



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"JAPÓN"

Guía

Metodológica De

Expresión Dramática II



---

Compilado por:  
Lic. Silvana Martinetti.  
Carrera: Parvularia  
2019



### 1. IDENTIFICACIÓN DE

<b>Nombre de la Asignatura:</b> <b>EXPRESIÓN DRAMÁTICA I</b>		<b>Componentes del Aprendizaje</b>		
<b>Resultado del Aprendizaje:</b> <b>COMPETENCIA:</b> Construir estrategias que potencien en el niño el uso del lenguaje corporal para conseguir una mejor expresión, respetar el trabajo propio y desarrollar las habilidades sociales y conocer las técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos. <b>OBJETIVO:</b> Usar técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos, y a la vez promover el aprendizaje autónomo de las niñas y niños, desarrollando las estrategias adecuadas en su desarrollo de manera integral, explorando y estimulando las inteligencias múltiples para el descubrimiento de sus habilidades y destrezas.				
<b>Docente de Implementación</b>				
<b>Lic. Silvana Martinetti</b>		<b>Duración:</b> 20 horas y 5 de plataforma total 25 HORAS.		
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE

<p>Conferencia magistral: Historia del teatro. Planteamiento pedagógico didáctico. La dramatización infantil.</p>	<p>Conoce historia y técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos, planteamiento pedagógico didáctico de la dramatización infantil.</p>	<p>Describe brevemente la historia del teatro, comprender la expresión dramática como medio para el desarrollo cognitivo. Conoce las técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos.</p>	<p><b>Bienvenida y forma de trabajo.</b> <b>Dinámica de bienvenida:</b> Retahíla viso manual ( Aplauso, tú mano, tu puño y tu palma) <b>Abordaje</b> el módulo de Expresión Dramática mediante la pregunta generadora ¿Qué conocemos del tema a tratar? ¿A qué llamamos Expresión Dramática? Lluvia de ideas <b>Trabajo Grupal en clase: (dinámica para formar grupos )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Historia del teatro.</li> <li>•El teatro</li> <li>•Juego simbólico</li> <li>•Lenguaje Corporal, artístico, musical y plástico</li> <li>•Posibilidades expresivas del cuerpo.</li> </ul>	<p><b>4 horas</b></p>
---	---	--	---	-----------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y comunicación de sentimientos y deseos</li> <li>• Comunicación y representación.</li> </ul>	
<p>Lectura y práctica: El teatro como expresión individual y social.</p> <p>Valor educativo del teatro. El teatro como juego. El teatro y el juego simbólico.</p>	<p>Analiza estrategias que potencien en el niño el uso del lenguaje corporal para conseguir una mejor expresión, respetar el trabajo propio y desarrollar las habilidades sociales.</p>	<p>Conoce el valor educativo del teatro. El teatro como juego</p> <p>Desarrolla la capacidad para trabajar en equipo como condición necesaria para mejorar la actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias</p>	<p><b>Actividad Lúdica:</b></p> <p>Juego de tarjetas adivinanza del personaje representado según la consigna( <b>SOLO CON MIMICAS</b>)</p> <p><b>Exposiciones del trabajo</b> de los grupos.</p> <p>Grupos: saludos entre el equipo</p> <p>Manos, cadera y pies.</p> <p>Pompis, codo, oreja, axilas, grito de poder.</p> <p>Jjooooo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El teatro como expresión individual y social</li> <li>• Valor educativo del teatro</li> <li>• El teatro como juego</li> </ul>	<b>4 horas</b>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE

<p>La expresión verbal, como instrumento de comunicación y de concreción de realidades.</p> <p>Dramatización utilizando: La expresión corporal, natural en el niño/a desde los primeros meses de vida.</p> <p>La comunicación de sentimientos que no se pueden transmitir con la lengua únicamente.</p> <p>Realización de recursos didácticos para el niño en base a: La expresión plástica, a través de máscaras, títeres y disfraces dirigidos a motivar, desinhibir e incentivar la creatividad.</p> <p>La expresión musical, como coordinadora del movimiento, del sonido y de la palabra, y como gran motivadora.</p> <p>La expresión creativa, en niños/as de</p>	<p>Construir estrategias que potencien en el niño el uso del lenguaje corporal para conseguir una mejor expresión, respetar el trabajo propio y desarrollar las habilidades sociales.</p>	<p>Incorpora la expresión corporal: jugar con el cuerpo, con el espacio, con el ritmo.</p> <p>Interacción personal, ejercicios de escucha... Expresión vocal: dicción, entonación... jugar con la palabras e improvisación</p> <p>Diseña, aplica y evalúa actividades de expresión y materiales que permitan a los niños alcanzar un mayor conocimiento de su cuerpo contribuyendo a aumentar su capacidad de autoestima y facilitando su autonomía.</p>	<p><b>Dinámica Lúdica:</b></p> <p>Juego de manos ej. En la casa de José todos cuentan hasta el 3 si tú quieres comer ven y di un travalengüe...</p> <p>Exposiciones de manera práctica basados en el análisis y complementación científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de la expresión corporal</li> <li>• Expresión verbal como instrumento como comunicación y concreción de realidades</li> <li>• Didáctica de la Expresión Dramática</li> <li>• Dramatización como recursos comunicativos</li> <li>• Dramatización infantil</li> <li>• Actividades del Arte Dramático</li> <li>• Juegos pre dramáticos</li> <li>• Juego simbólico</li> </ul>	<p><b>4 horas</b></p>
---	---	--	---	-----------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Juego de roles</li><li>• Juego dramático</li></ul> Juego con títeres y marionetas.	
Evaluación de los conocimientos adquiridos mediante una evaluación tanto teórica como práctica basada en las necesidades de las niñas y niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.				<b>4 horas</b>

## 2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADO.

BARBOSA, F. (2004). A Educação de Adultos. Uma Visão Crítica. “S/l: Estratégias Criativas”. pp. 89-108.

CABRÉ, M.T. y GÓMEZ DE ENTERRÍA, J. (2006), Lenguajes de Especialidad y Enseñanza de Lenguas. La simulación global. Madrid: Gredos.

CONSEJO DE EUROPA (2002), Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf)

ASSEMBLEIA DA REPÚBLICA. CÓDIGO DE TRABALHO. LEI Nº 7/2009 de 12 de Fevereiro (art. 130 y siguientes). ESTAIRE, S. (2007). La Enseñanza de Lenguas Mediante Tareas. Policopiado. Consultado el 10 de Septiembre de 2013. Disponible en: <http://www.nebrija.es/espanolparainmigrantes/flash/ensenar/PDF/articulotareas.pdf>

INSTITUTO CERVANTES, Diccionario de Términos Clave de ELE. Consultado en 13 de septiembre de 2013, disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/)

MECD (2012). El Mundo Estudia Español. pp. 501-520. Consultado el 3 de Septiembre de 2013. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/el-mundo-estudiaespanol/estudiaespanol2012d>

<https://www.youtube.com/watch?v=eaYP6QV5IU4>

[https://www.youtube.com/watch?v=CC\\_L00kWBxI](https://www.youtube.com/watch?v=CC_L00kWBxI)

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSEjWxhDWtTFSRwJ2O9rG5tCEgXXGT44V2q7Aer0Z8JWs-16j0jvg>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>



### Co-requisitos

Haber aprobado el semestre anterior y poder coger las materias correspondientes a la malla curricular vigente por syllabus.

## 3. UNIDADES TEÓRICAS

- Analizar técnicas de expresión corporal y dramatización como recursos comunicativos.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como medio de conocimiento del entorno.
- Construir estrategias que potencien en el niño el uso del lenguaje corporal para conseguir una mejor expresión, respetar el trabajo propio y desarrollar las habilidades sociales.

### • Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

#### A. Base Teórica

**HISTORIA DEL TEATRO.-** Los orígenes del teatro Al comienzo de la historia los seres humanos vivían solo con la naturaleza que los rodeaba, no existían las ciudades, ni los puentes, ni el dinero; ni siquiera las casas se construían como ahora. Y mucho menos existía la idea del teatro tal como muchos lo conocemos hoy día. Sin embargo, ya desde el inicio de la historia de la humanidad apareció una necesidad muy fuerte en los seres humanos: la de representar. Los primeros hombres y mujeres empezaron a imitar algunos fenómenos de la naturaleza, como la lluvia, el rayo, el día, la noche, o cualquier otro que conocían pero no sabían explicar. Imitaban también acciones que ejecutaban ellos o los miembros de su comunidad, como cazar animales, dar a luz, etcétera. Dichas representaciones estaban ligadas a algunas creencias religiosas. Así, si representaban el acto de la caza, pensaban que esta si homenajeban a sus dioses, quienes muchas veces eran personajes de la naturaleza, estos se lo agradecerían posteriormente. Las representaciones se realizaban siempre de un modo similar y eran conocidas por todos los miembros de la comunidad. A estas ceremonias se les llamó rituales.



### **DRAMATIZACIÓN INFANTIL**

En el ámbito educativo, se entiende por dramatización la representación de una secuencia de acciones, que tienen un sentido y un desenlace. Entre las acciones se cuenta, como elemento fundamental o no, la elocución en forma de conversación, monólogo o narración.

La dramatización está, sin duda, relacionada con el teatro, lo que quiere decir que comprende tanto la expresión lingüística, como la expresión corporal, la expresión plástica y la expresión rítmico-musical

Ello supone que sus valores educativos van más allá de la comunicación oral, si bien, en un momento determinado, en la clase y área de Lengua, es la que más pueda interesarnos, aun sin olvidar que una de las características fundamentales del este tipo de comunicación es el apoyo gestual, prosódico y situacional.

### **JUEGO SIMBÓLICO.**

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje

El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan el forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo

### **¿Por qué es importante?**

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

Para los niños, el juego es un asunto muy serio. **A través de esta actividad desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo.** El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

A través de este juego el niño representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que le rodea. Este juego implica “hacer como si” comiera, usando un palillo en vez de una cuchara o “hacer como si” fuera la madre o el doctor de su muñeca.

Se trata de una actividad que le ayuda a ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía y, sobre todo, consolidar sus representaciones mentales. También es una vía para que el niño canalice sus preocupaciones e incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que recrea diferentes situaciones a través del juego.

### ¿A qué edad comienza el juego simbólico?

Generalmente el juego simbólico comienza a los dos años, aunque depende mucho de la madurez psicológica de cada niño. Esta actividad aparece cuando el pequeño desarrolla la capacidad para crear y trabajar mentalmente con los símbolos.

En un primer momento el niño se limita a reproducir la vida cotidiana de los adultos, los cuentos que les leen sus padres y los dibujos animados. De hecho, a los dos y tres años la visión del niño aún es muy egocéntrica y prefiere jugar solo o con sus padres. Sin embargo, poco a poco, a medida que se consolida el lenguaje, su imaginación y la capacidad de representación; va recreando escenarios más complejos, frutos de su fantasía e incluye a otras personas en el juego.

De hecho, un aspecto fundamental de esta nueva actividad es el juego compartido. En un primer momento el niño comparte su juego con los padres pero más adelante comienza a disfrutar jugando



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

con sus coetáneos. En este punto son capaces de establecer una meta común y ciertas normas del juego. Poco a poco, el juego simbólico se complejiza y se hace grupal, por lo que pasa a ser un proceso de socialización propiamente dicho.

Este cambio se produce a los 4 o 5 años, edad en la que el niño ya tiene las herramientas psicológicas necesarias para compartir el simbolismo del juego con otros pequeños. Así, la niña que antes jugaba a ser la madre de su muñeca, ahora incluye en el juego a otros pequeños, que asumirán diferentes roles, como el padre, el doctor y la maestra.

### Tres ideas para estimular el juego simbólico

Aunque el juego simbólico es una actividad espontánea, los padres también pueden estimularlo

1. Juega con tu hijo. Aprovecha cualquier ocasión y sumérgete en el mundo de fantasía que ha creado tu hijo. Siéntate a beber té o juega a los médicos. Disfruta de ese momento y ayúdale a aprender, intentando que la situación sea lo más cercana posible a la realidad.
2. Asegúrate de que tenga juegos de roles. Tu hijo se sentirá más motivado si tiene un kit de repartidor de correos, una cocinita perfectamente equipada o un kit de primeros auxilios. De hecho, ni siquiera es necesario que compres esos juegos, puedes confeccionarlos en casa.
3. Ayúdale a recrear personajes y situaciones. Si tu hijo aún es pequeño, es probable que tenga un repertorio limitado de situaciones y personajes que puede imitar. Por eso, puedes proponerle nuevos personajes y contextos con las que tu hijo se pueda identificar, que estimulen el juego simbólico.

### **POSIBILIDADES EXPRESIVAS DEL CUERPO.**

Los niños, como todo el mundo sabe, tienen sensaciones muy fuertes desde el mismo momento de su nacimiento. Pero sus primeras sensaciones son pocas, limitadas a los aspectos más primitivos, como aflicción y disgusto. Solamente con el paso del tiempo florece todo el abanico de las emociones, según normas definidas, en una progresión que está siendo seguida por los científicos con una precisión antes imposible. Por ejemplo, la capacidad de alegría precede a la de tristeza en varios meses, y años después se presentan las capacidades de envidia y confianza en el grupo social.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

### El fenómeno de la empatía

Entre las ventajas prácticas de esta investigación, dicen los psicólogos, deberá estar el planteamiento de unos estándares más realistas del crecimiento emocional. Tales estándares podrían funcionar como antídoto a la tendencia de algunos adultos -padres y maestros, principalmente- de juzgar las reacciones emocionales de los niños, según normas de adultos, en vez de hacerlo de acuerdo con unas medidas basadas en sus verdaderos pasos de maduración. Así, como la humildad no es algo típico del repertorio emocional del niño hasta aproximadamente la edad de cinco años, la aparentemente escandalosa jactancia de un niño de cuatro años debería considerarse probablemente como la forma más normal de expresión. Este sentido de desarrollo emocional ordenado de los seres humanos ya había sido percibido en el pasado por los científicos conductistas. Y, claro está, la teoría psicoanalítica trata detalladamente algunos aspectos de este desarrollo. En la actualidad es estudiado por otro grupo de investigadores -los psicólogos desarrollistas- mediante una rigurosa experimentación científica. El doctor T. Berry Brazelton, investigador de la universidad de Harvard y conocido escritor sobre temas del desarrollo infantil, se muestra complacido con la actual dirección de la investigación.

"Ya era hora de que empezásemos a observar más atentamente las emociones", dice. "Todo lo que sabemos sobre los niños demuestra que un desarrollo emocional saludable es la clave para otros tipos de crecimiento".

A pesar de su rigurosidad, los últimos descubrimientos pueden aparentar ser más exactos de lo que en realidad son. Lo cierto es que todavía no se ha llegado a conocer claramente el momento en que se presenta una nueva emoción. Para comprobar si una determinada emoción está presente a una cierta edad, los investigadores deben desarrollar métodos que la evoquen. Así, han tenido que buscar la forma de provocar diversos sentimientos -sin llegar a dañar a sus sujetos- y a continuación registrar las reacciones del niño.

En el momento del nacimiento, un niño solamente tiene una vida emocional totalmente elemental. Los recién nacidos muestran expresión de disgusto por ejemplo, en respuesta a sabores fuertes, y muestran sorpresa como reacción a cambios súbitos. Muestran también interés, lo cual consideran los psicólogos desarrollistas como una emoción por sí misma.

A los 10 meses, los niños muestran ya toda la gama de lo que se consideran emociones básicas: alegría, irritación, tristeza, disgusto, sorpresa y miedo. El nacimiento de las emociones básicas durante el primero o dos primeros años de vida parece estar programado por un reloj biológico de



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

desarrollo cerebral. Según va madurando el cerebro, van apareciendo las distintas emociones en el repertorio del niño.

Mientras el programa biológico determina la media general y la progresión del crecimiento emocional, circunstancias especiales pueden Regar a alterar esta situación, dicen los investigadores. A veces, los niños no muestran señales claras de miedo, por ejemplo, hasta los siete u ocho meses de edad. Pero niños maltratados, de incluso tres meses, mostraron expresión de miedo cuando se les aproximaba un hombre, según se manifiesta en un estudio de Theodore Gaensbauer y Susan Hiatt (*The Psychobyology of affective development*, Editorial El Baun).

Igualmente, niños maltratados de tres meses mostraron también expresiones de tristeza, una emoción que anteriormente se creía que aparecía alrededor de los ocho meses. "La teoría psicoanalítica sostenía que el niño no podía sentir tristeza real hasta haber formado una atracción fuerte hacia su madre o la persona encargada de su cuidado -aproximadamente, a los ocho meses-", dice Joseph Campos, psicólogo de la universidad de Denver. "Entonces, al ser separado de su cuidador, sentiría tristeza". Los nuevos descubrimientos, señala Campos, muestran que la tristeza, en circunstancias anormales, puede presentarse mucho antes. "Es una tristeza relacionada, no con la separación, sino con el abuso a que ha sido sometido".

Jereme Kagan, psicólogo desarrollista de la universidad de Harvard, en *Emotions, cognition and behavior (Emociones, conocimiento y comportamiento)*, que será publicado el mes próximo por Cambridge University Press, da un ejemplo extraído de un estudio realizado en su propio laboratorio. En ese estudio se presentó una cara distorsionada a niños de uno y siete meses. Los niños de un mes mostraron interés por aquel rostro grotesco y por lo general no lloraron. Los niños de siete meses reaccionaron con llanto y otras muestras de miedo y desagrado.

### **La imagen de cómo deben ser las cosas**

La diferencia, dice el doctor Kagan, está en que los mayores tenían una imagen mental de cómo ha de ser un rostro, y al hacer la comparación con el rostro distorsionado, sintieron el disgusto de la diferencia. Los de un mes, por otra parte, no tienen todavía una capacidad cognoscitiva que pueda permitir realizar tal comparación. Aun cuando un niño puede llegar a mostrar algunas señales de una determinada emoción, muchos investigadores no se atreven a considerar que, tal respuesta sea igual a la emoción plena que experimentan los adultos. Dicen que en tanto que un niño de tres meses puede llorar y mostrar disgusto, por ejemplo, su desesperación no es igual a la experimentada por un niño mayor.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Un período importante en el crecimiento de la vida emocional de un niño, según el doctor Kagan, tiene lugar alrededor de los cinco o seis años, edad en la cual el niño ya tiene un sentido firme de sí mismo que compara con otros. La transición a un período de conciencia social conlleva un repertorio de nuevas emociones.

"Esta crucial capacidad cognoscitiva nueva", dice el doctor Kagan, consiste en la capacidad de compararse a uno mismo con los demás. Esa capacidad permite al niño evaluar su posición en cuanto a aspectos tales como capacidad, atractivo, popularidad y una larga serie de otros atributos". Los sentimientos engendrados por tales comparaciones son emociones sociales tales como el orgullo y la humildad, la inseguridad y la confianza de uno mismo -además de celos y envidia.

Exploración de las posibilidades de movimiento del cuerpo Hemos dicho que nuestro cuerpo es el lugar donde ocurren nuestras experiencias y que el cuerpo enlaza nuestro interior con el exterior y lo que pasa afuera con lo que nos ocurre internamente. De ahí que para mejorar esta capacidad sea preciso, analizarlo, explorar sus posibilidades de movimiento y desarrollarlas de acuerdo con nuestras propias características y necesidades. Podemos comenzar con la exploración de las acciones básicas que todos los humanos podemos realizar (Hutchinson, cfr. Ferreiro y Lavalle, 2006). Nuestra anatomía nos permite realizar tres acciones básicas: flexionar, extender y rotar o girar. Las articulaciones de nuestro cuerpo y los conjuntos de músculos que mueven los segmentos de nuestras extremidades nos permiten flexionar y extender, así como girar en bloque con todo nuestro cuerpo, o rotar (Hutchinson, cfr. Ferreiro y Lavalle, 2006). El concepto de flexión sugiere acciones como doblar, curvar, enrollar, cerrar, estrechar, retraer hacia el centro del cuerpo, contraer, plegar, volverse pequeño, encogerse, etc. Estas ideas pueden hacernos recordar diferentes imágenes, tales como un caracol que se retrae hacia su caparazón, sentarse sobre las cuclillas, una flor que se cierra, una raíz que se enreda en un tronco, una hoja de papel que se dobla o se arruga, tocar un trombón, enrollar una manguera, etc.



## **LA EXPRESIÓN CORPORAL DEL NIÑO DEBE TRABAJARSE DESDE MUY TEMPRANA EDAD.**

Ésta se define como la disciplina o el conjunto de técnicas que ayudan al pequeño a comunicarse y expresar con los movimientos corporales. El niño tiene que combinar los sentimientos, el movimiento y el cuerpo para trabajar de forma adecuada la expresión corporal. El objetivo de trabajar la expresión corporal en el niño es aceptar el propio cuerpo, conseguir un equilibrio físico y psíquico, desarrollar la improvisación y la desinhibición; y sobre todo, liberar tensiones.

Los niños pueden asistir a clases de danza, música u otras artes para potenciar la expresión corporal y exteriorizar los sentimientos o estados anímicos.

**El juego lúdico es la forma más eficaz y divertida** para conseguir estos objetivos en el niño de edad infantil. A continuación, planteamos dos juegos:

### **El juego del espejo**

**Edad** etapa infantil de los 3 a los 6 años.

#### **Objetivos**

Desarrollar la capacidad de imitación y atención del niño.

Potenciar la coordinación de los movimientos corporales.

Estimular la expresión corporal.

Practicar la improvisación y desinhibición.

**Recursos** El propio cuerpo

**Juego** Esta actividad debe hacerse en parejas. Un niño se sitúa en frente del otro. Uno debe inventar gestos y movimientos. Y el compañero tiene que imitar todo lo que realice el niño que tiene delante. Los movimientos tienen que ser sencillos, en un principio. Pero se pueden practicar los gestos faciales.

#### **Ventajas**

El niño se divierte y se entretiene.

El pequeño puede conseguir controlar su expresión corporal.

El niño logra mejorar la capacidad atencional.

### **El juego del mago**

**Edad** de 3 a 6 años

#### **Objetivos**



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Desarrollar la imaginación del niño.

Potenciar la expresión corporal.

Estimular la desinhibición.

**Recursos** Una pelota que simule una bola de cristal mágica.

**Juego** Este juego es en grupo. El adulto o mago tiene la pelota que simula una bola de cristal. Los pequeños se sitúan detrás de una línea imaginaria. El mago decide convertir a los niños en animales con su bola de cristal y sus poderes. Los pequeños tendrán que salir de la línea imaginaria e imitar a un animal. El adulto tiene que dar la señal para que los pequeños vuelvan a su puesto en la línea imaginaria. Entonces, el mago puede atrapar a los niños que no logren llegar a la línea. Los pequeños que hayan sido atrapados por el mago deberán convertirse en magos.

### **Ventajas**

Este juego ayuda a desarrollar la imaginación del niño.

La actividad del mago ayuda a liberar las tensiones del pequeño.

Los pequeños mejoran la improvisación.

Todos se divierten con este juego.

## **LENGUAJE MUSICAL.**

Es un juego continuo, a partir de contextos significativos en el que los niños y niñas van observando, descubriendo, manipulando y experimentando los elementos musicales en sus diferentes manifestaciones.

Les permite a los niños y niñas experimentar por medio de la voz, el movimiento y todo tipo de objetos sonoros e instrumentos musicales que hay a su alcance. La expresión musical también acerca a los niños y niñas al mundo de los sonidos: ritmo, melodías y armonía, desarrollando el sentido como también promoviendo la vida social y la comunicación.

### LA INFLUENCIA DE LA MUSICA EN EL DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO

La música es un arte y un lenguaje de expresión y comunicación que se dirige al ser humano en todas sus dimensiones, desarrollando y cultivando el espíritu, la mente y el cuerpo. A través de la música se puede educar integral y armónicamente al niño y la niña. Además es muy importante que el niño y la niña relacionen la música con la actividad, el juego, el movimiento y la alegría, de forma que le ayude a expresar de forma espontánea y afectivamente las sensaciones musicales. La música como lenguaje expresivo y de comunicación no requiere ni exige actividades especiales. Por tanto, cualquier niño/a tiene su propia musicalidad en menor o mayor medida. Es una característica que se debe potenciar y desarrollar desde las edades más tempranas, así lo señalan



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

psicólogos como Davinson o Hardgrades, afirmando que la musicalidad constituye una de las actitudes más valiosas de tipo humanístico y no una habilidad aislada o altamente especializada, siendo la 1ª infancia la etapa más propicia para su desarrollo. Es entonces cuando los niños y las niñas establecen sus primeros contactos con los elementos musicales a través de instrumentos sencillos, la voz y su propio cuerpo, adquiriendo técnicas que le van a permitir utilizar la música como lenguaje y medio expresivo.

Además, estas experiencias infantiles tendrán gran importancia para moldear y formar la personalidad. Las experiencias musicales de participación activa (jugar con la pelotita mientras suena la música, sería pasiva sino participa sólo oye) son el medio idóneo para promover el desarrollo intelectual, físico, sensorial y afectivo-emocional de los niños/as. La vivencia de este tipo de experiencias repercute amplia y favorablemente sobre los demás objetivos educativos. Por ejemplo: las mismas técnicas básicas de atención, desinhibición, concentración, imaginación, creatividad, control motriz, etc. Desarrollada en música, son esenciales para el resto de los aprendizajes en las diversas aulas de conocimiento.

Estas experiencias musicales resultan muy sugerentes y divertidas para los niños/as, ya que están de acuerdo con sus intereses lúdicos y por tanto educan de una manera natural. Manipulando los materiales musicales, accediendo mediante ellos a la organización perceptual y pasando de la imagen auditiva y visual hasta la representación mental y la simbolización, estaremos influyendo en la educación del niño/a de forma decisiva.

El objetivo de la educación musical será que los niños/as desarrollen sus potencialidades expresando la diversidad y riqueza de su mundo interior, dando nuevas y variadas formas a sus pensamiento estimulando su motricidad, sus sensibilidad afectiva y su capacidad creadora. Así, las actividades de expresión musical han de estar destinadas a desarrollar en los niños/as todas sus posibilidades psicofisiológicas, afectivas, emocionales, de personalidad, cognitivas y sociales.

Posibilidades psicofisiológicas: La música contribuye a:

- Desarrollar la coordinación motriz con movimiento de asociación y disociación, equilibrio, marcha, etc.
- Desarrollar la discriminación auditiva aprendiendo sonidos ruidos, recordándolos, reproduciéndolos.
- Adquirir destrezas y medios de expresión corporales, instrumentales, gráficos, melódicos.
- Desarrollar la locución y la expresión oral mediante la articulación, vocalización, control de la voz, el canto.
- Controlar la respiración y las partes del cuerpo que intervienen en la fonación y el canto.
- Dotar de vivencias musicales enriquecedoras desde el punto de vista psicológico y físico.



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Posibilidades afectivas, emocionales, de personalidad y cognitivas: La música contribuye a: - Reforzar la autoestima y la personalidad mediante la autorrealización. - Elaborar pautas de conducta que faciliten la integración social. - Liberar la energía reprimida y conseguir el equilibrio personal a través del ritmo. - Sensibilizar afectiva y emocionalmente a través de los valores estéticos de la música. - Desarrollar capacidades del intelecto como la imaginación, la memoria, la atención, la comprensión, de conceptos, la concentración o la agilidad mental.

### LENGUAJE PLASTICO

Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y expresarlos a través de las posibilidades simbólicas del juego y otras formas de representación y expresión habituales”

El desarrollo de la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras correspondientes permitirán a los niños utilizar la expresión plástica para representar sus vivencias

#### **De 0 a 3 años:**

Desarrollar la relación entre movimiento manual y trazo

Pasar progresivamente del garabato incontrolado al control del movimiento y formas

Iniciar la expresión con dibujo y color

Desarrollar la capacidad de representación de formas abiertas y cerradas

#### **Contenidos**

##### **Conceptuales:**

Materiales útiles para la expresión plástica

Diversidad de obras plásticas que es posible producir y que se encuentran en el entorno: pintura, escultura, dibujo, diversas ilustraciones,...

##### **Procedimentales:**

Diversos procedimientos para representar hechos, sucesos,...

Utilización de las técnicas básicas de dibujo, pintura, modelado, collage,...

Utilización de materiales específicos e inespecíficos para la producción plástica

Empleo correcto de técnicas y materiales

Representación de la figura humana en su conjunto y diferenciación de las partes del cuerpo

Percepción diferenciada de colores primarios y secundarios

##### **Actitudinales**

Disfrute de las propias elaboraciones plásticas y las de los otros



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Gusto e interés por las producciones propias

Respeto a las elaboraciones plásticas de los demás

Interés por el conocimiento de las técnicas plásticas básicas y actitudes proclives a la buena realización

Cuidado de los materiales e instrumentos que utilizan

Valoración ajustada de la utilidad de la imagen

### **Materiales**

Según el desarrollo materiales adecuados a su nivel

Con los más pequeños el profesor dirigirá más la sección del material. Con los mayores se dejará lugar a la experimentación

Etapas del garabateo: lápices, ceras, tizas, papel y cartulina, y materiales moldeables la plastilina y la arcilla

Etapas esquemática témpera, pincel, papel absorbente, lápices de colores, papel maché y todo tipo de material de desecho y materiales moldeables: masa de pan, pasta de sal, arcilla y plastilina

Primeros contactos con materiales moldeables, seleccionar los que sus cualidades táctiles no provoquen rechazo. Jugar con el barro tiene múltiples posibilidades pero conviene comenzar con la plastilina ya que no necesita ningún tipo de herramienta o técnica de utilización

### **Actividades**

Educación plástica como lenguaje visual, la primera función del lenguaje plástico es enseñar a ver. No realizaremos ninguna actividad que no haya supuesto un proceso de observación. Esta observación debe ser activa, selectiva y significativa

### **Pintura**

#### **Actividades al agua**

Impresión con los dedos (dactilopintura), con objetos (corcho, patatas, cebollas,...)

Manchado: humedecer primero el papel con agua o color muy aguado. Gotear después el pincel cargado de diferentes colores

Soplado: gotear un pincel cargado sobre papel seco y hacer correr las gotas en diferentes direcciones soplando con la boca.

Lavado: se pintan gruesas capas de color y una vez seca se lavan con el pincel o trapo limpio y humedecido consiguiéndose transparencias en tonos ya existentes

Esgrafiado: sobre una capa de pintura ya seca se pinta otra igual de espesa y antes de que se seque se rayan los grafismos que queremos representar



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Clesografía: con los colores muy agudados se mancha el papel y se dobla por la mitad, antes de que se seque, la superposición de manchas dará una solución simétrica del tema

### **Actividades con ceras**

Caligrafía: trazado fino con la punta de la cera

Empaste: trazo grueso con la cera tendiendo a cubrir toda la superficie del soporte

Granulado: colorear por capas sucesivas en el papel unas veces en un sentido y otras en otro, hasta conseguir una textura uniforme

Esgrafiado: rellenar la superficie que se quiere pintar con colores luminosos y cubrirlos con otros colores oscuros

Frotado: colocar debajo del papel objetos planos (monedas, medallas,...) frotar sobre él con las ceras para que sus huellas aparezcan en el dibujo del papel.

### **Modelado**

Desarrollo de la coordinación motora y la percepción táctil del volumen: hacer bolas, churros, cilindros siguiendo el método analítico hasta construir figuras

Representación tridimensional del esquema corporal: 1º de forma plana, 2º con el método sintético, un bloque

Desarrollo de la expresión libre: introduciendo el método sintético, diferentes materiales que fomenten la creatividad

Los objetos modelados se pueden decorar formando dibujos o cenefas con los dedos o con un punzón, se pueden pintar una vez secos

### **Papel (picado, troceado, recortado, pegado, arrugado)**

Actividades simples que inciden sobre objetivos muy concretos. Todas ellas constituyen un aprendizaje básico para el desarrollo motriz de la reescritura:

Picado: control de la precisión, dirección y coordinación óculo-manual

Troceado: desarrolla tacto y tono muscular. Actividad previa a ejercicios de recortado

Recortado: desarrolla control viso motriz. Primero con las manos después con las tijeras

Pegado: perfecciona el dominio de la presión táctil

Arrugado: progreso concepto de volumen. Arrugar el papel formando bolitas

Otras actividades plásticas más complejas son Collage, Mural (colectivo), Mosaico

### **Estrategias metodológicas**

Metodología paralelamente a las actividades, método fundamentalmente activo, en el que el niño aprende por descubrimiento, construyendo así su aprendizaje



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Estrategias metodológicas: principio de la observación del entorno, enriqueciéndose el número de imágenes que el niño retiene en su mente, ampliando así sus posibilidades expresivas

Metodología experimental enriquece la memoria y la capacidad de asimilación

Proceso gráfico como desarrollo de destrezas y estrategias de acción potencia su capacidad creativa.

Primer paso para generar el pensamiento independiente, original y expresivo

Procedimientos metodológicos por opuestos son complementarios:

**Metodología sintética:** de lo general, a lo particular, del todo a las partes

**Metodología analítica:** de lo particular, a lo general, de las partes al todo

### **Estrategias de evaluación**

Valoración de las actividades gráfico-plásticas abarcará todos los apartados vistos en los objetivos: capacidades, destrezas, actitudes

La valoración de las actividades tiene varios aspectos: individual y como grupo, se evaluarán: incidencias, organización, ritmo de trabajo, interés, actitud,... Además se requiere un análisis riguroso de la metodología del educador

Análisis reflexivo de la metodología:

### **Análisis de la organización**

Se programarán objetivos a largo plazo, coordinando las actividades y proponiéndolas con claridad

Educador tendrá una visión conjunta y progresiva de los objetivos a alcanzar en un periodo concreto

### **Análisis de la actitud**

Reflexionar sobre la predisposición del educador para transmitir un clima estimulante

Se realiza un seguimiento individualizado?, se evita la rutina y se adecuan las actividades a los objetivos educativos?

Procura que las actividades sean más importantes que el resultado?

### **Análisis del procedimiento**

Valorar la operatividad de las actividades en función del número de alumnos, la atención individualizada es fundamental

Conocer los recursos materiales de que se dispone, incluyendo el espacio físico

Preparar con anterioridad los materiales necesarios

Prever alternativas por si falla algún recurso didáctico

Seguir un orden coherente con los progresos cognitivos y las destrezas motoras

Que el proceso no sea asfixiante, dejando que el niño confíe en sus capacidades y experimente la sensación de haberlo conseguido o intentado



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

En la evaluación de las actividades plásticas es difícil valorar cuantitativamente los aspectos expresivos sin caer en valores subjetivos. Se puede llevar a cabo una lista de control sobre los diversos aspectos: comprensión, percepción, interpretación, realización, desarrollo visual, expresándola en términos como: comprende, no está interesado, lo domina, lo desconoce,...

### **MODELOS Y ESTEREOTIPOS**

Todo el enriquecimiento que produce el desarrollo de la capacidad plástica puede quedar coartado por el uso de estereotipos (copias y modelos)

Los *estereotipos* constituyen un anquilosamiento en los esquemas gráficos, se producen sin variación alguna, no como los esquemas normales de desarrollo del niño.

Los *estereotipos* se deben a la inseguridad o al miedo de cambiar de esquemas y no saberlo realizar correctamente

Esta inseguridad viene generada por el choque que le produce el cambio en su forma de dibujar y los criterios del adulto

Los dibujos que el profesor realiza para que el niño trabaje suele ser la forma más frecuente de estereotipo, y es uno de los medios más habituales de coacción

Aspecto que puede ser fácilmente evitable con una explicación por parte del profesor sobre la no necesaria reproducción de sus dibujos, y la consiguiente valoración positiva de dibujos diferentes.

### **EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN DE SENTIMIENTOS Y DESEOS**

Uso del cuerpo como medio de expresión y comunicación de emociones, sentimientos e ideas en diferentes situaciones Al explorar los rasgos y la forma de nuestro cuerpo, encontramos que tiene características propias, únicas, que nos diferencian de los demás. Si observamos cuidadosamente a nuestros abuelos, padres y hermanos podremos identificar en sus gestos y formas de moverse un “aire de familia”, que nos hace parecidos, que nos identifica. Y si comparamos los movimientos de los miembros de nuestra comunidad con los de algún visitante de una región o ciudad distante percibiremos diferencias en los modos de comer, caminar, sentarse o bailar. Podemos descubrir cómo se han grabado en el cuerpo las huellas de nuestra cultura, del medio en que nos hemos desarrollado y de nuestra familia. Estas huellas se manifiestan en las formas de expresión y comunicación que usamos todos los días.



**B. Base de Consulta**

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Didáctica de la Expresión Dramática. Una aproximación a la dinámica teatral en el aula	José Cañas Torregrosa	NOV. 2019	2007	ESPAÑOL	OCTAEDRO
Teatro Tecal	Críspulo Torres B	noviembre de 2012	2012	ESPAÑOL	Rocca® S. A
Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro	Almudena Santamaría Martín, Fedra Gómez Gómez, Fernando Ruiz Pérez, Gabino Boquete Martín, m <sup>a</sup> Monteserrat Vaqueiro romero, María Rosa Martínpeñasco Hurtado, Marisa Moreda Leirado, Mercedes Comba Otero, Miriam Fernández Ávila, Vanessa Hidalgo Martín.	2014	2014	ESPAÑOL	Consejería de Educación.



C. Base práctica con ilustraciones





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE





*Juego de Roles... Hagamos como Si*



#### **4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Las metodologías para el desarrollo de las competencias propuestas en la asignatura, deben seleccionarse considerando que el estudiante es el que construye los aprendizajes, a través de su participación activa y la mediación pertinente del profesor. En tal virtud, se aplicará el Método Socrático, el cual busca contradecir toda opinión, a través del beneficio de la duda, en una constante búsqueda de la verdad. Hay que recordar que el método socrático no consiste en “enseñar” en el sentido convencional de la palabra. El profesor y director de la investigación socrática no es el portador de conocimiento, que llena las mentes vacías de alumnos ostentosamente pasivos con hechos y verdades adquiridas a lo largo de años de estudio; el profesor socrático no es “el sabio



## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

ubicado en escena”. En el método socrático, no hay lecciones ni tampoco necesidad de memorización.

En el método socrático, la experiencia en el aula es un diálogo compartido entre el profesor – investigador y sus estudiantes, en el cual ambos son responsables de conducir dicho diálogo a través de preguntas. El “profesor”, o director del diálogo, plantea preguntas tentativas para sacar a la luz los valores y creencias sobre los que se estructuran y apoyan los pensamientos y afirmaciones de los participantes en el aprendizaje constructivo basado en investigación. Los estudiantes también plantean preguntas, tanto al profesor como entre ellos. La investigación y aprendizaje progresa interactivamente, y el profesor es tanto un partícipe como un guía de la discusión. Es más, la investigación y aprendizaje tienen un final abierto. No hay tal cosa como un argumento predeterminado o una meta a la cual el profesor pretenda llevar a sus estudiantes.

Para trabajar con el método socrático, los estudiantes deben llegar preparados a cada clases; por lo tanto, deben haber leído o realizado las tareas que se encuentran en el temario del curso, en la sección de Lecturas / Tareas. Para lo cual, el profesor debe guiar las lecturas con preguntas reflexivas.

### ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

**Descripción:**

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

.

**Ambiente(s) requerido:**

Aula amplia con buena iluminación.

**Material (es) requerido:**

Material de reciclaje, del medio

**Docente:**

Con conocimiento de la materia.



## 5. ACTIVIDADES

- Lecturas reflexivas del material proporcionado
- Investigaciones en bibliotecas, Internet y de campo
- Conversatorios mediante el Método Socrático
- Liderar clases a cargo de cada uno de los estudiantes
- Elaboración de Diarios Reflexivos sobre Liderazgo y Dirección de Equipos de Investigación
- Desarrollo de Glosarios de Términos Técnicos
- Dinámicas grupales
- Presentaciones apoyadas en el uso de las NTIC's

Exposiciones orales sobre los temas de investigación individuales asignados a las y los señores -Foro de discusión sobre el tema.

-

**Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendizaje su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable**

## 6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN:

Tipo de Evidencia	Descripción ( de la evidencia)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema de investigación
Desempeño:	Desarrolla la capacidad para trabajar en equipo compartiendo saberes y experiencias.
De Producto:	Trabajo de realizado
Juicio de valor:	Si los estudiantes no se ubica en el rango de valoración de avance y dominio en más o menos el 50%, necesariamente se debe implementar un proceso de tutoría que permita superar las falencias de aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN  
GUÍA DE APRENDIZAJE

Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Trabajos de investigación teóricos y prácticos relacionados con los siguientes temas: Breve historia del teatro, planteamiento pedagógico didáctico. Conceptos básicos, procesos de dramatización, elementos básicos de la dramatización.	
<b>Elaborado por:</b>	<b>Revisado Por:</b>	<b>Reportado Por:</b>
Lcda. Silvana Martinetti <b>Docente.</b>	MsC. Daniel Shauri <b>COORD. ACAD. ITSJ STD</b>	Dr. Guillermo Ordóñez <b>DIRECTOR ITSJ STD</b>



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"



[www.itsjapon.edu.ec](http://www.itsjapon.edu.ec)

Calle Mariete de Veintimilla y  
Cuarta Transversal  
2 356 368