

**EL JUEGO DRAMATIZADO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LAS
COMPETENCIAS AFECTIVAS EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN DEL COLEGIO
LA SAGRADA SABIDURÍA DE SOLEDAD**

**NOEMÍ ALTAMAR DE BARRIOS
YAMILE CHEDRAUI MARTÍNEZ
TATIANA DÍAZ CUAVA
LUZ ELENA VILLALBA VILLADIEGO**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PRÁCTICAS CURRICULARES PEDAGÓGICAS Y
EVALUATIVAS
BARRANQUILLA
2007**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**EL JUEGO DRAMATIZADO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LAS
COMPETENCIAS AFECTIVAS EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN DEL COLEGIO
LA SAGRADA SABIDURÍA DE SOLEDAD ATLÁNTICO**

**NOEMÍ ALTAMAR DE BARRIOS
YAMILE CHEDRAUI MARTÍNEZ
TATIANA DÍAZ CUAVA
LUZ ELENA VILLALBA VILLADIEGO**

**Trabajo de grado presentado como requisito para obtener el título de
Especialista en Pedagogía de las Ciencias**

**Director del Trabajo de Grado.
MARTHA ESCOBAR MOLINELLO**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN PRÁCTICAS CURRICULARES PEDAGÓGICAS Y
EVALUATIVAS
BARRANQUILLA
2007**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
INSTITUTO DE POSTGRADO**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente Del Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, Noviembre de 2007

AGRADECIMIENTOS.

Las autoras presentan sus agradecimientos a:

A Dios, por habernos dado la sabiduría y las competencias necesarias para culminar con éxito la presente investigación.

A los Directivos de la Universidad Simón Bolívar, por brindarnos la oportunidad de profundizar en los temas concernientes a la pedagogía de las ciencias y promover en los estudiantes una excelente calidad académica.

A la Doctora Martha Escobar Molinello, por haber sido un apoyo y una guía en nuestro proceso investigativo.

A los docentes, quienes con sus conocimientos nos brindaron un ejemplo de entrega, dedicación y superación personal.

CONTENIDO

	Pág
GLOSARIO	
R. A. E.	
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I	
1. MARCO REFERENCIAL	21
1.1 MARCO HISTÓRICO INSTITUCIONAL	21
1.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	23
1.2.1 Afectividad	23
1.2.2 Concepto De Competencia	25
1.2.3 Competencias Afectivas Intrapersonales e Interpersonales	25
1.2.4 Inteligencia Emocional	26
1.2.5 La Infancia y las Competencias Afectivas	30
1.2.6 Competencias Afectivas en el Preescolar	32
1.2.7 El Juego Dramático dentro del Preescolar	34
1.2.8 Etapas de Desarrollo del Juego	35
1.2.9 La Dramatización como Medio de Expresión	37
1.2.10 El Currículo	38
CAPITULO 2	
2. DISEÑO METODOLÓGICO	44
2.1 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	44
2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	45
2.3 POBLACIÓN	46

2.4	MUESTRA	46
2.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	46
CAPITULO III		
3.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS	48
3.1	ENTREVISTA	48
3.1.1	Cuadro Descriptivo de Entrevista dirigida a la Docente del Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría	50
3.2	ENCUESTA	51
3.2.1	Cuadro Descriptivo de Encuesta dirigida a Niños en el Grado de Transición	52
3.3	INTERPRETACIÓN	53
3.3.1	Cuadro Descriptivo de Interpretación de la Entrevista realizada a la Docente del Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría	54
3.3.2	Descripción de Interpretación de la Encuesta realizada a los Niños en el Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría	55
3.4	RESULTADOS	56
CAPITULO IV		
4.	PROPUESTA	59
4.1	PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	60
4.2	JUSTIFICACIÓN	60
4.3	OBJETIVOS	62
4.3.1	Objetivo General	62
4.3.2	Objetivos Específicos	63
4.4	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	63
4.5	CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA	65
4.5.1	Principio Psicológico	65
4.5.2	Principio Constitucional	66
4.5.3	Principio Pedagógico	67
4.5.4	Principio Histórico, Socio Cultural	68

4.6	EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	90
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	91
5.1	CONCLUSIONES	91
5.2	RECOMENDACIONES	92
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93

GLOSARIO

COMPETENCIA: Se valora como una habilidad o atributo personal de la conducta de un sujeto que puede definirse como característica de su comportamiento y bajo la cual el comportamiento orientado a la tarea puede clasificarse de forma lógica y fiable.

COMPETENCIA AFECTIVA: Es la capacidad para reconocer, expresar y canalizar la vida emocional y gobernar los sentimientos que provocan los fenómenos afectivos. Este componente se refiere sobre todo a las habilidades que tiene el sujeto para comprender la afectividad y, en consecuencia, enriquecer la propia vida.

PEDAGOGÍA: Es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal.

APRENDIZAJE: Proceso interno que se desarrolla dentro del sujeto. Es un cambio relativamente permanente de la conducta, debido a la experiencia, que no puede explicarse por un estado transitorio del organismo por la maduración o por tendencias innatas. Adquiere su forma de fenómeno humano a través del comportamiento y la acción.

CURRÍCULO: Todas las vivencias y aprendizajes significativos que han sido experimentados por los estudiantes y docentes, como resultante de la selección y organización de un conjunto de factores humanos, materiales y técnicos, que han sido generados por una comunidad educativa.

PÁRVULO: Etapa de la vida que se desarrolla desde el nacimiento hasta los seis años de edad.

PREESCOLAR: Educación ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas.

JUEGO: Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

JUEGO DRAMÁTICO: Actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que son muy conocidas para ellos y por lo tanto, las convierten en la trama de su juego. Integra la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical.

R. A. E.

TÍTULO:

**EL JUEGO DRAMATIZADO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LAS
COMPETENCIAS AFECTIVAS EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN DEL COLEGIO
LA SAGRADA SABIDURÍA DE SOLEDAD ATLÁNTICO.**

AUTORES:

NOEMÍ ALTAMAR DE BARRIOS

YAMILE CHEDRAUI MARTÍNEZ

TATIANA DÍAZ CUAVA

LUZ ELENA VILLALBA VILLADIEGO

PUBLICACIÓN:

Barranquilla, Universidad Simón Bolívar, Facultad de Educación, programa de
Postgrado, Especialización en Pedagogía de las Ciencias. 2007.

TIPO DE IMPRESIÓN:

Computador.

FUENTES

MIRANDA E, y GALLARDO K,: Diseño y articulación de estrategias de transversalidad y la autoestima escolar; DE ZUBIRÍA, Miguel: Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas; FUNDACIÓN ALBERTO MERANI: Pedagogía Conceptual. Desarrollos filosóficos, pedagógicos y psicológicos; BOSOVICH, L.: La personalidad y su formación en la edad infantil; DOMÍNGUEZ PINO M. Y F. MARTÍNEZ. Principales modelos educativos de la educación preescolar; ESTEVA BORONAT, M: El juego en la edad preescolar; GARCIA-HUIDOBRO, Verónica: Manual de Pedagogía Teatral; POSNER, George: Docente del siglo XXI. Análisis de currículo; CERVERA, Juan: Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años; GOLEMAN, Daniel: La inteligencia emocional; MORA, Reynaldo: Prácticas curriculares, cultura y procesos de formación; MUÑOZ, Manuel: El teatro. Programación y ejercicios; Constitución Política de Colombia; Ley General de Educación de 1994, artículo 15-17; MORENO, Heladio: Hacia un currículo por competencias; ORTIZ, Alexander: Aprendizaje creativo y juegos didácticos: dos aliados en las instituciones educativas-

PALABRAS CLAVES:

Competencias afectivas, Juego dramático, Currículo, Estrategia, Pedagogía, Preescolar, Párvulo, Aprendizaje.

DESCRIPCIÓN:

El presente trabajo de grado, es de tipo cualitativo, con método descriptivo, desarrollado en el Colegio La Sagrada Sabiduría de Soledad Atlántico; en el que se describió la importancia de la implementación del juego dramático como estrategia pedagógica para el desarrollo de las competencias afectivas que involucran las competencias intrapersonales las cuales las constituyen la consciencia de sus propias emociones, el control de estas y la propia automotivación. Las competencias interpersonales que involucran la capacidad de reconocer los sentimientos en otras personas y el manejo de las relaciones. Por lo tanto, la propuesta se dirige a los docentes del grado de transición para que se capaciten sobre el juego dramático y lo utilicen como estrategia pedagógica para el desarrollo de las competencias en los párvulos, fortaleciendo las dimensiones socioafectivas y la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos. La propuesta presenta una serie de juegos dramáticos con la explicación de su objetivo y la descripción de la sesión.

CONTENIDO: El cuerpo del trabajo se conforma por: Introducción, cinco capítulos y anexos.

INTRODUCCIÓN: Comprende la descripción, formulación del problema, la justificación y los objetivos de la investigación.

CAPITULO PRIMERO: Presenta la fundamentación teórica conceptual, los institucionales y legales, sobre los cuales se desarrolla el proceso investigativo.

CAPITULO SEGUNDO: Expone el diseño metodológico aplicado, con los procedimientos y técnicas que implica el método descriptivo.

CAPITULO TERCERO: Describe la interpretación y análisis de las técnicas e instrumentos aplicados a una muestra intencional de la comunidad educativa.

CAPITULO CUARTO: Expone la propuesta, cuyo objetivo es la de lograr positivamente el desarrollo de las competencias afectivas mediante la utilización del juego dramático como estrategia pedagógica.

CAPITULO CINCO: Involucra las conclusiones y recomendaciones.

ANEXOS: Consisten en la guía de entrevista y cuadros de interpretación cualitativa.

INTRODUCCIÓN

El preescolar se concibe como la educación ofrecida al párvulo para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas¹.

Los niños en transición se encuentran en una etapa de desarrollo físico, emocional y social. Empiezan a preocuparse por los demás, y comienza la inserción social más allá de la familia y las competencias afectivas que se adquieren en esta etapa constituirán la base de las que se desarrollarán en las siguientes incorporándose al mundo exterior.

Sin embargo, en la actualidad el panorama afectivo de los niños es muy complicado, debido a que en las últimas décadas ha aumentado significativamente el número de niños que viven en hogares de padres separados. Los niños pasan muy poco tiempo con uno de ellos, especialmente con el padre. En Colombia, según estudios realizados el 30% de las familias está a cargo de una madre cabeza de hogar, por lo tanto, ella es quien trabaja más de ocho horas diarias para aportar al sostenimiento del hogar.

¹ LEY GENERAL DE LA EDUCACIÓN. Artículo 15 – 17. 1994. p. 38.

Existe un alto número de padres que no le dan la importancia necesaria a la vida emocional, y no constituyen un ejemplo para estos. Ignoran los sentimientos de sus hijos, lo consideran un problema trivial o aburrido o prohíben cualquier manifestación de estas, son desaprobadores, duros en sus críticas y en sus castigos, no sintiendo respeto por lo que su hijo siente.

Lo anterior produce que algunos niños no posean un conocimiento de sus propias emociones, y el no reconocerlos los deja a merced de ellos. No desarrollan con facilidad la empatía, puesto que se les dificulta interpretar los sentimientos de los demás. No son solidarios a la aflicción del otro y reaccionan con indiferencia, temor, ira o agresión física a esto.

Frente a lo anterior, los autores, intentan abordar el tema de las competencias afectivas, pretendiendo diseñar estrategias de aprendizaje, para el desarrollo de competencias afectivas en los niños del grado transición. Para ello se recurrirá al juego dramatizado como estrategia que les permita aprender a identificar las emociones, ser capaces de comunicar sus sentimientos y desarrollar la empatía. Un niño con competencias afectivas es buen amigo, seguro, emprendedor, entusiasta, tiene buen autocontrol y no muestra comportamientos adictivos, entendiendo estos como aquellos conducentes a obtener placer instantáneo sin realizar mayor esfuerzo.

En todo este proceso, sin lugar a dudas, el docente juega un papel fundamental, sobre todo en lo que tiene que ver con la orientación y el entusiasmo con que se aborde el juego dramatizado.

Una investigación realizada por Red Afectiva, en la que participaron 6.000 estudiantes colombianos en edades de 4 a 12 años en el año 2005, mostró que el 56% de esta población tiene incompetencias afectivas y que más del 66% tiene serias dificultades para establecer vínculos fuertes con sus tutores afectivos (padre, madre, abuelos, docentes, etc.), puesto que, los conocen poco, las interacciones son escasas y poco profundas y, por lo mismo, la valoración es deficiente. Otras investigaciones de esta institución mostraron que 55% de los niños no tienen buenas relaciones con su familia, que más del 35% de los niños menores de cinco años tienen un vínculo flojo con su madre, y en los últimos cinco años, este porcentaje ha aumentado. De manera preocupante los indicios de soledad en la infancia, se acentúan más adelante en la adolescencia².

Las incompetencias afectivas se manifiestan con rebeldía, agresividad, apatía, aburrimiento, depresión y ansiedad: “el niño se come las uñas, mueve constantemente las piernas o alguna parte del cuerpo, le sudan las manos. Además le falta motivación, es muy tímido, se le nota retraído y solitario; en el

² DE ZUBIRIA, Miguel y Otros. (2004). Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas. Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual. Alberto Merani. Bogotá. p. 28.

aspecto intrapersonal, no tiene horarios, no hace juicios sobre sí mismo y su autoestima es baja”, sostiene Zubiría.

Zubiría, advierte que la apuesta más inteligente para los países en vías de desarrollo es formar adultos que puedan participar en la sociedad del conocimiento y crear sólidas redes de apoyo afectivo, que sean buenos padres, esposos, amigos, novios. Etc. Nótese, la importancia que se le atribuye tanto al desarrollo de competencias afectivas como a las competencias cognitivas. Puesto que, la inteligencia sirve de muy poco en la vida si no se acompaña del desarrollo de competencias afectivas.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, surge la siguiente pregunta problema:

- ¿Cómo implementar estrategias didácticas para el desarrollo de la afectividad en los niños y niñas de transición del colegio Sagrada Sabiduría de Soledad?
- ¿Cuáles son los principios pedagógicos que deben estar presentes en las experiencias de enseñanza – aprendizaje, y en las relaciones interpersonales para propiciar el desarrollo de la afectividad por parte de niños y niñas a partir del juego dramatizado?

Con base a estos interrogantes el proyecto persigue dar respuestas mediante la consecución de un objetivo general, plasmado de la siguiente manera:

Implementar el juego dramatizado, como estrategia didáctica para mejorar las competencias afectivas de niños y niñas de grado transición del Colegio La Sabiduría de Soledad. Las acciones que se persiguen conseguir en el desarrollo de este proyecto se expresan mediante unos objetivos específicos así:

- Identificar los avances en el desarrollo de la afectividad que presentan los niños de transición en función de la comprensión, expresión e interacción personal.
- Describir las actividades didácticas mediadas por el juego dramatizado más pertinentes, que al ser utilizadas por los docentes mejoren el desarrollo de la afectividad en los niños.
- Identificar y formular los principios pedagógicos que sustenten la propuesta de las experiencias, enseñanza – aprendizaje, y su aplicación en las relaciones interpersonales de los niños y niñas en transición.

De esta manera la investigación se justificó teniendo en cuenta que la Infancia es la etapa comprendida entre el nacimiento y los seis o siete años, en la que se produce un importante desarrollo físico, emocional y de ingreso al grupo social más amplio.

El lenguaje se va ampliando y ya pueden expresar frases completas. Utilizan más los símbolos y el lenguaje. Son capaces de expresar sus sentimientos de amor, tristeza, celos, envidia, curiosidad y orgullo.

Es en la familia donde los niños viven las primeras experiencias emocionales, sus padres son sus principales modelos, y es allí en donde aprenden a identificar sus emociones, a sentir con respecto a sí mismos y a identificar las emociones de los demás. Sin embargo, en muchos casos este aprendizaje no es el adecuado, debido a que los padres no representan modelos pertinentes a seguir. Tratan a sus hijos con autoritarismo o con indiferencia e irrespeto a sus emociones. No siendo conscientes que en los primeros años de vida ocurren las primeras experiencias emocionales que tendrán consecuencia durante el resto de ella.

La escuela no puede ser indiferente frente a las necesidades de sus estudiantes, por lo cual debe asumir su rol de formadora y brindarle vivencias significativas desde temprana edad. Lograr con éxito el desarrollo de las competencias afectivas e identificar los avances en el desarrollo de la afectividad que presentan los niños de transición en función de la comprensión, expresión e interacción personal.

Sin embargo, en la actualidad el preescolar centra mucho su atención en el desarrollo cognitivo del niño, restándole valor al desarrollo de las competencias afectivas. De allí la importancia de diseñar e implementar estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de estas, alcanzando uno de los objetivos específicos

planteados dentro de la ley 115 de 1994 en el artículo 16. Este ordena que será un deber lograr el desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

También es un objetivo la participación del infante en actividades lúdicas con otros niños y adultos; y el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural y social.

El diseño y uso del juego dramático como estrategia de aprendizaje para niños en transición del colegio la Sagrada Sabiduría, permitirá el desarrollo de las competencias afectivas y a la vez el logro de los objetivos descritos anteriormente. La inclusión de esta estrategia será un valioso aporte para la educación, puesto que ha sido una temática poco abordada y las conclusiones específicas aportadas en el currículo contribuirán al logro fijado por el Ministerio de Educación Nacional.

CAPITULO I

1. MARCO REFERENCIAL

La construcción de los fundamentos teóricos se realizó desde los aportes de los enfoques sobre la afectividad, las competencias, las competencias afectivas en la infancia, el juego dramatizado en el preescolar, las etapas del juego, la dramatización como medio de expresión y el currículo, permitiendo así una estructura conceptual sobre el tema central de la investigación tendiente a la implementación del juego dramatizado como estrategia de aprendizaje de las competencias afectivas en los niños de transición.

1.1 MARCO HISTÓRICO INSTITUCIONAL

El Colegio Sagrada sabiduría tuvo sus inicios en 1988 cuando la señora Sonia Palacio Salazar tuvo la gran idea de cristalizar el sueño de crear una institución educativa a la que llamo Centro Educativo Palacio Infantil.

A partir de ese momento el Palacio Infantil estuvo ubicado en la transversal 41 No, 45 - 237 en la Urbanización El Parque de Soledad. Quien fue el centro educativo Palacio Infantil desde su inicio brindo programas con una alta

calidad académica y humana, siempre tuvo como sello distintivo ser un plantel vanguardista e innovador, poco a poco el amor hacia un trabajo honesto y sensible fue trascendiendo en la comunidad, y de una manera casi acelerada la población estudiantil fue en crecimiento.

Para 1994 la Señora Sonia Palacio Salazar quien era la directora y representante legal del plantel decidió cambiar de residencia y trasladarse a otra ciudad, viéndose en la necesidad de vender el plantel; en 1994 entra a laborar como docente del grado 4to de E.B.P. la señorita Sandra Milena Rozo Santiago, quien recibió la propuesta de la venta del Palacio Infantil aceptando de inmediato la misma.

Para el 1996 la nueva propietaria decide cambiar la razón social, de Centro Educativo Palacio Infantil a Colegio Sagrada Sabiduría, posteriormente comenzaron a desencadenarse una serie de transformaciones-al interior del plantel, tendientes todas a brindar un mejor servicio educativo. En 1996 aparece como nueva modalidad la jornada única, la cual causo impacto en la comunidad, debido a que el Colegio Sagrada Sabiduría se convirtió en el único plantel de la comunidad y los alrededores que brindaba una jornada académica extensiva desde las 6:30 a.m. a 4:00 p.m., permitiendo dicho horario un amplio pensum académico incluyendo asignaturas tales como iniciación a la economía, danza, música, inglés, programas avanzados, además de un sistema audio-visual.

El Colegio Sagrada Sabiduría en la actualidad cuenta con una gran fortaleza la cual consiste en el deseo de superación y de realizar un trabajo honesto dirigido a proporcionarle a la población estudiantil las herramientas mas eficaces que le permitan en el futuro alcanzar sus metas, contando para ello con un cuerpo humano capacitado y sensible, seguros de su vocación y con un alto respeto a su trabajo.

El plantel, presenta de esta manera una nueva propuesta educativa a la comunidad, basada en programas académicos igualmente avanzados, pero incluyendo nuevas asignaturas tales como iniciación a la Filosofía, estudio de la Constitución política y de idiomas extranjeros.

1.2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.2.1 Afectividad. La afectividad constituye los sentimientos y las emociones que forman parte del ser humano. Vivir sin esto, convertiría al hombre en una simple máquina. Toda la vida se encuentra teñida por lo anímico y durante el transcurso de esta se experimenta alegría o pena, rabia o amor³.

La afectividad en el niño se aplica a emociones, sensaciones y sentimientos; su autoconcepto y autoestima están determinados por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Los aspectos de desarrollo que están contenidos en esta dimensión son:

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía

La identidad personal se constituye, a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar; así como aquello que lo hace semejante y diferente de los demás a partir de sus relaciones con los otros.

Cooperación y participación: Se refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común, Paulatinamente, el niño preescolar descubre la alegría y satisfacción de trabajar conjuntamente, lo que gradualmente, lo llevará a la descentración, y le permite tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

Expresión de afectos: Se refiere a la manifestación de sentimientos y estado de ánimo del niño, como: alegría, miedo, cariño, rechazo, agrado, desagrado, deseo y fantasía, entre otros. Posteriormente, llegará a identificar estas expresiones en otros niños y adultos.

³ GOLEMAN. Daniel. La Inteligencia Emocional. Vergara. Colombia, 2004. p. 44.

Autonomía: "Autonomía" significa ser gobernado por uno mismo, bastándose así mismo, en la medida de sus posibilidades. Es lo opuesto a la heteronomía, que quiere decir, ser gobernado por otros.

1.2.2 Concepto De Competencia. Para la Pedagogía Conceptual la enseñanza de competencias es fundamental para el desarrollo del pensamiento. El concepto de competencia ha evolucionado a lo largo de la historia de la educación y, en la actualidad, va mucho más allá de las simples definiciones de un "saber hacer en contexto". Esta Pedagogía define a la competencia como el *querer-saber-hacer*. El querer son los afectos, valores, sentimientos, juicios de valor, opciones de vida. Los saberes son los conocimientos, informaciones, pero sobre todo, instrumentos de conocimiento y operaciones mentales. Los haceres son las expresiones, los lenguajes, las praxias de un ser humano, siendo esto un tipo de enseñanza único y privilegiado de los seres humanos.

1.2.3 Competencias Afectivas Intrapersonales e Interpersonales. Las competencias afectivas comenzaron a ser valoradas desde el estudio de Gardner, quien reconoció una limitación existente en el concepto de la inteligencia. Mediante estudios descubrió la existencia de múltiples inteligencias. Entre estas se encuentran las inteligencias personales, destrezas o competencias

personales⁴. Se considerará el término competencia debido a su connotación. Estas competencias se dividen en intrapersonales e interpersonales.

Las competencias intrapersonales nos dan una relación apropiada con nosotros mismos que nos permite contar con un buen nivel de autoadministración para dominar nuestras emociones y nuestras conductas, autoconocimiento para saber quiénes somos y cómo somos, y autovaloración para formular juicios de valor acerca de nosotros mismos.

Las competencias interpersonales es la capacidad para comprender a los demás. Facilitan el querer, el conocer e interactuar con otros, al entender cómo funcionan los mecanismos propios y los de los demás⁵.

1.2.4 Inteligencia Emocional. Peter Salovey incluye a las inteligencias personales de Gardner cinco esferas principales a lo cual denomina inteligencia emocional. La primera consiste en *Conocer las propias emociones* lo que implica la conciencia de sí mismo y el reconocimiento de un sentimiento mientras ocurre, es una atención progresiva a los propios estados internos. La incapacidad de advertir los propios sentimientos deja a los individuos a merced de ellos.

⁴ ZUBIRIA. Op. Cit. p. 48.

⁵ GOLEMAN. Op. Cit. p. 33.

Las personas que logran conocer sus propias emociones son más seguros y tienen claro lo que sienten con respecto a las decisiones personales que toman. La comprensión de los sentimientos que experimentan les permite la posibilidad de actuar sobre ellos y la posibilidad de tratar de librarse de ellos. Estas personas que logran conocer sus emociones tienden a ser independientes, conocen cuales son sus límites y poseen una buena salud psicológica.

La segunda consiste en el *Manejo de las Emociones*. El control de los sentimientos para que sean adecuados es una capacidad que se basa en la conciencia de sí mismo. Las personas que carecen de esta capacidad luchan constantemente contra sentimientos de aflicción, mientras aquellas que la poseen se recuperan rápidamente de los conflictos y trastornos de su vida.

El objetivo de esta es el equilibrio, no la supresión emocional. Puesto que se puede interpretar como el deseo de librarse de las emociones, pero no es así, consiste en la competencia de darle a cada emoción su valor y significado de acuerdo a las circunstancias.

Goleman menciona que cuando las emociones son demasiado apagadas producen aburrimiento y distancia; pero cuando están fuera de control y son demasiado extremas y persistentes se vuelven patológicas. Ejemplo de estas, son la depresión inmovilizante, la ansiedad abrumadora, la furia ardiente y la agitación maniaca.

El mantener bajo control las emociones perturbadoras es la clave para el bienestar emocional. No es necesario evitar a toda costa los sentimientos desagradables para ser feliz, sino tratar de conseguir que estos se reconozcan y no desplacen a los sentimientos agradables.

La tercera es la Propia Motivación. La capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo es vital para la automotivación, el dominio, y la creatividad. Esta capacidad hace que la persona sea más productiva y eficaz en cualquier tarea que emprendan.

Las personas que se sienten ansiosas, airadas o deprimidas no aprenden. No asimilan la información de manera eficaz ni hacen uso adecuado de ella. Estas personas actúan desviando la atención hacia sus propias preocupaciones, interfiriendo el intento de concentrarse en una actividad.

La motivación positiva, consiste en el ordenamiento de los sentimientos de entusiasmo, celo y confianza en los logros y la persistencia ante los contratiempos. En la medida que la persona está motivada por sentimientos de entusiasmo y placer con respecto a lo que hace o también por un grado óptimo de ansiedad, esas emociones conducirán a los logros.

La cuarta es Reconocer emociones en los demás o empatía. Es una competencia que se basa en la autoconciencia emocional y es fundamental en las personas.

Las personas que tienen empatía se adaptan fácilmente a las sutiles señales sociales que indican lo que las otras personas necesitan o quieren.

Según Goleman la empatía se construye sobre la conciencia de sí mismo; cuanto más abierta es la persona a sus propias emociones, más hábil es para interpretar los sentimientos. Sin embargo, las emociones rara vez se expresan en palabras; con mucha frecuencia se manifiestan a través de otras señales como los cambios en el tono de voz, los ademanes, la expresión facial, la postura o el elocuente silencio.

La persona empática es capaz de interpretar los sentimientos a partir de pistas no verbales y esto le permite adaptarse emocionalmente, ser más sociable y más sensible.

La imposibilidad de registrar los sentimientos de otros influye muchísimo en la inteligencia emocional; puesto que, todo interés por otra persona se ve afectado negativamente y por lo tanto repercute en sus relaciones interpersonales.

La quinta es Manejar las relaciones. El arte de las relaciones es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones de los demás. Las personas que la poseen se desempeñan bien en cualquier actividad que dependa de la interacción serena con los demás, son populares, líderes y eficaces interpersonalmente. Son capaces

de dominar su propia expresión de las emociones y están sintonizadas con las reacciones de los otros.

La persona competente para manejar las relaciones, es empático y actúa de una manera que da nueva forma a los sentimientos de los otros. Para esto debe ser capaz de ejercer un autodomínio sobre sus propias emociones como la ira, temor y sus impulsos. Sintonizar su estado de ánimo con el otro o lograr dominar fácilmente a otros, hace que sus interacciones sean más parejas a nivel emocional.

La pretensión no es conducir a que la persona juegue con las emociones de los demás, sino que sea fiel a sus emociones y las use con integridad en sus relaciones interpersonales.

1.2.5 La Infancia y las Competencias Afectivas. Estas competencias se comienzan a desarrollar desde el vientre materno y luego del nacimiento están asociadas al contacto físico. Los bebés sienten una preocupación solidaria hacia la perturbación de quienes lo rodean como si fuera algo propio, llorando cuando ven las lágrimas de otro niño. Cuando tienen un año de edad empiezan a darse cuenta que la congoja no es la de ellos sino la de otra persona, aunque se muestran confundidos al respecto.

Juan Sebastián de Zubiría, Director de Red Afectiva, afirma que en los dos primeros años de edad se dan las bases para construir las competencias afectivas a nivel fisiológico –con la maduración de ciertas áreas del cerebro– y que hacia los cuatro o cinco años empieza el trabajo humano: “entonces es importante inculcar hábitos como vestirse, bañarse, hacer silencio en la mesa, comer, dormir y despertarse siempre a las mismas horas. Esto fortalece el aspecto intrapersonal y el niño comienza a conocerse a sí mismo, lo cual está muy asociado a lo que escucha que otros dicen de él.

A los dos años los niños empiezan a darse cuenta de que los sentimientos de otra persona son distintos de los de ellos, y así se vuelven más sensibles a las señales que le indican lo que en realidad siente otra persona. (Goleman, 2004).

En la etapa final de la infancia aparece el nivel más avanzado de empatía, a medida que los niños son capaces de comprender la aflicción más allá del tiempo presente, y de notar que la condición de alguien en la vida puede ser una fuente de aflicción crónica. Por lo cual, pueden ser empáticos con la dificultad que sufre todo un grupo como los pobres, los oprimidos o los marginados.

Si los padres en la infancia de sus hijos no tienen sintonía o presentan negligencia durante un prolongado tiempo con las emociones de ellos, alegrías, llantos, necesidad de caricias, esto les resulta muy perturbador. Empiezan a dejar de expresarse, y tal vez de sentir esas emociones.

La vida en familia es la primera escuela para el aprendizaje emocional. Debido a lo que los padres le dicen o le hacen directamente a sus hijos y también al modelo que resultan ellos para enfrentarse a sus propios sentimientos y los que se producen dentro del marido y la mujer. Los niños que son criados con una disciplina dura o una comprensión empática, tiene consecuencias profundas y duraderas en la vida emocional.

1.2.6 Competencias Afectivas en el Preescolar. Cada vez cobra mayor importancia el desarrollo integral de los seres humanos promovido en la escuela. En la sociedad moderna, es común encontrar que los profesores remplacen a los padres en la formación afectiva de los niños y esta labor comienza en el preescolar.

Es claro que el antiguo paradigma se ha roto: antes, la familia formaba en valores y desarrollaba la afectividad y la escuela estaba encargada de dar conocimientos; la crianza estaba en manos de los padres: un padre salía a trabajar fuera de casa y el otro se encargaba del cuidado de los niños –que eran varios–, los roles estaban bien definidos y los pequeños llegaban al colegio después de los cinco años de edad, cuando, como dice Savater, “ya estaban domesticados”; es decir, con principios básicos sobre sí mismos y la vida en comunidad –con sus iguales y sus figuras de autoridad–, rutinas establecidas, valores personales y sociales.

Ahora, con las madres trabajadoras que pasan todo el día fuera del hogar y no se pueden dedicar exclusivamente a la crianza, muchas de ellas cabeza de familia, la desintegración de las familias por divorcios, las familias monoparentales y el aumento de hijos únicos, la escuela recibe niños, desde muy temprana edad, que no han tenido hermanos, no tienen tiempo con sus padres y no han recibido formación en valores y rutinas personales y sociales, así que está abocada a cumplir con ciertas funciones que antes eran casi exclusivas de los padres.

Lo anterior sumado a los nuevos conceptos de igualdad, libertad y autoridad, donde el niño o el joven puede reclamar derechos, a la influencia de los medios de comunicación y a la modernización de las costumbres, configura una sociedad con niños en alto grado de soledad, reducidas oportunidades de desarrollar su afectividad y sin una mayor figura de autoridad a la cual respetar y seguir. De ahí la importancia de la escuela en lo que se ha llamado el desarrollo integral del individuo, que necesariamente involucra las competencias afectivas.

Es por esto, necesaria la enseñanza desde el preescolar de las competencias afectivas, permitiendo que el niño sea consciente de sí mismo, en el sentido de reconocer sus propios sentimientos y construir un vocabulario adecuado para expresarlos. Comprender los sentimientos del otro y su perspectiva, y respetar las diferencias entre lo que cada uno siente respecto a las mismas cosas. Mejorar la capacidad de escuchar y de comunicarse y solucionar problemas planteados en las relaciones.

La escuela al brindar estas experiencias se convierte en un agente de la sociedad, que se asegura del aprendizaje de lecciones esenciales para la vida del infante que repercutirán en sus relaciones interpersonales y en las siguientes etapas de su vida.

1.2.7 El Juego Dramático dentro del Preescolar. El juego dramático como recurso educativo es fundamental para la pedagogía. Lo que se aprende jugando, no se olvida. El aprendizaje en el niño es muy afectivo. Cuando se habla de juego, también se habla de normas. El juego tiene un sentido pedagógico muy importante, que es el de la socialización. Entonces el niño sí maneja pautas, sí maneja hábitos, sí maneja normas. La diferencia es que el adulto no las impone, se hace una concertación.

El juego dramático permite el respeto de la naturaleza y las posibilidades objetivas de los estudiantes según su etapa de desarrollo del juego, estimulando sus intereses y capacidades individuales y colectivas en un clima de libre expresión⁶.

Se considera una actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que son muy conocidas para ellos y por lo tanto, las convierten en la trama de su juego.

⁶ GARCIA HUIDOCRO, Verónica. Manual de Pedagogía Teatral. Ed. Los Andes. Chile, 1996. p. 25.

Los roles son autodesignados por los participantes, las acciones y diálogos son improvisados y los actores y el público son intercambiables. Se realiza en el aula o en cualquier espacio amplio y existe un facilitador que estimula la acción. En el juego, se destaca el desarrollo y realización del proyecto que motivo al grupo, se valoriza el proceso de aprendizaje y no existe el concepto de fracaso, afirma García-Huidobro.

1.2.8 Etapas de Desarrollo del Juego. ETAPA I (0 a 5 años) Según la especialista en Pedagogía Teatral, la doctora García-Huidobro, el desarrollo del juego cambia según la edad de los sujetos que participan en él. En la infancia se divide en dos etapas, la primera transcurre entre los de cero y los tres años se caracteriza por el juego personal, el cual se reconoce porque el niño está completamente absorto en lo que está haciendo. Se trata de una vigorosa forma de concentración infantil que sustenta sus primeras manifestaciones expresivas. Es una actitud creativa individual, solitaria y ensimismada que excluye la necesidad de público.

Segunda subetapa (de tres a cinco años): se caracteriza por el juego proyectado, el cual se reconoce porque el niño experimenta la necesidad emocional de comunicarse y compartir con otro para jugar. Potencia la concienciación social a través del juego y persigue desarrollar la distinción entre ritmo y compás.

ETAPA II (5 a 9 años) Primera subetapa (de cinco a siete años): se caracteriza por el juego dirigido, el cual se reconoce porque el niño acepta la interacción de un tercero que orienta el sentido del juego, con el fin de desarrollar capacidades y destrezas específicas. Se potencia la imitación como base referencial, mediante la introducción de experiencias personales en la actividad lúdica, con el fin de concienciar la diferencia entre realidad y fantasía.

Segunda subetapa (de siete a nueve años): se caracteriza por la práctica colectiva que reúne a un grupo que improvisa a partir de un tema. La actividad escénica apunta a tomar conciencia y practicar el concepto de personificación o rol, buscando provocar una liberación corporal y emotiva tanto en el juego como en la vida personal de los participantes. En este se introducen los grandes temas del inconsciente colectivo, tales como los padres, la vida, la muerte, y los conceptos de bien y mal, entre otros.

ETAPA III (9 a 15 años) Primera subetapa (de nueve a doce años): Se caracteriza por el juego dramático, que apunta a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personaje, diálogo, conflicto y desenlace. Los conceptos de unidad y amistad caracterizan esta subetapa, anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos.

Segunda subetapa (de doce a quince años): se caracteriza por la improvisación, definida como una técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e inventado al calor de una acción. Mediante esta forma de juego el adolescente experimenta modelos de identificación personal que le permiten construir y afianzar su personalidad. Asimismo, le permite potenciar su capacidad creativa y afianzar su concepto de teatralidad, utilizando escenario, vestuario y maquillaje para denotar la diferencia entre realidad y fantasía.

1.2.9 La Dramatización como Medio de Expresión. El drama es un fenómeno de expresión complejo. Integra la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical.

La expresión lingüística comprende todo lo relacionado con la palabra, tanto oral como escrita. Su significado, su empleo en la frase, su entonación, y la morfología de la propia palabra consiguen efectos sonoros notables, derivados de su estructura fónica y de su interpretación afectiva.

La expresión corporal supone el empleo adecuado del gesto, frecuente auxiliar de la palabra oral que facilita su comprensión. Por su riqueza y complejidad el rostro colabora intensamente en la expresión corporal con los ojos, la boca, los labios, la frente, la posición de la misma cabeza y sus distintos movimientos⁷.

⁷ ESTEVA BORONAT, M. El Juego en la Edad Preescolar. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 2001. p. 33.

Y todos los recursos combinados expresan diferentes emociones como la alegría, tristeza, dolor, desaliento, cobardía, atrevimiento y demás.

La expresión plástica aporta a la dramatización recursos muy importantes. Algunos de ellos radican en el propio cuerpo humano o se sirven de él. Otros son exteriores al cuerpo, usados independientemente o en relación con él, están los derivados de la luz, el vestuario, maquillaje y la escenografía.

La expresión rítmico-musical, se logra desarrollar desde la más temprana edad. El sonido de las palmas, los golpes con las manos sobre los muslos, de los pies sobre el suelo, o las distintas percusiones sobre mesas, vasos, botellas.

1.2.10 El Currículo. El fenómeno educativo que constituye el horizonte del currículo, resulta de la conjugación de diversos factores y de conceptualizaciones acerca del mismo.

Para Peralta (1990) el currículo debe ser un modelo que ayude a comprender la complejidad cultural de la sociedad en la cual está inmerso. Por lo cual, es necesario buscar un concepto de cultura que sea integrador y orientador.

Mora (2006) el currículo es concebido como el instrumento que interioriza y moviliza las condiciones subjetivas y objetivas en un plan de estudio, desde las asignaturas o proyectos pedagógicos, teniendo una función de movilizar, la

intersección de estas estructuras con los sujetos de formación, en lo concebido en la misión y la visión de una institución educativa.

El currículo no es un plan de estudio, ni una estructuración de los contenidos temáticos por grados y por asignaturas. Es un elemento de una institución educativa, que expresa las emociones y sentimientos que vivencian un grupo, una cultura y en el debe existir una relación con los procesos socioafectivos y cognitivos. Esta relación debe ser continua y debe alimentarse continuamente con la sincronización entre el perfil objetivo del estudiante a formar y el plan de estudio como estrategia del currículo, que a su vez contribuyen al éxito del sistema educativo⁸.

Es necesario que los currículos se construyan a través de experiencias vivenciales, ambientes valorativos y propendan hacia la aprehensión de las relaciones entre los conocimientos, intereses, sentimientos y motivaciones cumpliendo con su función social y técnica y logren transformar las competencias sociales y afectivas en competencias formativas para la vida.

El currículo debe estar sometido a una revisión permanente, tratando de responder a los cambios de la sociedad y de los progresos de la ciencia. Conjugarse su accionar con los fines institucionales y legales del país y con el

⁸ ORTIZ, Alexander. Formación de Competencias y Habilidades desde el Aula de Clases. Antillas. Colombia, 2004. p. 16.

autoconocimiento, formación de valores, formación para las competencias intrapersonales y las competencias interpersonales.

El currículo debe ser abierto, flexible, integral, interdisciplinario y pertinente con el contexto. Sometido a evaluación constante de sus objetivos y metas de formación y sus fundamentos.

- **FUNDAMENTOS LEGALES**

Se llama educación preescolar la que se ofrece a niños (as) menores de seis (6) años de edad y que tendrá como objetivo especial el promover y estimular el desarrollo físico, afectivo y espiritual del educando, su integración social, su percepción sensible y el aprestamiento para actividades escolares, en acciones coordinadas con padres y comunidad.

Fue en la década del 90 con la aparición de la Constitución Política de 1991, cuando se establece como obligatorio un grado de educación preescolar, más adelante la Ley General en el año 1994, la cual en su artículo 6 del capítulo 2, quedó organizada la educación preescolar; Y en el artículo 15 de la ley 115 de 1994, establece que esta educación es la ofrecida a niños y niñas antes de iniciar la educación básica y está compuesta por tres grados, de los cuales los dos primeros grados constituyen una etapa previa a la escolarización obligatoria y el tercer grado es obligatorio en la educación normal.

En el capítulo II de la Ley General de Educación en su artículo 3, conceptualiza los lineamientos curriculares en forma general, los cuales constituyen las orientaciones para que las instituciones educativas ejerzan la autonomía para adelantar el trabajo permanente en torno a los procesos curriculares y al mejoramiento de la calidad educativa. Para el nivel preescolar, estos lineamientos se establecieron mediante el decreto 2247 de 1996, donde se mencionan normas sustentadas en los principios de participación, integralidad y lúdica.

En cuanto al principio de integralidad implica que toda acción educativa en el preescolar debe abarcar las dimensiones del desarrollo del niño y la niña, lo socio afectivo, lo espiritual, lo ético, lo cognitivo, lo comunicativo, lo corporal y lo estético para un mejor desenvolvimiento en la sociedad. El principio de participación reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro en su integración permanente con el contexto. El principio de la lúdica reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual se construye conocimiento en el mundo físico y social.

Estos principios facilitan el desarrollo de las dimensiones como disciplinas que propenden por el desarrollo integral de niños(as), mediante actividades que potencializan el aprendizaje en las dimensiones socio afectivas, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, espiritual y ética.

La dimensión socioafectiva tiene su importancia en el afianzamiento de la personalidad, del niño y la niña, debido a que él o ella ponen emoción y sentimiento en todo lo que hace.

La dimensión corporal es la manera como el niño se manifiesta con su cuerpo como ser comunicativo y creativo que favorece el pensamiento, posibilita la construcción misma de la persona, la constitución de una identidad, la posibilidad de preservar la vida y la oportunidad de relacionarse con el mundo.

La dimensión cognitiva hace referencia a la capacidad que tienen los niños(as) para relacionarse, actuar y transformar la realidad, tratar de explicar como empieza a conocer, como conoce cuando llega a la institución educativa como se le posibilita lograr un mejor y útil conocimiento.

La dimensión comunicativa le permite al niño(a) expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, construir mundos posibles, establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

La dimensión estética brinda la posibilidad de construir la capacidad profundamente humana de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto así mismo y al entorno, desplegando todas las posibilidades de acción.

La dimensión espiritual, aquí le corresponda a la familia y posteriormente a la escuela, al establecer y, mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad.

La dimensión ética es la manera como ellos se relacionan con su entorno con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel en ella, es aprender a vivir. El objetivo de la educación moral sería el desarrollo de la autonomía, es decir el actuar de acuerdo a criterios propios.

CAPITULO 2

2. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación de corte cualitativo no pretende medir ni cuantificar, ni asociar causas o efectos sino que pretende describir características para conocer una situación en un contexto mas real de tal forma se convierte en una investigación descriptiva.

Entendamos la metodología cualitativa como una investigación social que estudia fenómenos que no son explicados a través de números e índices, sino que son analizados a través de sistemas complejos de entendimiento y comprensión de fenómenos. La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular. Este enfoque proporciona profundidad de comprensión acerca del fenómeno a estudiar.

Strauss y Corbin (1990) propusieron su propio concepto acerca de lo que es investigación cualitativa, ellos arrojaron el siguiente concepto que podemos utilizar para propósitos de esta investigación “por investigación cualitativa entendemos cualquier tipo de investigación que produce resultados a los que no se ha llegado por procedimientos estadísticos u otro tipo de cuantificación. Algunos de los datos pueden ser cuantificados pero el análisis en si mismo es cualitativo”.

En este orden de idea la presente investigación cualitativa produce datos descriptivos, busca examinar minuciosamente la cualidad de aspectos y características, buscando dar una descripción detallada del fenómeno estudiado.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de esta investigación es descriptivo, puesto que lo que se busca con esta es dar una descripción detallada del fenómeno estudiado. Podemos notar esto, debido a que los propósitos que se quieren llevar a cabo con esta investigación son caracterizar, identificar, determinar el fenómeno que se esta estudiando como el desarrollo de las competencias afectivas en niños en preescolar.

2.3 POBLACIÓN

Esta investigación se llevará a cabo en la Institución educativa la Sagrada Sabiduría, en el grado de transición. Con esto se lograra describir o caracterizar el proceso de desarrollo de las competencias afectivas en niños y determinar así la capacidad de expresión de sus emociones y del reconocimiento de estas en otros. Se espera que los resultados de esta investigación sean de ayuda a la institución.

2.4 MUESTRA

Se les aplicó una encuesta a 25 niños del grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría de Soledad (Atlántico).

2.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Dentro de las técnicas que utilizaremos para la elaboración de este proyecto son la entrevista y la encuesta.

Podemos definir la entrevista como un medio que permite la recolección de la información pertinente cuesta como una técnica para indicar que el investigador no se guía por sus propias suposiciones y observaciones, sino que prefieren dejarse guiar por las opiniones, actitudes o preferencias del publico para lograr

ciertos conocimientos. Es una técnica que permite explorar sistemáticamente lo que otras personas saben, sienten, profesan o creen. La encuesta utiliza un cuestionario dirigido a niños en transición, frente a cada pregunta referente al juego dramático y el desarrollo de las competencias afectivas deben responder con un si, no, no sabe.

CAPITULO III

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS APLICADOS

Los instrumentos que se aplicaron para recoger información pertinente a la investigación fueron los siguientes:

La entrevista a la docente del grado de transición y el cuestionario aplicado a los estudiantes de transición del colegio la Sagrada Sabiduría.

3.1 ENTREVISTA

Objetivo: Recoger información sobre la importancia de la implementación de una estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias afectivas en niños de transición.

Población: Docente del grado de transición del Colegio la Sagrada Sabiduría.

¿Qué concepto tiene de las competencias afectivas?

Respuesta: -----

¿Cuál estrategia pedagógica utiliza para el desarrollo de las competencias afectivas en sus estudiantes?

Respuesta: -----

¿Qué resultados ha obtenido, a través de ella?

Respuesta: -----

¿Considera el juego dramático como una estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo de las competencias afectivas?

Respuesta: -----

¿Ha aplicado el juego dramático para desarrollar las competencias afectivas en sus estudiantes?

Respuesta: -----

¿Le gustaría desarrollar las competencias afectivas en sus estudiantes a través del juego dramático?

Respuesta: -----

3.1.1 Cuadro Descriptivo de Entrevista dirigida a la Docente del Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría

PREGUNTA	DOCENTE
1. ¿Qué concepto tiene de las competencias afectivas?	Las competencias afectivas son el amor, la aceptación que posee todo ser humano para con los demás. Puesto que con ellas podemos tener una convivencia feliz y adecuada en una comunidad.
2. ¿Cuál estrategia pedagógica utiliza para el desarrollo de las competencias afectivas en sus estudiantes?	Desarrollando sus actividades en forma grupal y no individual, para eso los pupitres deben estar organizados en círculo y enseñarlos a tratarse por su nombre y a compartir meriendas y útiles escolares. Cantar y danzar en grupo. El canto, el juego y el compartir entre ellos, el saludo a través de un abrazo en forma habitual.
3. ¿Qué resultados ha obtenido, a través de ella?	Los niños no pelean tanto y se aceptan más el uno con el otro y respetan las diferencias.
4. ¿considera el juego dramático como una estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo de las competencias afectivas?	Si porque con los juegos dramatizados ellos representan diferentes personajes, con los cuales asimilan mejor sus conocimientos y a la vez se aceptan más y comparten entre ellos.
5. ¿ha aplicado el juego dramático para el desarrollo de las competencias afectivas en sus estudiantes?	No, debido a que desconoce que juegos dramáticos serian acordes a la edad de sus estudiantes y que objetivos debe perseguir en cada uno de ellos.
6. ¿le gustaría desarrollar las competencias afectivas en sus estudiantes a través del juego dramático?	Si porque por medio de ellos satisfarán la necesidad de afecto que muchos no encuentran en sus hogares y así crearan mejores lazos de amistad con sus compañeros.

3.2 ENCUESTA

LUGAR : Colegio la Sagrada Sabiduría

FECHA : 7 de Octubre de 2007

INSTRUMENTO : Cuestionario

APLICADORA : Luz Elena Villalba y Noemí Altamar

Objetivo: Recoger información pertinente sobre el nivel de desarrollo de las competencias afectivas en niños de transición.

Población: Niños en el grado de transición del colegio la Sagrada Sabiduría.

¿Te gusta jugar a hacer como si fueras un animal y expresar sus emociones?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Te gusta jugar a que eres otra persona como una mamá o papá u otro niño?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo un niño te pide perdón, lo disculpas?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo ves a un niño riendo, sonriendo con frecuencia, tu piensas que está feliz?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo un amigo tuyo no te responde, ni te habla, tú también lo haces mismo?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo un niño te da un abrazo es porque te quiere?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Si tu mamá grita piensa que está enojada?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Si tu mamá se demora para irte a buscar, lloras y te enojas?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Si tu mamá te regaña tu te sientes triste?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo una persona te hace un regalo te sientes feliz?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Cuándo estas enojado, rompes tus juguetes?

(Si) (No) (No Sabe)

¿Terminas tus tareas a pesar de que quieras jugar?

(Si) (No) (No Sabe)

3.2.1 Cuadro Descriptivo de Encuesta dirigida a Niños en el Grado de Transición

PREGUNTA	SI		NO		NO SABE	
	N°	%	N°	%	N°	%
1	16	0.64	6	0.24	3	0.12
2	18	0.72	5	0.20	2	0.08
3	7	0.28	14	0.56	4	0.16
4	18	0.72	4	0.16	3	0.12
5	17	0.68	8	0.32	0	0

6	16	0.64	1	0.04	8	0.32
7	19	0.76	6	0.24	0	0
8	15	0.60	10	0.40	0	0
9	12	0.48	8	0.32	5	0.20
10	16	0.64	2	0.08	7	0.28
11	13	0.52	8	0.32	4	0.16
12	14	0.56	7	0.28	4	0.16

3.3 INTERPRETACIÓN

Las interpretaciones de la información encontrada en la aplicación de los instrumentos diseñados se analizaron cuidadosamente y se correlacionaron con los conceptos teóricos sobre las competencias afectivas para determinar el nivel de desarrollo de estas en los niños en grado de transición, y la conceptualización que posee la docente sobre el tema y las estrategias que utiliza para propiciarlo.

3.3.1 Cuadro Descriptivo de Interpretación de la Entrevista realizada a la Docente del Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduria

UNIDAD DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA
<p>CONCEPTUALIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS AFECTIVAS</p>	<p>La docente no posee una adecuada conceptualización de las competencias afectivas, limitándolas a solo la expresión de emociones positivas como el amor, sin tener en cuenta que esto implica la consciencia que posee el niño de sus emociones, y la capacidad para ejercer un control sobre ellas y ser empático con las emociones de los demás.</p>
<p>APLICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS AFECTIVAS</p>	<p>La docente utiliza el canto, el abrazo y el juego, además considera que es importante el trabajar juntos. Sin embargo no utiliza el juego dramático como estrategia pedagógica.</p>
<p>MANIFESTACIÓN ACTITUDINAL FRENTE AL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p>	<p>La docente considera que los juegos dramatizados son una buena estrategia pedagógica para desarrollar las competencias afectivas en los niños de transición, debido a que a través de este ellos representan diferentes personajes, aprenden, asimilan, se sienten queridos y se relacionan positivamente con otros. Pero no los aplica porque no posee conocimientos sobre cuales son los apropiados para la edad de los niños y que objetivos perseguirían.</p>

3.3.2 Descripción de Interpretación de la Encuesta realizada a los Niños en el Grado de Transición del Colegio La Sagrada Sabiduría

UNIDAD DE ANÁLISIS	INTERPRETACIÓN DEL CUESTIONARIO
<p>Manifestaciones actitudinales frente al juego dramático</p>	<p>Al analizar los resultados de los cuestionarios, que se llevaron a cabo se pudo definir que los estudiantes muestran agrado hacia el juego dramático, y para expresar sus emociones utilizando personajes extraídos de su imaginación o de la realidad circundante.</p>
<p>Competencias intrapersonales (consciencia y control de sus emociones y la propia motivación)</p>	<p>La mayoría de los niños conocen sus propias emociones lo que implica la consciencia de sí mismo y el reconocimiento de un sentimiento mientras ocurre. No poseen un buen Manejo de las Emociones ni se recuperan rápidamente de los conflictos y trastornos de su vida. Poseen la capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo lo que es vital para la auto motivación.</p>
<p>Competencias interpersonales (empatía y el manejo de las relaciones)</p>	<p>La mayoría de los niños son hábiles para interpretar los sentimientos a partir de pistas no verbales y esto le permite adaptarse emocionalmente, ser más sociable y más sensible. Aunque es necesario destacar un numero considerable de niños que no son poseen empatía al responder negativamente o con un no sabe. Y la mayoría no son hábiles para manejar adecuadamente las relaciones.</p>

3.4 RESULTADOS

A través de los resultados obtenidos se determina que la docente no maneja un concepto holístico acerca de la afectividad y de las competencias afectivas. No posee una idea general de la importancia que tiene el desarrollo de estas competencias en la vida de la persona a temprana edad, debido a que los cambios que han ocurrido en la sociedad han hecho que el rol de la institución educativa incluya de manera urgente la formación de habilidades de querer, saber y hacer de las emociones.

El preescolar actualmente se concibe como la educación ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas. Sin embargo muchas veces se le resta importancia al desarrollo socioafectivo del niño, otorgándosele al desarrollo cognitivo de este, desconociendo que las competencias afectivas que se adquieren en esta etapa constituirán la base de las que se desarrollarán en las siguientes etapas.

No se utiliza a profundidad una estrategia pedagógica que permita el desarrollo de las competencias afectivas en los infantes. Particularmente no se utiliza la estrategia de los juegos dramatizados al no poseer por parte de la docente una conceptualización y una praxia sobre el tema para poder utilizarla como una

herramienta que permita el crecimiento personal de los niños y su integración a la sociedad en donde se desenvuelve. Sin embargo, la docente expresa un deseo de aplicar el juego dramático para el desarrollo de las competencias luego de una capacitación sobre lo anterior.

Al analizar los resultados de los cuestionarios aplicados a los niños en el grado de transición se determinó que muestran agrado hacia el juego dramático, como un medio para expresar sus emociones utilizando personajes extraídos de su imaginación o de la realidad circundante.

La mayoría de los niños poseen consciencia de sus propias emociones y el reconocimiento de un sentimiento mientras ocurre como la tristeza, la alegría y el miedo. No poseen un manejo adecuado de las emociones ni se recuperan rápidamente de los conflictos y trastornos de su vida al argumentar que no perdonan rápidamente y se enojan fácilmente, no ejerciendo así un buen dominio de sus sentimientos. Poseen la capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo lo que es vital para la auto motivación.

La mayoría de los niños poseen empatía para poder reconocer los sentimientos de otros, a partir de pistas no verbales y corporales permitiendo de esta forma su adaptación emocional y su socialización. Aunque es necesario destacar un numero considerable de niños que no son poseen empatía al responder negativamente o con un no sabe cuando se les preguntó sobre las expresiones

corporales de las emociones de sus amigos. Y la mayoría no son hábiles para manejar adecuadamente las relaciones.

Frente a lo anterior, los autores, intentan abordar el tema de las competencias afectivas, pretendiendo diseñar estrategias de aprendizaje, para el desarrollo de competencias afectivas en los niños del grado transición. Para ello se recurrirá al juego dramatizado como estrategia que les permita aprender a identificar las emociones, ser capaces de comunicar sus sentimientos y desarrollar la empatía. Un niño con competencias afectivas es buen amigo, seguro, emprendedor, entusiasta, tiene buen autocontrol y no muestra comportamientos adictivos, entendiendo estos como aquellos conducentes a obtener placer instantáneo sin realizar mayor esfuerzo.

En todo este proceso, sin lugar a dudas, el docente juega un papel fundamental, sobre todo en lo que tiene que ver con la orientación y el entusiasmo con que se aborde el juego dramatizado, por lo cual es necesario, brindarle una capacitación a la docente sobre el juego dramático, sus implicaciones y sus practicas en el preescolar como medio que facilita la dimensión socioafectiva en el infante.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA

JUGUEMOS Y ASÍ DESARROLLAMOS COMPETENCIAS AFECTIVAS

Para tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos: el docente, y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante su formación cognitiva. Mediante estudios Gardner descubrió la existencia de múltiples inteligencias. Entre estas se encuentran las inteligencias personales, destrezas o competencias personales. Se considerará el término competencia debido a su connotación. Estas competencias se dividen en intrapersonales e interpersonales.

El desarrollo de las competencias intrapersonales en niños les permitirá tener una relación apropiada con ellos mismos, permitiéndoles así contar con un buen nivel de autoadministración para dominar sus emociones y conductas, autoconocimiento para saber quiénes son y cómo son, y autovaloración para formular juicios de valor acerca de nosotros mismos.

El desarrollo de las competencias interpersonales les permitirá desarrollar la capacidad para comprender a los demás. Facilitar el querer, el conocer e interactuar con otros, entender cómo funcionan los mecanismos propios y los de los demás.

⁹ ORTIZ, Alexander. Aprendizaje Creativo y Juegos Didácticos. Ed. Antillas. Colombia, 2004. p. 36.

Es necesario responder a la necesidad de crear una nueva imagen del hombre, de la sociedad y de la ciencia. Concebir al ser humano como un ser esencia, con una naturaleza psicológica y biológica inherente en una sociedad.

Para ello es labor del docente ayudar a sus estudiantes a encontrar lo que tiene en sí mismo, a autoconocerse; no forzarlo o formarlo de un modo predeterminado decidido desde antemano.

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendan de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

A finales del siglo XX se iniciaron los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Gross, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades.

4.3 OBJETIVOS

4.3.1 Objetivo General. Mejorar el desarrollo de las competencias afectivas mediante la utilización del juego dramático como estrategia pedagógica en el colegio La Sagrada Sabiduría en Soledad Atlántico.

4.3.2 Objetivos Específicos

- Capacitar al docente sobre la definición de las competencias afectivas, involucrando las competencias intrapersonales e interpersonales.
- Capacitar al docente a través de talleres y seminarios prácticos sobre la necesidad de la aplicación de juegos dramáticos para lograr mejorar el desarrollo de las competencias afectivas.
- Diseñar y aplicar juegos dramáticos en niños de transición que promuevan el desarrollo de las competencias afectivas.

4.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

A finales del siglo XX se iniciaron los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Gross, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades.

A partir de los estudios efectuado por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, juegos didácticos y juegos de dramatización.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se convierte en una experiencia gratificadora y creativa.

Es importante que el estudiante aprenda a desarrollar eficazmente competencias afectivas y se estimule las ideas nuevas y nuevos modos de analizar las cosas. Respetar las ideas e iniciativas personales, evitar la evaluación crítica inmediata de las ideas representadas a través del juego dramático. Es necesario estimulara la participación activa en los juegos dramáticos, propiciando vivencias afectivas positivas en el proceso de crecimiento personal. Felicitar por los éxitos y no resaltar tanto el fracaso, con el fin de eliminar las inhibiciones.

El trabajo conjunto profesor-estudiante debe conducir al descubrimiento del conocimiento como vía para la formación de una personalidad. Educar a través una estrategia pedagógica como el juego dramático permite desarrollar y robustecer la confianza del estudiante en sí mismo.

4.5 CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA

4.5.1 Principio Psicológico. En esencia, todas las emociones son impulsos para actuar, planes instantáneos para enfrentarse a la vida, y que la evolución inculca. El reconocer los sentimientos de una persona, es un acto de comprensión muy claro. En un sentido real toda persona tiene dos mentes, una que piensa y otra que siente.

Estas dos formas fundamentalmente diferentes de conocimiento interactúan para construir la vida mental. Una, la mente racional, es la forma de comprensión de la que se es consciente: más destacada en cuanto a la conciencia, reflexiva, capaz de analizar y meditar,

La dicotomía emocional/racional opera en ajustada armonía en su mayor parte, entrelazando sus diferentes formas de conocimiento para guiar al en el mundo. Por lo general existe un equilibrio entre mente emocional y racional, en el que la emoción alimenta e informa las operaciones de la mente racional, y la mente racional depura y a veces veta la energía de la entrada de las emociones.

Sin embargo, la mente emocional y la mente racional son facultades semiindependientes, y cada una opera un circuito distinto pero interconectado dentro del cerebro.

En los seres humanos, Gardner (2004) argumenta que en la amígdala es un racimo en forma de almendra de estructuras interconectadas que se asientan sobre el tronco cerebral, cerca de la base del anillo limbico.

4.5.2 Principio Constitucional. Atendiendo a los planteamientos constitucionales planteados en el artículo 67, en cuanto al derecho de acceder a ella, la necesidad de obtener conocimientos, ciencia,... y demás valores culturales que llevan a la convivencia pacífica y democrática, para el mejoramiento social, cultural, laboral, entre otros.

Corresponde a la familia, la sociedad y el estado la educación obligatoria desde los cinco años (transición), hasta los quince años.

La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres, (art. 71), es otro acertado propósito constitucional que motiva e interesa a nuestra propuesta por aquello del querer hacer uso del juego dramatizado que está ampliamente ligado a actividades artísticas y culturales.

En Colombia los principios rectores del manejo del currículo y los lineamientos curriculares que deberán incluirse en los planes de estudio, son emanados del Ministerio de Educación.

Desde allí son programados los estándares y competencias que deberán desarrollarse a lo largo de la vida educativa del escolar.

El sistema educativo se programa para alcanzar la calidad deseada mediante criterios claros y públicos en los niveles que como sociedad nos hemos propuesto.

Actuando en concordancia y aunque en ningún plan curricular aparezcan estándares para desarrollar la afectividad, objeto de estudio de este proyecto, se considera plausible recurrir a los estándares propiciadores de las competencias ciudadanas que repercuten en el ejercicio de la convivencia pacífica, participación y responsabilidad democrática, pero sobre todo el que más interesa a nuestra propuesta, como es la pluralidad, identidad y la valoración de las diferencias, con las intersecciones que trasciende la coherencia horizontal de los estándares.

4.5.3 Principio Pedagógico. La operacionalización del currículo, visualizada en toda clase de actividad por parte de los actores del acto educativo y pedagógico de una institución escolar, no sólo abarca las instancias administrativas, pedagógicas y todo un engranaje que permite los procesos formativos de saberes y la manera como se objetivan, sino que proporciona todo un abanico de instrumentos, recursos y procedimientos, que en muchas ocasiones son particularizados por la institución.

Sin embargo, en tanto el currículo tiene una inevitable dimensión práctica, en el accionar de las escuelas, se puede afirmar que éste no puede ser totalmente dictaminado ni controlado a través del centralismo del sistema educativo.¹⁰

Por tanto la permanente renovación de las prácticas curriculares de aula garantiza la enseñabilidad, aprendibilidad, educabilidad e investigabilidad de la que serán objeto los niños de transición del Colegio La Sabiduría de Soledad.

Es importante la consideración de la creatividad y la motivación que se debe imprimir a las acciones pedagógicas que han de trabajar los intereses de los niños de preescolar, en cuanto que el currículo se considere transformacional para asegurar los cambios procesales que garanticen el éxito de la empresa pedagógica, que en última instancia es formar para la vida.

Con todas estas conjeturas, en nuestra propuesta trataremos de analizar la funcionalidad del currículo, asumiendo como propias las carencias que en materia de afectividad poseen los planes curriculares de nivel transición.

4.5.4 Principio Histórico, Socio Cultural. La historia de la afectividad está enmarcada desde la creación del ser humano, ya que por su naturaleza gregaria necesita del afecto de los seres mas cercanos a él para sobrevivir y desarrollarse,

¹⁰ La modelización del currículo, una aproximación para asumir la certificación escolar. Reinaldo Mora Mora en Tribuna Pedagógica del Diario La Libertad. Octubre 27 de 2007, pag. 4A

porque como institucional en Colombia sólo se habla de la creación de los jardines infantiles que han ofrecido sus servicios para niños menores de seis años.

Como obra del presidente José Manuel Morrosquín en 1900, a principios del siglo XX, se creó el primer jardín infantil para albergar niños huérfanos y abandonados.

Desde tiempos inmemoriales muchos teóricos han hablado de la importancia de la afectividad, pero para esta propuesta resultan muy significativas las apreciaciones de José Martí cuando expresó " El pueblo mas feliz es el que tenga mejor educado a sus hijos, en la instrucción del pensamiento y la dirección de sus sentimientos, y la de Juan Amos Comenio " En las escuelas hay que enseñar de todo a todos.

En esta época de traumatismos sociales, es imperante la necesidad de prácticas curriculares y pedagógicas en torno a la afectividad, porque todos los problemas actuales tienen la base de la ausencia del amor. Por ello considerar "El currículo en el proceso formativo es una práctica social, es un instrumento para apoyar el proceso de crecimiento del ser, que significa formarse, mantener un conjunto de sedimentaciones y latencias sobre una cultura en el tiempo y en el espacio a través de sus representaciones."¹¹

¹¹ MORA MORA, Reinaldo, Prácticas curriculares, cultura y procesos de formación. Editorial Simón Bolívar, Barranquilla 2007, p. 144.

Es decir que el currículo debería proveer los estándares que desarrollen en plenitud las competencias afectivas en la práctica de la pedagogía del amor que tanta falta hace en las relaciones personales y comunitarias de nuestra sociedad enferma de odios y egoísmos.

A continuación se expondrán unos modelos de sesiones de juego dramático para los niños en transición.

- **SESIÓN DE JUEGO DRAMÁTICO**

La sesión de juego dramático es un método angular de la pedagogía teatral y su utilización como instrumento pedagógico busca impulsar el desarrollo del área afectiva.

- **ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO**

Cada sesión tiene una estructura compuesta de dos juegos, los cuales persiguen el mismo objetivo, indicado para la misma. En ellas se utiliza el juego dramático a través de diversas actividades de sensibilización, que permiten el desarrollo de competencias para la expresión corporal y vocal de diferentes emociones, que a su vez les permitirá reconocer las mismas en otras personas. Esto se realizará colocando al estudiante en contacto con su cuerpo y sus sentimientos y logrando un clima de confianza y aceptación colectiva.



Sensibilización: apunta al desarrollo de los sentidos y de la sensibilidad. Busca que el estudiante responda a los estímulos sensoriales de su mundo personal y del mundo que lo rodea.

Expresión corporal. Busca que el alumno interiorice su esquema corporal. Desarrolle destrezas motoras del cuerpo y una relación del cuerpo con el espacio, con los objetos físicos y con los cuerpos de otras personas.

Expresión vocal. Busca que el estudiante tome conciencia de su aparato vocal, ejercite habilidades expresivas de la voz y la capacidad para el juego vocal.

- **SESIÓN NÚMERO I**

Objetivo: propiciar en el estudiante un contacto con su propio cuerpo y la expresión corporal de acciones a través de dos juegos.

- **JUEGO DRAMATIZADO: EXPRESANDO CON NUESTRO CUERPO**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero, les pide que lo acompañen a:

Extender su cuerpo	Contraer su cuerpo
Saltar con los dos pies	Saltar con un pie
Caminar hacia delante	Gatear
Caminar hacia delante	Caminar hacia atrás
Gatear	Acostarse de boca
Acostarse de espaldas	Sentarse
Pararse	Balancearse
Girar en sí mismo	Bailar

- **JUEGO DRAMATIZADO: ARAÑA-ARAÑITA**

Descripción: el facilitador dispone a los niños sentados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando, y ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que lo imiten y canten la canción.

Acción	canción
Sentados	araña-arañita
Parándose	sube la escalera
Parados	araña-arañita
Subiendo	sube la escalera
Saltando	vino el sapito
Cayendo	pum se la comió
Acostados	araña-arañita

Se pongan el pañuelo arriba de la cabeza

Se tapen la cara con el pañuelo

Lleven el pañuelo arriba

Lleven el pañuelo abajo

Lleven el pañuelo a un lado

Lleven el pañuelo al otro lado

Pongan el pañuelo en el suelo

Se sienten arriba del pañuelo

Se paren arriba del pañuelo

Se acuesten detrás del pañuelo

Se intercambien el pañuelo

Hagan un tren ligado por los pañuelos

• **JUEGO DRAMATIZADO: CUERPO MUSICAL**

Descripción: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Para realizar el ejercicio les propone que realicen las siguientes acciones:

Palmear

Toser

Bostezar

Cantar

Estornudar

Reír

Masticar

Roncar

Hipar

Gritar

Susurrar

- **EVALUACIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NUMERO III**

Objetivo: desarrollar los órganos de los sentidos y la capacidad de experimentar sensaciones a través de la representación corporal y anímica.

- **JUEGO DRAMATIZADO: LAS TORTUGUITAS**

Descripción: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Les pregunta se conocen las tortugas. Comentan sus experiencias produciendo una sensibilización del tema. Luego distribuye a los niños en el espacio y les pide que vayan haciendo

lo que él va diciendo. Ayudado por el pandero para motivar la expresión, dice: (Somos tortuguitas, estamos durmiendo bien cerrados, como una pelotita, nadie nos puede abrir). Cuando suene el pandero, todas las tortuguitas sienten el sol, se ponen contentas, despiertan, se abren, bostezan, estiran su cabeza, sus brazos, sus dedos, su tronco, sus piernas, sus pies y están muy contentas. De pronto, cuando suene el pandero, las tortuguitas pasan un susto muy grande, se ponen tristes y se cierran, redonditas, bien apretadas, giran para protegerse, para que nadie los toque. Ahora, cuando suene el pandero, el peligro pasó, y las tortuguitas asoman su cabeza, miran a sus amigos, se extienden y se desplazan, arrastrándose, hasta encontrarse con un amigo. Cuando suene el pandero, dejaremos de ser tortuguitas y volveremos a ser niños que estamos conversando con nuestros amigos.

- **JUEGO DRAMATIZADO: ¿CÓMO CAMINO?**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en semicírculo y se coloca adelante. Luego les pide que lo acompañen a imitar la forma de caminar como

Un perro

Un conejo

Un pez

Una serpiente

Un gato

Un mono

Un elefante

Un pingüino

Un pájaro

Un sapo

Una araña

Un grillo

Luego recrearan en grupos alguno de los siguientes estímulos.

Un tren

Un avión

Un automóvil

Un computador

Una lavadora

Una moto

Un barco

Un reloj

- **SESIÓN NUMERO IV**

Objetivo: desarrollar habilidades expresivas de la voz y la capacidad para el juego vocal.

- **JUEGO DRAMATIZADO: INVENTORES DE SONIDOS**

Descripción: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Para realizar el ejercicio les pide que lo acompañen a sonar como:

Una bocina

Un timbre

Una moto

Una campana

La televisión

La radio

Un teléfono

Un tambor

- **JUEGO DRAMATIZADO: LOS IMITADORES**

Descripción: el facilitador se sienta con los niños en círculo, les pide que imiten los sonidos de los animales que más les gustan. Luego, apoyado por el pandero, los motiva a imitar el sonido de:

Un león enojado

Un mono triste

Un perro contento

Un gato nervioso

Un pájaro hambriento

Un caballo cansado

Una vaca comiendo

Un loro gritón

- **EVALUACIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NUMERO V**

Objetivo: desarrollar habilidades para la expresión corporal representando acciones, gestos y diversas emociones.

- **JUEGO DRAMATIZADO: LOS PAÑUELOS JUGUETONES**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y les entrega nuevamente el pañuelo a cada uno. Ayudado por un pandero para motivar la expresión les pide que utilicen el pañuelo como:

Cinturón de pantalón

Delantal para cocinar

Bufanda para el frío

Frazada para dormir

Corbata para trabajar

Toalla para secarse

Alfombra voladora

Paño de sacudir

Pañuelo para bailar cumbia

Pañuelo para despedirse

Finalmente todos comentaran su experiencia

- **JUEGO DRAMATIZADO: LOS ANIMALES**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en círculo, ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que:

Caminen y rujan como un león enjaulado

Galopen y relinchen como un caballo apurado

Salten y griten como un mono feliz

Jueguen y maúllen como un gato regalón

Corran y ladren como un perro guardián

Repten como una serpiente en vacaciones

Caminen y aleguen como un elefante gordo

Salten con dos pies como un canguro cansado

Finalmente, todos comentaran la experiencia.

- **SESIÓN NUMERO VI**

Objetivo: Desarrollar destrezas motoras del cuerpo y una relación del cuerpo con el espacio, con los objetos físicos y con los cuerpos de otras personas y de esta manera desarrollar la empatía.

- **JUEGO DRAMATIZADO: ¿TENGO QUÉ?**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero para motivar la expresión, les pide que lo imitan mientras dice y acciona:

-Tengo que despertar

Tengo que despertar

Muevo mi cabeza

Y giro en mi lugar

-Tengo que marchar

Tengo que marchar

Muevo mis dos rodillas

Y giro en mi lugar

-Tengo que saludar

Tengo que saludar

Muevo mis dos manos

Y giro en mi lugar

-Tengo que caminar

Tengo que caminar

Muevo mis dos piernas

Y giro en mi lugar

-Tengo que volar

Tengo que volar

Muevo mis dos brazos

Y giro en mi lugar

-Tengo que correr

Tengo que correr

Muevo mis dos pies

Y vuelvo a mi lugar

-Tengo que bailar

Tengo que bailar

Muevo mi cuerpo entero

Y giro en mi lugar

• JUEGO DRAMATIZADO: LA REVOLUCIÓN DE LOS PIES

Descripción: el facilitador les pide a los alumnos que se distribuyan libremente en el espacio. Ayudado por un pandero, los motiva a que:

Caminen rápido

Caminen lento

Caminen con pasos cortos

Caminen con pasos largos

Caminen en un pie

Caminen en el otro

Caminen en punta de pies

Caminen en los talones

Caminen con las rodillas juntas

Caminen normal

Salten en su lugar

Salten hacia delante

Salten hacia atrás

Salten hacia la derecha

Salten hacia la izquierda

Salten golpeándose los glúteos

Salten lo más alto que puedan

Salten con los brazos en alto

Salten girando sobre sí mismos

Salten con otro, de a cuatro, de a ocho

Salten con todo el grupo

- **FORMATO DE EVALUACIÓN SEMANAL POR SESIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NÚMERO VII**

Objetivo: Desarrollar la interpretación afectiva usando los gestos, la voz, el rostro y los efectos sonoros. Se explotará la imaginación de los niños para representar emociones.

- **JUEGO DRAMATIZADO: ¿QUÉ OYES?**

Descripción: el facilitador organizara a los niños sentados cómodamente en círculo. Les pedirá que se mantengan en silencio y con los ojos cerrados. Luego los hará escuchar una grabación de un mínimo de diez sonidos diferentes que el grupo tendrá que reconocer, nombrar y reproducir en voz alta. El sonido de:

Un ronquido

Un timbre

Una puerta

Una risa

Un electrodoméstico

Un llanto

Un bostezo

Una llave de agua corriendo

Un teléfono

Un animal

- **JUEGO DRAMATIZADO: LAS FLORES**

Descripción: el facilitador le pide a los alumnos que se distribuyan libremente por el espacio y que corporalicen los estímulos a medida que los reciban. Ayudado por un pandero para motivar la expresión, dice: somos una pequeña semilla que está recién plantada en la tierra. Nuestros cuerpos están cerrados, nadie nos puede abrir. Cuando suene el pandero, alguien riega a todas las semillas, ellas se ponen contentas y empiezan a crecer. Sienten el calor del sol, se abren, extienden sus brazos, sus dedos, su tronco, sus piernas, sus pies hasta quedar de pie, convertidas en hermosas flores. De pronto, cuando suene el pandero, empieza a correr un viento suave. Las flores se mecen lentamente. Luego el viento empieza a correr más fuerte. Las flores apenas pueden sostenerse en pie. Al sonar el pandero empieza a llover muy fuerte, tratan de resistir la lluvia pero caen derrotadas. Están tristes y adoloridas, tendidas en el suelo. De pronto se detiene la lluvia, sale el sol y las flores empiezan a recuperarse. Cuando suena el pandero, se incorporan lentamente, se sacuden el agua, se secan, arreglan sus pétalos y salen a pasear. Se encuentran con una amiga, conversan, se ríen, comparten. La pequeña semilla se ha transformado en una linda flor. Cuando suene el pandero,

dejaremos de ser flores y volveremos a ser niños que estamos conversando con nuestros amigos.

- **FORMATO DE EVALUACIÓN SEMANAL POR SESIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NUMERO VIII**

Objetivo: Desarrollar destrezas motoras del cuerpo y una relación del cuerpo con el espacio, con los objetos físicos y con los cuerpos de otras personas y de esta manera desarrollar la empatía.

- **JUEGO DRAMATIZADO: UN, DOS, TRES CORPORAL**

Descripción: el facilitador dispone a los niños parados en círculo y se coloca al medio. Siempre girando y ayudado por un pandero, los motiva a que recreen corporalmente los estímulos, cuando diga:

Un, dos, tres florecitas son

Un, dos, tres viejitos son

Un, dos, tres vendedores son

Un, dos, tres árboles son

Un, dos, tres perritos son

Un, dos, tres fotógrafos son

Un, dos, tres lobos son

Un, dos, tres mamás son

Un, dos, tres policías son

Un, dos, tres niños son

• **JUEGO DRAMATIZADO: LOS MIMOS**

Descripción: el facilitador dispone a los alumnos en un círculo amplio, de manera que cada niño pueda ver los movimientos de todos los demás. Luego los motiva a recrear corporalmente acciones basadas en actividades cotidianas, tales como:

Despertarse -cocinar una sopa

Lavarse la cara -barrer la casa

Ponerse una camisa -hojear un libro

Abrocharse los zapatos -ver televisión

Comer espaguetis -colgar un cuadro

Regar una planta -despedirse

- **FORMATO DE EVALUACIÓN SEMANAL POR SESIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NUMERO IX**

Objetivo: lograr desarrollar habilidades para la expresión de emociones a través de sonidos y movimientos corporales.

- **JUEGO DRAMATIZADO: UN, DOS, TRES SONORO**

Descripción: el facilitador se sienta con los niños en círculo. Ayudado por el pandero, invita al grupo a reproducir los estímulos con la voz, cuando diga:

Un, dos, tres la playa somos

Un, dos, tres la feria somos

Un, dos, tres el recreo somos

Un, dos, tres el circo somos

Un, dos, tres la ciudad somos

Un, dos, tres el estadio somos

Un, dos, tres la selva somos

Un, dos, tres la plaza somos

- **JUEGO DRAMATIZADO: ¿CÓMO SUENA?**

Descripción: el facilitador se sienta con los estudiantes en círculo. Luego los invita a traducir con la voz los siguientes estímulos corporales y emocionales:

El miedo

La alegría

El calor

El cansancio

La tristeza

El amor

El asco

La rabia

- **FORMATO DE EVALUACIÓN SEMANAL POR SESIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

- **SESIÓN NUMERO X**

Objetivo: desarrollar en los niños habilidades para reconocer las emociones y los comportamientos de diversas personas.

- **JUEGO DRAMATIZADO: LA PLAZA**

Descripción: el facilitador dispondrá a los niños en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicara el titulo del juego para extraer el material lúdico. La referencia será la feria que más conozcan y las personas que han visto allí. El facilitador les ayudará a identificarse con algún personaje que los niños expresarán corporal y vocalmente. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes vivencien la plaza, jugando en forma espontánea y colectiva. El facilitador puede proponer que la feria tenga

Un manínero -un algodnero

Mamás -un bombón

Papás -un ladrón

Niños -ancianos

Finalmente, todos comentarán la experiencia.

- **JUEGO DRAMATIZADO: EL ALMACÉN UNIVERSAL**

Descripción: el facilitador dispondrá a los estudiantes en círculo para organizar el ejercicio. Les comunicará él titulo del juego para extraer el material lúdico. Se escoge el almacén que más conozcan y las personas que han visto allí. El facilitador explicará que en este almacén se vende de todo, por eso es universal. Luego ayudará a establecer las parejas comprador-vendedor, tomando en cuenta

la aceptación de los niños con el rol. No se requiere de un conflicto dramático, simplemente se busca que los participantes se expresen corporal y vocalmente para que logren socializar, mediante el juego dirigido, el acto de comprar y vender. Finalmente, todos comentarán la experiencia.

- **FORMATO DE EVALUACIÓN SEMANAL POR SESIÓN**

Nombre del estudiante	Expresión corporal de las emociones	Expresión vocal de las emociones

4.6 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

En consecuencia con la estrategia propuesta se aplicara una sesión de juego dramático dirigido por el docente, que incluye dos juegos con un mismo objetivo. Se realizara una vez cada semana y se evaluara el impacto de la estrategia en la dimensión afectiva y su evidencia en el comportamiento de los niños de manera bimestral. Esta valoración debe permitirá analizar los cambios y las mejoras en el desarrollo de las competencias afectivas. Teniendo como criterios específicos la puesta en practica de las competencias intrapersonales que involucran la consciencia de sus emociones, el manejo y control de sus emociones y la movilización de la emociones hacia una acción (automotivacion)- las competencias interpersonales que involucran la empatía y el manejo de las relaciones interpersonales.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

La presente investigación permitió conocer la baja conceptualización que posee el docente de preescolar del colegio la Sagrada Sabiduría de Soledad Atlántico sobre las competencias afectivas y las implicaciones que poseen estas en el bienestar emocional y social de las personas.

Al no poseer una fundamentación teórica sobre el tema, esto repercute en la poca importancia que se le dan a estas. Puesto que muchas veces se le otorga más importancia a las competencias cognitivas como la lectoescritura y las operaciones lógico-matemáticas.

No existe una herramienta adecuada para brindarle a los niños una formación en las competencias y no existe una formación sobre el juego dramática como herramienta pedagógica.

Se determinó que un gran número de los niños encuestados muestran agrado hacia el juego dramático, y para expresar sus emociones utilizando personajes extraídos de su imaginación o de la realidad circundante.

La mayoría de los niños conocen sus propias emociones lo que implica la conciencia de sí mismo y el reconocimiento de un sentimiento mientras ocurre. Sin embargo no poseen un control eficaz de sus emociones. Poseen la capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo lo que es vital para la auto motivación.

La mayoría de los niños tienen facilidad para interpretar los sentimientos a partir de pistas no verbales adaptándose emocionalmente. Aunque es necesario destacar un número considerable de niños que no poseen empatía al responder negativamente o con un no sabe. Y la mayoría de los niños poseen dificultad para manejar adecuadamente las relaciones. Discuten constantemente y quieren imponer sus decisiones y acciones frente a la de los demás.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda una capacitación a través de talleres y seminarios prácticos que permitan la formación al docente en las competencias afectivas y en juego dramático como estrategia pedagógica.

Utilizar los juegos dramáticos dentro del aula de clases para promover el desarrollo integral de los educandos y otorgarle mayor importancia a la dimensión socioafectiva del párvulo y a la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSOVICH, L.(1976). La personalidad y su formación en la edad infantil, Pueblo y Educación, La Habana.

CERVERA, Juan. (1986) Como practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Cincel-kapelusx. España.

DE ZUBIRÍA, Miguel y otros. (2004) Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas. Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani. Bogotá

DOMÍNGUEZ PINO M. y F. Martínez.(2001) Principales modelos educativos de la educación preescolar. Pueblo y Educación, La Habana.

ESTEVA BORONAT, M. (2001). El juego en la edad preescolar. Pueblo y Educación, La Habana.

GARCÍA-HUIDOBRO, Verónica. (1996). Manual de Pedagogía Teatral. Los Andes. Chile.

GOLEMAN, Daniel. (2004) La Inteligencia Emocional. Vergara, Colombia.

LEYTON, Gilberto.(1999) El Texto dramático caldense y su puesta en escena.Universidad de Caldas. Manizales.

LEY GENERAL DE LA EDUCACIÓN. Ley 115 de 1994.Art. 15-17.

MIRANDA E, y GALLARDO K. 2000. "Diseño y articulación de estrategias de transversalidad en el arrea de la orientación NB4. Unidad VI. AUTOESTIMA ESCOLAR." Arzobispado de Santiago. Vicaria para la Educación. Santiago Chile.

MUÑOZ, Manuel. (1998)El teatro. Programación y ejercicios. Escuela Española. España.

ORTIZ, Alexander. (2004) Formación de Competencias y Habilidades desde el aula de clases. Un enfoque holístico y configuracional. Antillas. Colombia.

ORTIZ, Alexander. (2004) Aprendizaje Creativo y Juegos Didácticos: dos aliados en las instituciones educativas. Antillas. Colombia.

ORTIZ, Alexander. (2004) Metodología del Aprendizaje Significativo, Problémico y Desarrollador. Hacia una didáctica integradora y vivencial. Creativo. Antillas. Colombia.

POSNER, George. (2001). Docente del siglo XXI. Análisis de currículo. McGraw-Hill. Colombia, 2001.

SOCA J.J. 1994. "Salud Mental. Pensando Juntos. Reflexiones, estrategias y técnicas para educadores". FUNCASE.-CFEE. Programa Binacional. Chile-Uruguay.