%2C+UNA+NECESIDAD+EDUCATIVA+Y+SOCIAL)
- Carda, R. y Larrosa F. (2007). *La organización del centro educativo. Manual para maestros* (2a. ed.) Alicante: Editorial Club Universitario. [Versión electrónica]. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=SNc21Y6BtaEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>
- Ceballos-Viro, I. (2012). *Iniciación literaria en Educación Infantil*. Logroño - Madrid: Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).
- CliffsNotes (s.f.1). *Cognitive Development: Age 2-6*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Recuperado el 22 de diciembre de 2015 de: <http://www.cliffsnotes.com/study-guides/psychology/development-psychology/physical-cognitive-development-age-26/cognitive-development-age-26>
- CliffsNotes (s.f.2). *Psychosocial Development: Age 2-6*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Recuperado el 22 de diciembre de 2015 de: <http://www.cliffsnotes.com/study->



[guides/psychology/development-psychology/psychosocial-development-age-26/friends-and-playmates-age-26](http://guides/psychology/development-psychology/psychosocial-development-age-26/friends-and-playmates-age-26)

- Cruz, P. (2014). Creatividad e Inteligencia Emocional (Cómo desarrollar la competencia emocional en Educación Infantil, a través de la expresión lingüística y corporal). *Historia y Comunicación Social*, 19, pp. 107-118. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/44944/42322>
- Faure, G. y Lascar, S. (1983). *El juego dramático en la escuela: Fichas de ejercicios* (2a. ed.). Serie Diálogos en Educación. Madrid: Cincel
- Gobierno de Navarra (2013). Etapas Desarrollo Evolutivo (3-6 años). En V Edición de las Escuelas de Familia de Moderna. Recuperado de: [http://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+\(3-6+A%C3%91OS\).pdf/cfcocoa1-4ac1-4737-b257-f50c60aebc68](http://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+(3-6+A%C3%91OS).pdf/cfcocoa1-4ac1-4737-b257-f50c60aebc68)
- Gómez, T. (2015). *Los cuentos motores como recurso didáctico en Atención Temprana en el aula de 1er. Ciclo de Educación Infantil*. (Tesis doctoral). Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir, Valencia.
- González, C. (2002). La actividad motriz del niño y la niña de 5 a 6 años. *Revista digital EFdeportes.com*, 49. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd49/am56.htm>
- Junta de Castilla y León (2010). *Tema 1: Juego y desarrollo infantil. Tipos de juego*. Material no publicado. Recuperado de: [http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4\\_Juegos%20y%20tipos.pdf](http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf)
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Boletín Oficial del Estado, 238, de 4 de octubre de 1990.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013
- López, R. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. Murcia: Universidad de Murcia. [Versión electrónica]. Recuperado de: <http://es.calameo.com/books/000572996010646445eod>
- Mato, M. (2006). *El baúl mágico: Imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años*. Ciudad Real: Ñaque Editora.
- Muñoz, B. (2006). *Panorama de los textos teatrales para niños y jóvenes*. Madrid: ASSITEJ-ESPAÑA. [Versión electrónica]. Recuperado de: <http://www.xn--bertamuoz-r6a.es/panorama/indice.html>

- Navarro, M. (2007). Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: Algunas aportaciones del drama a la educación emocional. *Cuestiones Pedagógicas*, 18, pp. 161-172. Recuperado de: <http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/10%20drama,%20creatividad.pdf>
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. Boletín Oficial del Estado, 5, de 5 de enero de 2008.
- Pérez, M. (1992). Animismo, juego simbólico y fabulación en el lenguaje infantil (Análisis de su expresividad). *Lenguaje y textos*, 2, pp. 109-137. Repositorio Institucional de la Universidad da Coruña. Recuperado de: [http://ruc.udc.es/bitstream/2183/7887/1/LYT\\_2\\_1992\\_art\\_9.pdf](http://ruc.udc.es/bitstream/2183/7887/1/LYT_2_1992_art_9.pdf)
- Prieto, M. (2010). Habilidades motrices básicas. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 37. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_37/MIGUEL\\_ANGEL\\_PRIETO\\_BASCON\\_01.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf)
- Prieto, N. (2014). *El fomento de la creatividad a través del teatro de luz negra y el teatro de sombras en Educación Infantil*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Segovia. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5182/1/TFG-B.493.pdf>
- Real Academia Española. (2001). Teatro. En *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?w=teatro&o=h>
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Boletín Oficial del Estado, 4, de 4 de enero de 2007.
- Reina, C. (2009). El teatro infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 15. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_2.pdf)
- Tejedo, F. (1997). La dramatización y el teatro en el currículum escolar. Ponencia del curso *Teatro infantil y dramatización*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. . [Versión electrónica]. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=S4DFp-pm9igC&pg=PA50&lpg=PA50&dq=dise%C3%B1o+curricular+base+infantil+dramatizaci%C3%B3n&source=bl&ots=ySfyZ1Twj5&sig=NPnxhwDCRnfLmojNoo2K-GbXh-4&hl=es&sa=X&ved=oahUKEwj31bSxk8DJAhWIORoKHTSSctUQ6AEIKjAB#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20curricular%20base%20infantil%20dramatizaci%C3%B3n&f=false>
- Vacas, C. (2009). Importancia del teatro en la escuela. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 16. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/CRISTINA\\_VACAS\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/CRISTINA_VACAS_2.pdf)
- Velasco, E. (2012). *Teatroteca ¡Arriba el telón!* (Proyecto de gestión inédito). Palencia: I.E.S. Jorge Manrique.

## 9. ANEXOS

### 9.1. ANEXO 1: CURVA DE KRÄPELIN



### 9.2. ANEXO 2: CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “LA FAMILIA Y LA CASA”

SEMANA	CONTENIDOS DE LA U.D.	TEMAS TRANSVERSALES
Del 31 de octubre al 3 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué es la familia?</li> <li>Roles en la familia.</li> <li>Tipos de familias.</li> <li>Miembros de la familia: relaciones de parentesco.</li> <li>Árbol genealógico.</li> <li>Actividades y momentos familiares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de convivencia y respeto.</li> <li>Igualdad entre sexos.</li> </ul>
Del 7 al 10 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>La casa.</li> <li>Tipos de casas.</li> <li>Dependencias o partes de la casa.</li> <li>Objetos, mobiliario y elementos de la casa; y su relación con las diferentes dependencias.</li> <li>Plano de la casa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de convivencia y respeto.</li> <li>Igualdad entre sexos.</li> </ul>
Del 14 al 17 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construcción de una casa y profesiones que intervienen: arquitectos, albañiles, carpinteros, electricistas, fontaneros, pintores, decoradores.</li> <li>Animales domésticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de convivencia y respeto.</li> <li>Igualdad entre sexos.</li> <li>Cuidado de los animales.</li> </ul>
Del 21 al 24 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hábitos y rutinas en casa.</li> <li>Tareas domésticas: relación con las distintas dependencias y elementos de la casa, y reparto de tareas.</li> <li>Reciclaje en casa</li> <li>Ahorro de agua y luz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de convivencia y respeto.</li> <li>Igualdad entre sexos.</li> <li>Cuidado del medio ambiente</li> </ul>

### **9.3. ANEXO 3: CUENTO TEATRALIZADO O MOTOR (DE AUTORÍA PROPIA): “PINGÜI BUSCA UNA CASA”**

Érase una vez un pingüino llamado Pingüi. Era un pingüino bajito y regordete. Como todos los pingüinos, tenía las patitas muy cortitas, así que caminaba dando pasos pequeñitos. Por eso, si tenía prisa, tenía que andar muy rápido, muy rápido, muy rápido...con sus pasos pequeñitos. Hasta que se cansaba y ya no podía más. Entonces caminaba muy despacio, muy d e s p a c i o... con sus pasos pequeñitos.

Por eso no le gustaba demasiado caminar; prefería nadar. ¡Era un gran nadador! Se zambullía en el agua y movía sus pequeñas alas a toda velocidad. ¡Tendríais que verle! ¡Tan veloz como una bala!

Tenía un amigo esquimal, llamado Saval, que vivía en una casita de hielo, un iglú.

Un día Pingüi fue a visitarlo. Saval le sacó una taza de leche calentita y unas magdalenas. Pingüi se bebió la leche de un trago para que no se enfriara. Y después, se comió tres magdalenas: una, dos y tres.

De pronto, se quedó pensativo...

- ¿Qué te pasa? - le preguntó Saval.

- Estoy pensando...que yo también quiero tener una casa. Así no pasaré tanto frío. ¡Pero aquí no hay ninguna más que la tuya! ¿Qué puedo hacer?

- Hazte una casa tú mismo – contestó Saval.

- ¿Yo? No sé. Y además, me llevará mucho tiempo y mucho trabajo. ¡Uy, estoy cansado solo de pensarlo!

- Venga Pingüi, yo te ayudaré – le propuso Saval.

- Ufff, no, no,no. Mucho jaleo...

Y Pingüi se fue a su cueva a dormir. ¡Pero hacía tanto frío! Pingüi tiritaba de frío. ¡Tatatatatatatata! Daba vuelta y vueltas en el suelo, pero no se podía dormir.

Por la mañana, fue a ver a Saval y le dijo:

- He tomado una decisión: Me voy a buscar una casita en otro lugar del mundo donde no haga tanto frío.

Se despidió de su amigo con mucha pena. Los dos lloraban porque se querían mucho.

Pingüi se lanzó al agua y nadó y nadó y nadó y nadó....hasta que por fin llegó a tierra firme. Allí no encontró a nadie, así que anduvo y anduvo y anduvo... Cuando de pronto oyó:

- ¡Jau, ¿quién tú ser?

- Yo Pingüi, ¿y tú? – respondió asustado.

- Yo gran jefe “Caballito Veloz”. Tú venir conmigo a mi poblado.

Pingüi se puso muy contento. ¡Quizá allí encontrase una casa!

Cuando llegaron al poblado, a Pingüi le encantaron las tiendas en las que vivían estos indios. Eran de tela, con forma cónica y la puntita arriba.

Como había una tienda vacía, Pingüi decidió:

- ¡Sí! ¡Viviré aquí!

Se metió dentro de la tienda y enseguida se quedó dormido, de lo cansado que estaba.

Pero al cabo de unas horas, se despertó sobresaltado “¡ay!” Fuera se oía mucho ruido “¡Ooooooooooooo!”. ¿Qué podría ser eso?

Muy intrigado, pero también muy asustado, se acercó sigilosamente a la puerta de la tienda; abrió una rendija y miró fuera. Entonces vio que había una fiesta. Y es que a los indios les encanta hacer fiestas y cantar y bailar alrededor de una hoguera.

Pingüi pensó que él no podía vivir allí porque se despertaría asustado y no podría dormir. Así que dando a las gracias a sus amigos los indios por su amabilidad, se despidió y continuo su viaje buscando una casa donde vivir.

Tras días enteros de caminata, llegó a una gran ciudad. ¿madre mía que edificios tan altos! ¡Y cuántos coches! “¡Estupendo!”, pensó, “aprenderé a conducir y así podré ir rápidamente a cualquier sitio”.

Encontró un piso precioso en el que vivir, con dos habitaciones, baño, cocina, salón y terraza. Era una planta décima. Ahora solo tenía que subir. Intentó volar: agitó sus pequeñas alitas rápido, rápido. Pero nada. Y es que todo el mundo sabe que los pingüinos no pueden volar.

No le quedaba más remedio que subir andando. Con sus cortas patitas, no llegaba al escalón! Estiraba y estiraba una patita y luego la otra. Pero nada. Decidió probar arrastrándose por el suelo. Un escalón, dos, tres, cuatro.....veinticinco! Llegó al primer piso. Y otra vez: un escalón, dos tres...veinticinco! Segundo piso. Cada vez más cansado, arrastrándose y arrastrándose... como pudo, por fin, llegó al piso décimo.

- ¿Tengo que hacer esto todos los días? – pensó horrorizado - ¡Ni hablar! Me voy de aquí.

Bajar fue más fácil. Como es un pingüino, bajo resbalando por el pasamanos.

Y así continuo su viaje por el mundo buscando una casa.

Tras mucho caminar y nadar y volver a caminar, llegó a China. ¡Cuánta gente! Todos iban de un lado para el otro y, como Pingüi era tan pequeño, le daba miedo de que lo empujasen o lo pisasen sin querer. Y se escondió. Agachadito, hecho una bolita, se quedó. En silencio.

Pero de pronto oyó una voz que dijo:

- ¡Vaya, vaya! ¡Pelo si es un pingüino! ¿Pol qué estás escondido? ¿Te has peldido? Yo me llamo Juan Chú. ¿Quiéles venil a mi casa?

Y Pingüi, que aún estaba asustado, movió su cabecita diciendo “sí”.

Juan Chú lo cogió en brazos y empezó a caminar entre la gente. Por fin, señalando una enorme y preciosa casa, le dijo:

- Esa es mi helmosa casa. Es muy glande.

“¡Bien!”, pensó, “así estaremos todos más cómodos”.

Pero al entrar en esa casa tan grande, solo encontró al abuelo, a la mujer de Juan Chú y a su único hijo. “¡Qué casa tan grande para tan poca gente!”, pensó. Y se sintió un poco solo. Pero enseguida se pusooa jugar con el niño y se lo pasó tan bien que se le olvidó.

Por la mañana, nada más despertarse, fue a buscar a su amiguito para jugar, pero estaba en el colegio. Esperó y esperó y se aburría mucho solo en una casa tan grande, Así que decidió salir a la calle e ir a buscarlo al colegio.

En cuanto puso sus cortas patitas en la calle, recibió un empujón, un pisotón y otro empujón. Venía gente por todos los lados y en todas las direcciones. ¡Y nadie le veía! Corriendo, corriendo, con sus cortas patitas, volvió a meterse en casa. “¡Vaya aburrimiento! Estoy tan solo dentro... y hay tanta gente fuera...”. Y no le gustó, así que decidió que tampoco se quedaría allí a vivir.

Les dio las gracias a Juan Chú y familia y emprendió de nuevo el viaje.

Esta vez llegó a África. ¡Era muy bonita! ¡Pero hacía mucho calor! A lo lejos vio un poblado con unas casitas de paja, eran chozas. Se acercó y le dijo a una niña que estaba llevando agua en una tinaja:

-Por favor,¿ me das un poquito de agua? Tengo tanto calor que creo qye voy a desmayarme...

Y no le dio tiempo a decir más, porque se cayó redondo al suelo.

Cuando despertó estaba echado dentro de una choza. “¡Es imposible!”, pensó, “Soy un pingüino y no puedo aguantar tanto calor”.

Y se acordó de lo fresquito que estaría en el Polo Sur. Y decidió que volvería a casa y, aunque tuviese que trabajar un poco, cogería grandes bloques de hielo y construiría un iglú. Así, se metería dentro y podría dormir calentito.

Cuando Saval lo vio aparecer, se puso muy contento. Se abrazaron fuerte, fuerte, y volvieron a llorar, pero esta vez de alegría.

Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.

#### **9.4. ANEXO 4: CUENTO TEATRALIZADO (DE AUTORÍA PROPIA): “LA TORTUGA LUBA”**

Érase una vez una tortuguita llamada Luba.

Normalmente, Luba era una tortuga tranquila y cariñosa, que caminaba lentamente sobre sus cuatro patitas, llevando a cuestas su precioso caparazón, siempre con una enorme sonrisa. De un lado para otro, de un lado para otro... caminando lentamente.

Pero Luba tenía un pequeño problema. Bueno, era más bien un problema mediano. No, no, realmente era un gran problema.

Es que Luba era muy exagerada y se tomaba todo “a la tremenda”. Cuando se enfadaba, gritaba, pataleaba y rompía juguetes. Cuando estaba contenta, se reía tan fuerte “¡jajaja!” y decía “¡qué feliz soy!” tan alto y tantas veces que no dejaba a sus vecinos dormir ni estudiar ni siquiera oír la televisión. Y cuando tenía miedo, le entraba tanto pánico y temblaba tanto que no podía evitar ponerse a correr y a chillar y acababa metiéndose en algún escondite del que no salía en dos días, dejando a toda su familia muy preocupada. ¡No podía controlar sus emociones! ¡Y eso le ocasionaba muchos problemas con sus amigos, su familia y sus vecinos!

Así que Luba estaba triste. Y como era tan exagerada, no estaba triste como todo el mundo, sino muy, muy, muy triste. Haciendo pucheros y lloriqueando continuamente. “¡ay, ay, ay!”, se lamentaba. Y lloraba y lloraba hasta que se le ponían los ojos rojos e hinchados.

Entonces, su abuelita Tortu, que era una tortuga muy viejecita y muy sabia, se acercó lentamente a Luba y le dijo:

- Luba, te voy a contar un secreto. Tu caparazón es mágico. No importa lo que te pase. Métete dentro de él, respira hondo y espera mientras cuentas hasta diez; y cuando salgas, todo se habrá solucionado.

Luba se queda mirando a su abuelita perpleja. Así que la abuelita Tortu le propuso:

- ¡Venga, haz la prueba!

Y aunque Luba estaba tan triste, llorando y lamentándose de su mala suerte “¡ay, ay, ay!”, se metió dentro de su caparazón...y respiró profundamente... y contó: 1...2...3...4...5...6...7...8...9...y ¡10! Entonces salió del caparazón y ya se sentía mucho mejor.

- ¡Es verdad! ¡Mi caparazón es mágico! ¡Gracias abuela!

Al día siguiente, Luba fue al colegio de las tortugas. Y ocurrió que, cuando estaban jugando en el recreo, una tortuguita despistada le pisó una patita y Luba se cayó rodando por una escalera y se quedó patas arriba. Eso no les gusta nada a las tortugas, porque son incapaces de darse la vuelta ellas solas. Así que todas las tortuguitas tuvieron que ayudar a Luba a darse la vuelta. Luba estaba muy enfadada con la tortuguita. Se puso tan furiosa que empezó a gruñir y a gritar. ¡Y gritaba tan

fuerte que hacía daño en los oídos a las demás tortuguitas! Y cuanto más gritaba y gritaba, más enfadada se sentía. Entonces empezó a patalear con sus cuatro patitas y a coger los juguetes que veía para tirarlos contra el suelo, sin importarle si eran suyos o de otra tortuga, y sin importarle tampoco que se rompieran. ¡Madre mía! ¡Cómo se puso! Era preferible no estar a su lado.

Pero de pronto se acordó de la abuelita Tortu y de su caparazón mágico. Y decidió meterse dentro del caparazón. Allí respiró profundamente... y contó: 1...2...3...4...5...6...7...8...9...y ¡10! Entonces salió del caparazón y ya se sentía mucho mejor.

Aún estaba molesta por haberse caído. Pero pudo escuchar como la tortuguita le decía:

- ¡Lo siento! Fue sin querer.

Y Luba la perdonó y se pusieron otra vez a jugar contentas.

Cuando Luba llegó a casa, buscó a mamá y a papá para contarles lo que le había pasado en el colegio y el secreto que le había contado la abuela. Y estaba tan contenta que no podía parar de reírse y de decir “¡qué feliz soy!, ¡qué feliz soy!”. Y cada vez se reía más fuerte y hablaba más y más alto. Mamá y papá se tapaban los oídos y le habían gestos con las manos pidiéndole que hablara más bajo, porque su hermano Tano estaba en la habitación estudiando ya que al día siguiente tenía un examen. Pero Luba seguía riendo y gritando “¡qué feliz soy!”.

Hasta que de pronto se oyó “¡Por favor, más bajo!”. Era Tano, que no podía estudiar con ese alboroto.

Luba se dio cuenta e inmediatamente puso en práctica su secreto: Se metió dentro del caparazón. Respiró profundamente... y contó: 1...2...3...4...5...6...7...8...9...y ¡10! Entonces salió del caparazón y, aunque estaba incluso más contenta, ya no gritaba, solo sonreía. Y le dijo a Tano tranquilamente:

- Perdona, no me daba cuenta de que te molestaba. Sigue estudiando. Y mañana te cuento un secreto.


Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.





## 9.5. ANEXO 5: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE SATISFACCIÓN DEL ALUMNO

**NOMBRE:** .....


• ¿HAS PARTICIPADO EN LA ACTIVIDAD?


  
**MUCHO**


  
**BASTANTE**

  
**POCO**

• ¿HAS DISFRUTADO CON LA ACTIVIDAD?

  
**MUCHO**

  
**BASTANTE**

  
**POCO**

## 9.6. ANEXO 6: FICHA REGISTRO DE OBSERVACIÓN

<b>ALUMNO:</b>					
<b>Nº DE SESIÓN:</b>		<b>FECHA:</b>			
<b>UNIDAD DIDÁCTICA “LA FAMILIA Y LA CASA”</b>					
ACTIVIDAD	OBJETIVOS ALCANZADOS	ACTITUD Y PARTICIPACIÓN	DIFICULTADES	MEJORAS	OBSERVACIONES
Asamblea Inicial					
<i>Corporal</i>					
<b>CREATIVIDAD</b>					
Asamblea					
<i>Respiración/ Vocalización</i>					
<b>EXPRESIVIDAD</b>					
Asamblea					
<i>Relajación</i>					
<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>					
Asamblea					
<i>Movimiento/ Ritmo</i>					
Asamblea Final					

**9.7.ANEXO 7: FICHA DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO**

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO</b>	
<b>Nombre y apellidos:</b>	
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Comentarios</b>
Trabajo y mejora de la creatividad	
Trabajo y mejora de la expresividad, verbal y no verbal	
Trabajo y mejora de la inteligencia emocional	
Trabajo y mejora del conocimiento y control del cuerpo	
Trabajo y mejora del conocimiento y control respiratorio	
Trabajo de las técnicas de relajación y mejora el bienestar físico y mental	
Trabajo y mejora del movimiento y ritmo	
Refuerzo y afianzamiento de contenidos curriculares	
Refuerzo y afianzamiento de temas transversales	
Interés por el Teatro y técnicas teatrales	
Participación activa	
Respeto a la participación y opiniones de sus compañeros	
Disfrute con las actividades	
Experimentación, exploración y descubrimiento	

## 9.8. ANEXO 8: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL MAESTRO

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL MAESTRO		
Aspectos a evaluar	Comentarios	Aspectos a mejorar
Grado de consecución de los objetivos		
Adecuación de las actividades al nivel evolutivo y a los objetivos perseguidos		
Materiales adecuados y suficientes		
Espacio motivador y útil para el desarrollo de las actividades		
Adecuación de la temporalización de la propuesta		
Carácter lúdico de las actividades		
Clima de confianza y seguridad		
Actuación del docente		