



**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
"Guillermo Ugarte chamorro"**

Ley Universitaria 30220
Resolución N° 15572011-ANR

INFORME FINAL DE TESIS

**JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MOTIVAR A UNA NIÑA CON PARÁLISIS CEREBRAL EN SU TERAPIA
FÍSICA**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACION
ARTISTICA, ESPECIALIDAD ARTE DRAMATICO.**

Presentado por

COBOS, NOBLEJAS MGUEL ÁNGEL

LIMA, ABRIL 201

INDICE

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO I. 1 | |
| 1.1 PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 1 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:..... | 3 |
| 1.2.1. Problema general..... | 3 |
| 1.2.2. Problemas específicos..... | 3 |
| 1.3. DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS..... | 3 |
| 1.3.1. Objetivo general..... | 3 |
| 1.3.2. Objetivos específicos..... | 4 |
| 1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN..... | 4 |
| 1.5. ALCANCES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 5 |
| 1.5.1 Alcances de la investigación..... | 5 |
| CAPITULO II..... | 6 |
| MARCO TEÓRICO..... | 6 |
| 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 6 |
| 2.2.1. Bases Teóricas filosóficas ontológicas..... | 7 |
| 2.2.3. Bases Teóricas Científicas..... | 10 |
| 2.2.4. Fundamentos Pedagógicos Artísticos..... | 13 |
| 2.3. MARCO CONCEPTUAL..... | 15 |
| 2.3.2 El juego..... | 16 |
| 2.3.3 Juegodramático..... | 17 |
| 2.3.4. Discapacidad..... | 19 |
| 2.3.5. Parálisis cerebral..... | 20 |
| 2.3.7. Habilidades Motrices Básicas (Lanzar y coger)..... | 23 |
| 2.3.8. Motivación..... | 24 |
| 2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS..... | 27 |
| 3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN UTILIZADA..... | 29 |
| 3.2. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 29 |
| 3.3. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 30 |
| 3.4. INSTRUMENTO..... | 31 |
| 3.4.1. Lista de cotejo..... | 31 |
| 3.4.2. Evaluación de la Motivación..... | 32 |
| 3.4. DATOS DEL ESTUDIO DE CASO..... | 33 |
| 3.4.1. Observaciones generales..... | 33 |
| 3.4.2. Historia personal..... | 33 |
| 3.4.3. Embarazo..... | 34 |
| 3.4.4. Parto..... | 34 |
| 3.4.5. Infancia..... | 34 |
| 3.4.6. Desarrollo psicomotor..... | 34 |
| 3.4.7. Desarrollo del lenguaje..... | 35 |
| 3.4.8. Desarrollo social y de adaptación..... | 35 |
| 3.4.9. Enfermedades..... | 35 |
| 3.4.10. Educación..... | 35 |
| 3.4.11. Historia familiar..... | 36 |
| 3.4.12. Datos socioeconómicos..... | 36 |
| 3.4.13. Aspectos que favorecen el aprendizaje..... | 36 |

| | |
|---|----|
| 3.5.SISTEMA DE HIPÓTESIS..... | 37 |
| 3.5.1 Hipótesis general..... | 37 |
| 3.5.2. Hipótesis específicos..... | 37 |
| 3.6. VARIABLES E INDICADORES..... | 37 |
| 3.6.1 Variables Independiente Juego dramático..... | 37 |
| 3.6.2. Variables dependiente Motivación..... | 37 |
| 3.6.3. Variable interviniente..... | 38 |
| CAPÍTULO IV..... | 39 |
| 4.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA..... | 39 |
| 4.2 PROPUESTA PEDAGÓGICA..... | 42 |
| 4.3.PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA MOTIVACIÓN..... | 43 |
| 4.4. PROGRAMACIÓN..... | 44 |
| 4.4.1 MÓDULO DE APRENDIZAJE: ATRAPANDO AL MUNDO..... | 45 |
| 4.4.2. MÓDULO DE APRENDIZAJE: LANZANDO FANTASIAS..... | 51 |
| CAPITULO V: Análisis de los resultados..... | 60 |
| 5.1 PRUEBA DE ENTRADA: MOTIVACION EXTRINSECA. / INTRINSECA..... | 61 |
| 5.2 PRUEBA DE SALIDA. MOTIVACION EXTRINSECA./INTRINSECA..... | 62 |
| CONCLUSIONES..... | 63 |
| RECOMENDACIONES..... | 63 |
| .3.5.Clasificación de la parálisis cerebral..... | 64 |
| REFRENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... | 67 |
| Bibliografía..... | 67 |
| ANEXOS..... | 68 |
| Bibliografía..... | 80 |
| 3.5.2. Hipótesis específicos..... | 37 |
| 3.6. VARIABLES E INDICADORES..... | 37 |
| 3.6.1 Variables Independiente Juego dramático..... | 37 |
| 3.6.2. Variables dependiente Motivación..... | 37 |
| 3.6.3. Variable interviniente..... | 38 |
| CAPÍTULO IV..... | 39 |
| 4.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA..... | 39 |
| 4.2 PROPUESTA PEDAGÓGICA..... | 42 |
| 4.3.PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA MOTIVACIÓN..... | 43 |
| 4.4. PROGRAMACIÓN..... | 44 |
| 4.4.1 MÓDULO DE APRENDIZAJE: ATRAPANDO AL MUNDO..... | 45 |
| 4.4.2. MÓDULO DE APRENDIZAJE: LANZANDO FANTASIAS..... | 51 |
| CAPITULO V: Análisis de los resultados..... | 60 |
| 5.1 PRUEBA DE ENTRADA: MOTIVACION EXTRINSECA. / INTRINSECA..... | 61 |
| 5.2 PRUEBA DE SALIDA. MOTIVACION EXTRINSECA./INTRINSECA..... | 62 |
| CONCLUSIONES..... | 63 |
| RECOMENDACIONES..... | 63 |
| .3.5.Clasificación de la parálisis cerebral..... | 64 |
| REFRENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... | 67 |
| Bibliografía..... | 67 |
| ANEXOS..... | 68 |
| Bibliografía..... | 80 |

Dedicatoria:

A Nancy Quintana por confiar en mí y formarme como docente.

“Todos los niños nacen cualitativamente iguales pero cuantitativamente diferentes”.

María Montessor

INTRODUCCIÓN

Para empezar con esta parte de la tesis, es importante considerar los datos estadísticos del (I.N.E.I). En Perú, el 5.4 % de personas vive con alguna discapacidad. El estudio mostró que la discapacidad motora es la que más afecta, alcanzando 932 mil personas del total de la población.

Estos datos nos indican que un gran porcentaje de personas tiene algún tipo de problema con su movimiento. Siendo la parálisis cerebral uno de los factores desencadenantes. Estas dificultades motoras no permiten que la persona se desarrolle plenamente, disminuyendo su calidad de vida.

El tratamiento para mejorar el movimiento lo brindan los terapeutas físicos. Estos tratamientos a veces son dolorosos, repetitivos y muy aburridos. Con esta investigación demostramos que el taller de juegos dramáticos motiva a una niña con parálisis cerebral en su terapia física, mejorando su participación y acelerando su recuperación. Para lograrlo realizaremos el estudio de caso de una niña con parálisis cerebral, del Centro Educativo Básico Especial “SOLIDARIDAD “.

El primer capítulo establecemos el planteamiento del problema situándolo en el contexto de la niña con parálisis cerebral.

En el segundo capítulo desarrollaremos los conceptos vinculados al juego dramático, motivación y parálisis cerebral.

En el tercer capítulo describiremos los aspectos metodológicos de la motivación.

En el cuarto capítulo describiremos los resultados de la investigación

RESUMEN:

Esta investigación demostrará que el taller de juegos dramáticos motiva a una niña con parálisis cerebral (cuadriplejía espástica) en su terapia física. Para lograrlo utilizaremos el informe psicopedagógico, como guía de acción el cual fue entregado por el Centro Educativo Básico Especial "Solidaridad"

ABSTRACT:

This research will demonstrate that the drama workshop motivates a girl with cerebral palsy in her physical therapy. To achieve this we will use the psychopedagogical report as a guide for action which was delivered by the Special Basic Educational Center "Solidarity"

CAPÍTULO I.

1.1 PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

En Perú, el 5.4 % de personas vive con alguna discapacidad. Siendo 1 millón 575). El estudio mostró que la discapacidad motora (dificultad para moverse o caminar o para usar brazos o piernas) es la que más afecta alcanzando 932 mil personas (59,2%) (I.N.E.I).

Esto datos nos indican que un gran porcentaje de la población tiene algún tipo de discapacidad y muchos de ellos tienen problemas con su movimiento. Estas dificultades no permiten el normal desarrollo de las personas, disminuyendo su calidad de vida. Los tratamientos para mejorar el movimiento lo brindan los terapeutas físicos. El terapeuta utiliza los ejercicios terapéuticos para lograr sus objetivos. Estos tratamientos suelen ser dolorosos y repetitivos.

El interés por esta investigación apareció a partir de mi experiencia laboral en el Centro Educativo Básico Especial "Solidaridad". Ubicado en el distrito San Juan de Lurigancho, donde laboré como profesor del taller de teatro, contratado por los padres de familia y la profesora del aula.

Durante las clases de teatro, puede observar que la niña de este estudio quien tiene parálisis cerebral se negaba a asistir a su terapia física. Pregunte a la profesora del aula, a qué se debe ese rechazo. Ella manifestó que: Su terapia es dolorosa y por lo tanto no quiere asistir. Estas palabras despertaron mi curiosidad de saberla razón de ese rechazo. Entonces pedí autorización a los

terapistas del centro educativo para observarla en su terapia Física. Al empezar su terapia, percibí la negativa de la niña por participar. El terapeuta comenzó su trabajo sin considerar la motivación de la niña, obligando a la niña a realizar los ejercicios terapéuticos. Cuando se retiró la niña, conversé con el terapeuta y le hablé sobre la posibilidad de generar un espacio de juego dramático utilizando elementos y de esta manera motivarla. El terapeuta me explicó, que en su formación académica no consideraron al teatro como estrategia y por lo tanto, no sabía cómo hacerlo. Entonces reflexioné sobre que si la niña jugase, estaría más motivada, entonces realizaría sus ejercicios terapéuticos con más entusiasmo y el Terapeuta Físico podría tener más éxito en su terapia

Para comenzar con la formulación del problema tenía que conocer a profundidad las características del estudio de caso (niña con parálisis cerebral). Para lograrlo utilice el Informe Psicopedagógico brindado por el Centro Educativo Básico Especial. En una de sus tantas secciones, el informe indica: Especial (2012) Aspectos que favorecen el aprendizaje: Actividades dirigidas, juegos, cantos. Estos datos abrieron nuevas posibilidades. Ya que si la niña de este estudio de caso puede jugar, eso quiere decir que se va a adaptar mas facilmente a los juegos dramáticos.

El juego dramático como lo indica Bullón (1989) Es la expresión más temprana de la persona y se da a partir de los 5 a 6 años. En este caso la niña tiene 6 años y le gusta jugar. El Juego dramático le permitirá expresarse en forma libre y espontánea. Para Matovani (2004) el teatro es un juego donde el niño es dueño de los significados y maneja las situaciones, obteniendo un placer que ningún juego puede dar. A través del juego dramático la niña explorará el mundo, conociéndolo y transformándolo, haciéndola propietaria de sus acciones y su capacidad creativa, formando una auto estima estable. Con el juego dramático la niña se motivará y estará dispuesta a realizar su terapia física. Logramos identificar dos tipos de motivación:

Motivación intrínseca: Es un proceso interno a partir de un estímulo intangible (ideas).

Motivación extrínseca: la motivación se genera partir de algo concreto externo (premios, reconocimiento)

Considerando las características del Juego Dramático podríamos decir que el Juego Dramático es motivador, ya que al jugar la niña con Parálisis Cerebral se involucrará en forma intrínseca y extrínseca en la actividad lúdica y esto desencadenará un mejor rendimiento en la realización de los Ejercicios Terapéuticos de su Terapia Física.

Para evaluar la motivación adaptaremos un Tendremos en cuenta estos dos tipos de motivación para poder identificarla y evaluarla.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera el taller de Juegos Dramáticos motivará a una niña con parálisis cerebral en su terapia física?

1.2.2. Problemas específicos.

1. ¿De qué manera los Juegos Dramáticos motivarán en forma extrínseca a las niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física
2. ¿De qué manera los Juegos Dramáticos motivarán en forma extrínseca a las niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física

1.3. DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS.

1.3.1. Objetivo general

Demostrar como el Juego Dramático motiva a la niña con parálisis cerebral en su terapia física.

1.3.2. Objetivos específicos.

1. Conocer las características del problema físico de la niña con parálisis cerebral.
2. Determinar de qué manera el juego dramático motivará en forma extrínseca a una niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física.
3. Determinar de qué manera el juego dramático motivará en forma intrínseca a una niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN.

La importancia de esta investigación radica en tres puntos:

1. Existen muchas personas que la necesitan. Según el (I.N.E.I, s.f.) Existen 932 mil personas en el Perú con alguna dificultad motora y el mayor porcentaje tiene parálisis cerebral.
2. A veces la terapia física es muy tediosa: la terapia física se basa en el ejercicio repetitivo, esta monotonía hace que la actividad sea predecible para el niño, y lo que un niño desea es divertirse, el

juego dramático por ser una actividad vivencial permitirá explorar su mundo, imitando las características de su alrededor, generando motivación para hacer la terapia física.

3. El juego dramático como estrategia para el terapeuta físico, a partir de este trabajo de investigación se podrá innovar en el aspecto de intervención de los terapeutas físicos, brindándoles nuevas posibilidades de acción.

1.5. ALCANCES DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5.1. Alcances de la investigación.

Por el carácter de investigación científica del tipo pre experimental podríamos decir, que esta investigación es el primer escalón y podría ser ampliado por los especialistas de la Terapia Física.

CAPITULO II:

MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

En la escuela Nacional Superior de Arte dramático existen algunas investigaciones relacionados con el tema de la discapacidad. Estos referentes no son directos, puesto que no se ciñe al tema. Sin embargo nombraremos una investigación, que ha trabajado con la discapacidad y de alguna manera se relaciona con nuestro trabajo.

RETAMOZO MORALES JUDITH.

“Programa de títeres planos para el desarrollo de la comunicación visual en personas con sordera”.

Este trabajo de investigación se centra en el uso del títere para la comprender el proceso de la comunicación. Dotando a la persona la posibilidad de comprender mejor a los demás.

Nos sirve de referencia la siguiente conclusión (p, 15)

“El teatro es un medio de comunicación y por lo tanto el uso del mismo desarrollará la expresión de ideas que contribuyen a la potenciación de capacidades”.

2.2.1. Bases Teóricas filosóficas ontológicas.

Hermenéutica de la Lúdica.

- El juego es una actividad inherente al ser humano y todas las personas tenemos la necesidad de jugar, nuestro cerebro está diseñado para jugar con el único objetivo de sobrevivir. Existen dos fuerzas fundamentales en la naturaleza humana: la agresión y la afectividad. Las cuales las encontramos manifiestas en las expresiones lúdicas y simbólicas. Está en nuestra naturaleza competir y buscar eliminar al otro y también amar a los ideales por el cual uno está jugando

Estas dos tendencias de la condición humana, la agresión y la afectividad producen el equilibrio y este equilibrio se genera en el juego.

El hombre es un ser lúdico, y el movimiento lúdico como acción externa produce efecto sobre su sensibilidad. Entonces podríamos decir que el juego canaliza emociones. Lo lúdico para el niño representa un estado de libertad, la evocación de un estado de alegría y felicidad un momento de transcendencia.

En el juego podemos ser lo que queramos ser y jugar siendo consciente que no es real. Construyendo simbolismos y reconociéndolos mediante la intuición. A esto lo definimos como Intuición simbólico el cual se caracteriza por una representación mental propiamente dicha.

El juego necesita de la función simbólica de las reglas y las normas en el ritual lúdico. Las reglas permiten que los jugadores conozcan sus límites y de esta forma entrar en una comunión de acción donde exista organización. Las

reglas permitirán no solo delimitar el juego, también organizará conductas que promuevan a socialización.

En el juego eres dueño de los contenidos y puedes generar el principio de alteridad. Este concepto de alteridad referencia al ser humano como una descentración de lo necesario y obligado para ejercer el acto de libertad mediante el cual puede encontrar un sentido de identidad y autor reconocimiento personal. A partir del “como si” en el juego podemos ser lo que queramos ser, tenemos la posibilidad de alterar la realidad. Entonces La alteridad no comprende como un desdoblamiento físico si no una acción simbólica.

La lúdica tiene principio de identidad el cual se evidencia cuando uno juega y se identifica con la actividad lúdica, es decir podemos dar todo por nuestro equipo, poniendo toda la fuerza para salir triunfador. Por ejemplo quien se hace atleta y toma esto como proyecto de vida la intencionalidad inicial es la búsqueda de un reconocimiento a partir de los triunfos.

El juego nos brinda la oportunidad de equilibrarnos y para explicar este a función reflexionaremos sobre un ejemplos del destete. El cual lo encontramos en el libro de la hermenéutica de Lúdica en la página 56: “El niño hasta ese momento asume a su madre como parte de él. Producido el destete el juguete u objeto lúdico llevado a la boca, se convierte en el símbolo del seno materno, con lo cual equilibra la perdida y reconoce a su madre como un ser independiente de él, y el, a su vez reconoce en sí. Una calara manifestación del conflicto entre la vida y la muerte,

en donde la pérdida proyecta vida y el juego equilibra”
Esta cita nos hace reflexionar sobre la importancia de jugar.

2.2.2. Bases teóricas psicológicas.

Motivación.

- R.A.E. La motivación es un conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. Entonces podríamos decir que la motivación es aquello que genera el movimiento
- ▮ Según Gilbert (2002) la persona se motiva cuando encuentra el valor a la actividad. La verdadera motivación se genera en el interior (intrínseca) y nuestras motivaciones se dan en función a nuestras preferencias.
- ▮ Allen(2016). Clasifica la motivación
Motivación extrínseca: La motivación extrínseca hace referencia a que los estímulos motivacionales vienen de fuera del individuo y del exterior de la actividad.
Motivación intrínseca: La motivación intrínseca significa que la motivación viene del interior, la valoración interna es la más importante más que de cualquier recompensa externa
- ▮ Cortese(2016). Nos explica que la motivación contiene tres componentes. Explicaremos cada uno para poder entenderlos.
El componente del autoconocimiento: Este componente se refiere a cómo se percibe la persona frente a una situación.

El componente del valor: la motivación se da, en base de las preferencias que persigue el niño.

El componente afectivo: La inteligencia emocional está estrechamente relacionada con la motivación, una persona que tiene mayor control de sus emociones puede motivarse mejor.

2.2.3. Bases Teóricas Científicas.

Fisioterapia, Discapacidad, Parálisis Cerebral, Habilidades Básicas motrices.

- La Organización Mundial de la Salud O.M.S. (1958) define a la fisioterapia como: “el arte y la ciencia del tratamiento por medio del ejercicio terapéutico, calor, frío, luz, agua, masaje y electricidad. Esta definición indica que la fisioterapia es una ciencia que se basa en muchas estrategias, todas dirigidas a mejorar el movimiento.
- Según Izquierdo (2007). El ser humano ha utilizado la fisioterapia a lo largo de su historia para rehabilitar deficiencias motrices. Se encuentran vestigios en la prehistoria, en la cultura Egipcia, en la medicina Romana, en la edad media y hasta en nuestros tiempos. A partir del siglo XX. Hemos recogido la herencia histórica de los agentes físicos y su aplicación y uso y sus objetivos terapéuticos, generando la profesionalización de la fisioterapia a finales del siglo XX.
- La O.M.S.(2016). Define la discapacidad como un término genérico que abarca deficiencias, limitaciones de la actividad y restricciones a la participación. Se entiende

por discapacidad la interacción entre las personas que padecen alguna enfermedad por ejemplo, parálisis cerebral.

- Según Alberto Rosa Rivero (1993). La parálisis cerebral se genera a partir de una lesión en un cerebro inmaduro, antes, durante y después del parto hasta los 5 años, siendo esto un daño no progresivo.
- Para Ángel García Prieto (2004). La parálisis cerebral es un afectación en la movilidad. Deduciendo múltiples causas: trastornos metabólicos congénitos, infecciosos, físicos, anteriores, posteriores o concomitantes al parto. Entonces, podemos decir, que la parálisis cerebral se presenta debido a lesiones anatómicas en un cerebro en formación, el cual desencadena un trastorno en el movimiento. Alberto Rosa Rivero (1993). Nos habla de los factores aparentes identificando los siguientes:
 - Factores hereditarios
 - Factores congénitos (obtenidos en el útero).
 - Factores Perinatales (adquiridos durante el embarazo) después del parto antes de los 5 años.
- Ángel García Prieto (2004). Nos dice que es importante la prevención y esto se daría mucho antes de la misma concepción, informando a la población sobre el cuidado del embarazo, implementando los hospitales, estas acciones estarían disminuyendo el índice de niños con parálisis cerebral.

- Mas(2017). Nos indica que la parálisis cerebral espástica es la más frecuente 70-80% de niños con Parálisis Infantil comparten esta característica.
- Mas(2017). Nos indica que la parálisis cerebral espástica es la más frecuente 70-80% de niños con Parálisis Infantil comparten esta característica.
- Bujosa (2005). Indica que el desarrollo motor sigue una secuencia determinada. A medida que el niño va creciendo progresa el desarrollo y madura el Sistema Nervioso. Los primeros movimientos voluntarios son inexactos. Con el tiempo el niño va adquiriendo habilidades motrices mas complejas
- Castillo (2012) en su trabajo de licenciatura en Ciencias de la educación. Define a las habilidades básicas de Coger y lanzar, los cuales explicaremos para poder entenderlos.

Lanzar:

Es una Habilidad Motriz Básica. Sus componentes son: Precisión, distancia y velocidad en el momento de soltar el objeto. Estos criterios se emplean en las evaluaciones de la capacidad de lanzamiento de la Terapia Física del estudio de caso.

Coger:

Es una Habilidad Básica Motora. Sus componentes son: parar y controlar, utilizando una o dos manos.

El dominio de la habilidad de coger se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades. Porque

necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del objeto, exigiendo unos ajustes perceptivo-motores complejos. Para desarrollar esta habilidad debemos considerar aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del objeto.

2.2.4. Fundamentos Pedagógicos Artísticos.

Juego dramático.

- Slade (2017). Mediante el juego, el niño va descubriendo experiencias y ritmos de acuerdo con su capacidad de asimilarlos.
- Para Bullón (1989). El juego dramático es la expresión más natural y temprana del ser humano .aparece a partir de los 5 a 6 años. Este proceso se da en todos los niños. Permitiéndoles expresarse en forma libre y espontánea. Aprendiendo del uno y el otro, representando roles y disfrutando de la acción de jugar.
- Según Tomas Motos (2007). El juego dramático es una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores. En el juego dramático no existe separación entre actor ni espectadores, todos somos protagonistas, porque todos jugamos. Entonces nos relacionamos de cerca, aprendemos de nosotros mismos, motivándonos a vivir nuevas experiencias.

- Para Cañas (1999). El juego dramático se centra en el proceso del juego, siendo los actores los propios niños guiados por un adulto. Con el juego dramático los niños pueden socializar, representar roles y sobretodo disfrutar del placer de jugar.
- Para Mantovani (2004). El teatro es un juego donde el niño es dueño de los significados. Obteniendo un placer que ningún juego puede dar. A través del juego, el niño explora el mundo, conociéndolo y transformándolo, haciéndolo propietario de su cuerpo y su capacidad creativa, formando una autoestima estable
- Según Eines (2008). El juego dramático tiene 6 finalidades:
Utilizar el juego dramático como medio de comunicación
 - 1.-El conocimiento de los roles teatrales.
 - 2.-Diferenciar de la ficción de la realidad.
 - 3.-Permanencia en el personaje.
 - 4.-Desarrollo de la posibilidad de adaptación.
 - 5.-Combatir los estereotipos.
 - 6.-Utilizar el juego dramático como medio de comunicación y hacer que los alumnos comuniquen con su cuerpo y su voz ideas, emociones, conceptos.

2.3. MARCO CONCEPTUAL.

2.3.1 Hermenéutica de la Lúdica.

Leer la hermenéutica me ayudo a entender porque las personas quieren y necesitan jugar. Pude conocer que estos procesos son inherentes a los

seres humanos Nuestro cerebro fue evolucionando y preparándose para jugar. Hoy somos el resultado de estos cambios que se dieron en miles de años. Entonces el ser humano juega por una necesidad biológica. Existen dos fuerzas fundamentales en la naturaleza humana: la agresión y la afectividad. Es por eso que queremos jugar para destruir al oponente, justificando esta agresión con el amor a nuestros ideales.

El juego permite la posibilidad de construir con nuestra imaginación diferentes realidades no importa el tiempo ni el espacio. Siendo consiente que no es real. Construyendo simbolismos y reconociéndolos a mediante la intuición.

El juego tiene reglas las cuales permiten regular el juego y a los jugadores. Promoviendo la socialización. Es de esa forma que el juego fomentará el equilibrio. En el juego el movimiento generan emoción

El niño podrá representar un estado de libertad, la evocación de un estado de alegría y felicidad un momento de transcendencia.

La niña de esta investigación está en la posibilidad de jugar. A pesar que la lesión es cerebral. Solo afecto su movimiento pero no su pensamiento. Filosofar sobre este tema me ayuda a entender a mi alumna y a poder encontrar la mejor manera de acercarme a ella y motivarla en su Terapia Física.

2.3.2 El juego.

Los niños aprenden al enfrentarse al entorno a partir del juego. Este suceso permite que el niño haga suyo el conocimiento, es así como aprende y comprende la realidad. Un niño aprende a relacionarse a

comportarse en función a las experiencias vividas, acciones que promueven su actividad, su interacción, su cerebro. Los juegos proveen de nuevas oportunidades de vivir. Mediante el juego, el niño va descubriendo experiencias y ritmos de acuerdo con su capacidad de asimilarlos.

Con el juego, los niños se integran, compartiendo experiencias y aprendiendo del uno y del otro, asumiendo diferentes roles, obteniendo nuevas posibilidades de pensamiento. El juego por ser una actividad inherente al ser humano, motiva el hacer. Todos jugamos: niños, adultos, ancianos, hombres y mujeres, jugamos para aprender, para desahogarnos para divertirnos. La condición física no es un condicionante para no hacerlo. Una niña de 6 años con impedimentos en su movimiento (parálisis cerebral) también puede jugar, adaptando claro está, todos los juegos a las posibilidades físicas de la niña.

El Informe Psicopedagógico de la niña con Parálisis Cerebral del estudio de caso en la sección que trata los aspectos que favorecen el aprendizaje indica que el aprendizaje se da en forma individual, a través de actividades dirigidas. Teniendo al juego como una estrategia. Cabe mencionar también, que en la dimensión Socio Afectivo del Informe Psicopedagógico del estudio de caso. La docente del aula manifiesta que la niña juega con sus compañeros dentro de sus posibilidades. Entonces el juego será una gran estrategia. La niña podrá motivarse jugando.

2.3.3 Juego dramático.

El juego dramático es inherente al ser humano. Desde muy pequeños utilizamos al juego dramático para explorar nuestro mundo a partir de la imitación, permitiéndonos aprender del entorno. Siendo el juego

dramático una de las primeras expresiones dramáticas más temprana de todos los niños (hasta los 5 y 6 años). Esto quiere decir que todo los niños juegan en forma dramática. Una de las características del juego dramático es el poco tiempo de duración. El niño la repite porque le brinda placer, le da gusto acercarse al mundo y aprender. En el juego dramático, el niño se adueña de la forma y el contenido, donde el niño es dueño de los significados, manejando las situaciones, obteniendo un placer que ningún juego puede dar.

Para el juego dramático lo más importante es el proceso, siendo los actores los propios niños. Con el juego dramático los niños pueden socializar, representar roles y, sobre todo disfrutar del placer de jugar. Para la realización del juego dramático, cualquier espacio es el ideal, solo necesitamos la imaginación y la ganas de jugar.

Entonces, el juego dramático es una herramienta natural que permite al niño explorar el mundo, conociéndolo transformándolo a su conveniencia, haciéndolo propietario de su cuerpo y su capacidad creativa, formando una autoestima estable, ya que le permitirá expresarse. Entonces los niños se dejan llevar por la diversión, por el goce de compartir momentos con sus pares adentrándose en la hermosa aventura que le brindará el juego dramático. Considerando que el juego dramático apunta a la libre expresión crítico-creativa. Los niños deben realizarlas con una tención definida y no como un puro automatismo expresivo. Esta tención definida serán llamadas “Reglas de Juego”, las cuales guiaran y regularan la actividad lúdica dramática.

Para realizar el juego dramático es necesario la presencia de dos o varios jugadores siendo una práctica que integra a los niños. Entonces podríamos decir que el juego dramático es una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores, que improvisan colectivamente un tema.

En el juego dramático no existe separación entre actor ni espectadores: todos somos protagonistas en el juego dramático, permitiéndonos acercarnos, obteniendo la posibilidad de aprender de nosotros mismos a partir de las nuevas experiencias vividas, el niño disfrutará de estar con sus amigos. Ya no existe tiempo ni cansancio. El niño renuncia a todo mundo real y se adentra al juego.

Identificamos muchas finalidades del juego dramático siendo la posibilidad de adaptación la que más no sirve para esta investigación ya que a partir de esta posibilidad la niña con parálisis cerebral podrá cambiar y adaptarse a los requerimientos del juego dramático que la motivaran en su terapia física.

Entonces, definimos al juego dramático como una actividad inherente al ser humano que se dan en todo los niños hasta las 6 años . Nos permite explorar el mundo aprender de él, a partir de la imitación, creando nuevas formas de hacer, adueñándonos de los significados, creando un niño expresivo y crítico. Haciendo del juego una experiencia extraordinaria. Con el juego dramático nos integramos, no existen diferencias, todos somos iguales. En el juego dramático, nos guiamos por reglas de juego. Las cuales regulan los comportamientos, dotando al juego dramático de funcionalidad y organización en el niño , con el juego dramático, el niño puede representar diversos roles, ser rey, mendigo, príncipe, fugitivo, todo lo que su imaginación permita. Para realizar el juego dramático, no existe un espacio definido, podemos utilizar el como si y solucionarlos como más nos guste.

El juego dramático, debido a su naturaleza antes expuesta, se convertirá en un elemento de motivación para la niña con parálisis cerebral, brindándole la oportunidad de mejorar y ser muy feliz.

La adaptación de los Juegos Dramáticos serán a partir de las posibilidades motoras del estudio de caso. Para lograr una mayor adecuación contare con el asesoramiento del Terapeuta Físico que atiende a la niña del estudio de caso. Diseñando Juegos Dramáticos adaptados a sus necesidades de movimiento.

Es importante mencionar que en el informe Psicopedagógico del estudio de caso. Recomienda que su aprendizaje sea en base al arte y se pueda desarrollar un lenguaje comunicativo alternativo. Entonces el Juego Dramático será la estrategia más adecuada para nuestra investigación.

2.3.4. Discapacidad.

La O.M.S.(2016). Define la discapacidad como un término genérico que abarca deficiencias, limitaciones de la actividad y restricciones a la participación. Se entiende por discapacidad la interacción entre las personas que padecen alguna enfermedad por ejemplo, parálisis cerebral.

Entonces podríamos decir que la discapacidad se caracteriza por la disminución del desempeño y comportamiento de la normal actividad rutinaria, los cuales pueden ser temporales o permanentes, reversibles o irreversibles y progresivos o regresivos. La discapacidad no permite que la persona pueda tener una vida normal.

Se calcula que más de mil millones de personas —es decir, un 15% de la población mundial— están aquejadas por la discapacidad en alguna forma.

2.3.5. Parálisis cerebral.

La parálisis cerebral se genera a partir de una lesión en un cerebro inmaduro, antes, durante y después del parto hasta los 5 años. Siendo esto un daño no progresivo. Eso quiere decir que es un trastorno persistente pero no invariable. A partir de un tratamiento adecuado es posible conseguir progresos en la movilidad.

Los factores de la parálisis cerebral son los siguientes:

1. Factores hereditarios
2. Factores congénitos (obtenidos en el útero).
3. Factores Perinatales (adquiridos durante el embarazo) después del parto antes de los 5 años.

La niña de nuestro estudio de caso fue diagnosticada a los 7 meses con Parálisis cerebral Infantil. Recién a los 3 años los padres llevan a la niña a la clínica San Juan de Dios para iniciar sus terapias. Ella presenta Cuadriplejia Espástica con mayor compromiso en los miembros inferiores. Cuadriplejia espástica significa:

1. Cuadriplejia: Afectación en el movimiento de los cuatro miembros debido a una lesión cerebral.
2. Espástico: Las extremidades afectadas tienen el tono de los músculos aumentado en tensión constante y los músculos antagónicos son muy débiles. Esto produce un desequilibrio de fuerzas que afecta a la movilidad.

En el área de desarrollo cognitivo, la niña está en la posibilidad de realizar contacto ocular espontaneo y ante órdenes. Sus periodos de atención son de corto tiempo. Comprende y ejecuta indicaciones simples sin apoyo. El razonamiento ante situaciones concretas se encuentra en

proceso. Demanda atención ante una necesidad. Sus habilidades de imitación son mínimas.

En la parte de la comunicación, la niña tiene rigidez facial. Presenta adecuado lenguaje comprensivo para su edad neurológica. Realiza comunicación verbal y no verbal.

Entonces podríamos decir que la Parálisis Cerebral afecta su movimiento pero no su desarrollo cognitivo. La niña del estudio de caso está en la posibilidad de jugar, debido a que la niña razona y se comunica.

En el informe psicopedagógico. En el Capítulo de conclusiones y recomendaciones indica: “Respecto a los miembros inferiores desarrollar las habilidades de coger y lanzar objetos”.

2.3.6. Terapia física.

La fisioterapia es la ciencia que utiliza el ejercicio terapéutico para mejorar el movimiento. Desarrollando un tratamiento por medio, calor, frío, luz, agua, masaje y electricidad.

La fisioterapia es una respuesta terapéutica muy antigua a un problema de movimiento. Si hacemos un recuento de su historia podríamos decir que ha estado con nosotros desde que la persona tuvo una dificultad motora. El ser humano ha utilizado la fisioterapia a lo largo de su historia para rehabilitar deficiencias motoras. Se encuentran vestigios en la prehistoria, en la Cultura Egipcia, en la medicina Romana, en la edad media y hasta nuestros tiempos. A partir del siglo XX, hemos recogido la herencia histórica de los agentes físicos y su aplicación y uso y sus objetivos terapéuticos, generando la profesionalización de la fisioterapia a finales del siglo XX. Si hacemos un análisis histórico, la fisioterapia, al igual que la cirugía y farmacología, han sido consideradas como ramas de la terapéutica, aunque ha sufrido una evolución bien diferente.

La aplicación de los ejercicios terapéuticos de la fisioterapia en una persona permite recuperar y desarrollar el movimiento. Mejorando su calidad de vida. Es entendible que esta forma de rehabilitar nos haya acompañado a lo largo de nuestra historia.

La niña del estudio de caso realiza la Terapia Física en el Centro Educativo que asiste, la terapia se basa en :

1. Maso terapia relajante.
2. Neuro Rehabilitacion, Terapia Bobath.
3. Terapia de regulacion orofacial.
4. Ejercicios con elementos para mejorar su equilibrio (pelota, rodete, balancin).

2.3.7. Habilidades Motoras Básicas (Lanzar y coger).

En el informe Psicopedagógico. En la sección de Necesidades Educativas Especiales que presenta el estudio de caso. El Terapeuta Físico

recomienda desarrollar las habilidades motrices básicas de lanzar y coger. El objetivo de este trabajo de investigación no es lograr dicho desarrollo. Lo que se busca es motivar a la niña en su Terapia física. Sin embargo es evidente que los desarrollos se darán. Estos aparecerán en la aplicación de los juegos dramáticos. Para lograr nuestro objetivo, primero debemos comprender la definición de Habilidades Motrices Básicas. La R.A.E. Define a la habilidad como la capacidad y disposición para hacer algo. La misma fuente explica que el concepto motriz referencia a la capacidad de generar el movimiento voluntario, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. desarrollo motor sigue una secuencia determinada. A medida que el niño va creciendo progresa el desarrollo y madura el Sistema Nervioso. Los primeros movimientos voluntarios son inexactos. Con el tiempo el niño va adquiriendo habilidades motrices mas complejas.

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica es que son comunes a todos los individuos y permiten la supervivencia. A través de su progresiva adquisición de habilidades motrices básicas. El niño podrá moverse en el mundo adecuadamente. Relacionándose con otras personas y objetos.

A continuacion definiremos a las habilidades básicas de Coger y lanzar, para poder entenderlos.

Lanzar:

Es una Habilidad Motriz Básica. Sus componentes son: Precisión, distancia y velocidad en el momento de soltar el objeto. Estos

criterios se emplean en las evaluaciones de la capacidad de lanzamiento de la Terapia Física del estudio de caso.

Coger:

Es una Habilidad Básica Motora. Sus componentes son: parar y controlar, utilizando una o dos manos.

El dominio de la habilidad de coger se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades. Porque necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del objeto, exigiendo unos ajustes perceptivo-motores complejos. Para desarrollar esta habilidad debemos considerar aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del objeto.

2.3.8. Motivación

En esta investigación se ha buscado generar la motivación de una niña con parálisis cerebral debido a su negativa en participar en su Terapia Física, esta observación la hice cuando laboré como docente del taller de teatro en el Centro Educativo Básico Especial en donde ella estudia.

Para entender el concepto de motivación utilizaré la definición de la R.A.E. La motivación es un conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. Entonces podríamos decir que la motivación es aquello que genera el movimiento. Es lo que impulsa al individuo a llevar a cabo ciertas acciones con el fin de cumplir con sus necesidades y una de las necesidades de nuestro estudio de caso es asistir a su Terapia Física y de esta manera mejorar su calidad de vida.

El niño se motiva cuando encuentra el valor a la actividad. Cuando nos enfrentamos a una situación de aprendizaje, hay una parte de nuestro cerebro que suelta la pregunta: ¿Necesito de este aprendizaje para sobrevivir? Entonces, para motivarnos tenemos que encontrar razones importantes que tengan alguna significancia. En otras palabras tenemos que identificar las valoraciones de nuestro estudio de caso y así poder contextualizar el uso de los elementos y temas en el Taller de Juegos Dramáticos. Para lograrlo diseñaremos un cuestionario, donde podremos conocerla mucho más. En el informe Psicopedagógico de nuestro estudio de caso indica: No presenta lenguaje verbal, pero se comunica a través de gestos, sonidos y movimientos de manos y ojos. Manifestando aceptación o negación, ante algunas situaciones. Esta posibilidad comunicativa nos ayudará a identificar las valoraciones y a medir la motivación.

La niña con parálisis cerebral que es nuestro estudio de caso, presenta rechazo a tu terapia física, debido a que los ejercicios terapéuticos son repetitivos y dolorosos. Esta situación genera malestar en la niña y es por eso que demuestra falta de motivación. Si esta situación cambiase la niña tendría más posibilidades de mejoría. la motivación contiene tres componentes. Explicaremos cada uno para poder entenderlos.

EL autoconocimiento: Es una de las funciones más importantes de la autoestima. Regular la conducta mediante un proceso de autoevaluación o autoconciencia.

El componente del valor: Muchas Investigaciones actuales intenta explicar la motivación de logro basándose en las preferencias que persigue la persona. Los seres humanos tienen diferentes metas y valoran las cosas de acuerdo a su preferencia.

El componente afectivo: La inteligencia emocional está estrechamente relacionada con la motivación, una persona que tiene mayor control de sus emociones puede relacionarse mejor.

En esta investigación utilizaremos el componente del valor de la motivación. Debido a que la niña con parálisis cerebral está en la posibilidad de mostrar su agrado o negación a diferentes estímulos, generando una valoración personal ante situaciones o estímulos experimentados.

2.3.9. Clasificación de la motivación.

Motivación extrínseca: La motivación extrínseca hace referencia a que los estímulos motivacionales vienen de fuera del individuo y del exterior de la actividad. Siendo los factores motivadores, las recompensas externas como el reconocimiento por parte de los demás. En el informe psicopedagógico del estudio de caso indica que su proceso de aprendizaje se favorece a través de material concreto y visual de figuras grandes con colores atractivos, Siendo esto un reforzador extrínseco en su aprendizaje.

Motivación intrínseca: La motivación intrínseca significa que la motivación viene del interior, la valoración interna es la más importante más que de cualquier recompensa externa. La niña con Parálisis Cerebral de nuestro estudio de caso manifiesta su afecto y disposición al realizar actividades grupales. En ocasiones manifiesta estados de ánimos como alegría o tristeza a partir de un proceso intrínseco.

2.4 . DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Juego dramático: Es la actividad expresiva creativa más temprana del ser humano. Mediante el juego dramático el niño aprende de su entorno. Con el juego dramático el niño se adueñará de los contenidos. Volviendo al juego dramático una actividad significativa. El juego dramático regula los comportamientos, debido a las reglas de juego dramático, en síntesis el juego dramático es una necesidad para el niño, le da estabilidad y le permite aprender.

Motivación: Es aquello que se genera en la personas y no impulsa a lograr nuestros objetivos. Existen dos tipos de motivación:

Motivación intrínseca: Se genera en interno de la persona.

Motivación extrínseca: Es a partir de un elemento externo.

La motivación tiene sus componentes siendo los siguientes

Componente del valor

Componente de la autoestima

Componente de la emoción.

Parálisis Cerebral: Es una afectación en un cerebro en formación debido a factores que se dan durante el embarazo, en el nacimiento y después del nacimiento.

Terapia física: Es un conjunto de técnicas que el hombre ha utilizado a lo largo de su historia para rehabilitar el movimiento, utilizando el calor, el frío, la electricidad para lograrlo.

Habilidades motrices: Son aquellas habilidades inherentes que tenemos todos los seres humanos con el único propósito de sobrevivir tales, como correr, caminar, saltar, coger

CAPITULO III: CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN UTILIZADA

Diseño: Pre experimental.

P:01 –X-02

Donde

01: Prueba de entrada.

X: Aplicación programa.

02: prueba de salida.

3.2. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.

1. Elaboración del marco conceptual. Para lograrlo investigamos diferentes teorías sobre las variables de la investigación.
2. Sistematización del marco conceptual. Después de tener toda la información, nos quedamos con los conceptos que nos sirven sintetizándolo al servicio del trabajo
3. Elaboración de la prueba de entrada y salida. Adaptamos un instrumento de evaluación de la motivación diseñado por Carmen Avila de Encio (doctora en educación).
4. Aplicación de los instrumentos: se realizó a partir de un cuestionario.
5. Recolección de datos: los datos han recolectados en las diferentes intervención didácticas.

6. Procesamiento de datos e información. Redactamos nuestra lista de cotejo.
7. Analizamos los resultados de la aplicación.
8. Interpretamos los datos.
9. Redactamos las Conclusiones.

Cabe señalar que El método utilizado ha sido a partir de una adecuación especial al problema de la niña con parálisis cerebral

3.3. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.

- La investigación es Cuasi experimental con un estudio de caso, pre experimental.
- Explicativa porque relaciona causas y efectos del juego dramático en la motivación de una niña con parálisis cerebral
- Aplicada porque resuelve problemas concretos que son la motivación en una niña con Parálisis Cerebral en su terapia física.
- Sincrónica, porque es de corta duración.

3.4. INSTRUMENTOS.

3.4.1. Lista de cotejo.

| N ^o | Actividad | lo hace | En proceso | No lo hace |
|----------------|--|---------|------------|------------|
| 1 | Muestra exactitud al momento de lanzar con una o dos manos(habilidades motoras) | | | |
| 2 | Utiliza una o dos manos para lanzar con distancia.(habilidades motoras) | | | |
| 3 | Utiliza una o dos manos para lanzar con velocidad.(habilidades motoras) | | | |
| 4 | Suspende el movimiento del objeto con una o dos manos(habilidades motoras) | | | |
| 5 | Logra controlar objeto utilizando una o dos manos (habilidades motoras). | | | |
| 6 | Realiza la actividad con disfrute mostrando interés a partir de una idea (motivación intrínseca) | | | |
| 7 | Realiza la actividad en base a una recompensa (motivación extrínseca) | | | |

3.4.2. Evaluación de la Motivación:

Este instrumento fue diseñado por Carmen Ávila de Encio. Para usarlo en la investigación adaptaremos este instrumento a las características del estudio de caso

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|---|-------------------|
| 1.- ¿Le gustan las actividades que realiza en la terapia física? (INTRINSECO) | |
| 2.- ¿Le disgustan las actividades que realiza en la terapia física? | |
| 3.- ¿Quiere que la terapia física se termine rápidamente? | |
| 4.- ¿Le gustan las recompensas que se le brinda en la terapia física? | |
| 5.- ¿Participa en las actividades de la terapia física, para lograr la aceptación del terapeuta? (E | |
| 6.- ¿Se distrae en terapia física? | |
| 7.- ¿Demuestra iniciativa al realizar la terapia física? | |
| 8.- Se duerme en clases. | |
| 9.- En casa repite algunos de los ejercicios realizados en la terapia física. | |
| 10.- En clase se siente a gusto y bien. | |

3.4. DATOS DEL ESTUDIO DE CASO

Fecha de nacimiento: 03/08/06

Grado: Primer grado.

Diagnóstico: Parálisis cerebral

3.4.1. Observaciones generales

Es una niña que permanece en una silla de ruedas, donde realiza movimientos amplios con el miembro superior, presentando reacciones asociadas en el brazo contrario. En la colchoneta logra girar, pero no se desplaza hacia adelante. Los movimientos que realiza son en bloque. Ella logra disociar el índice de la mano derecha realizando la pinza fina, notamos la coordinación ojo mano se encuentra desarrollado eso evidencia el diagnóstico de la niña.

La niña padece de parálisis cerebral (cuadriplejía espática), evidencia un déficit de los siguientes canales sensoriales propioceptivo. Rosalinda no realiza ajustes posturales en posición sedente, prono, vestibular. La niña pierde el equilibrio constantemente.

Pese a que la niña no emite palabras concretas, presta atención a las indicaciones y muestra la intención de realizar las consignas complejas y semicomplejas. Logra señalar los colores primarios (rojo, verde, amarillo, azul) y reconoce la secuencia y el orden de la actividad.

3.4.2. Historia personal

Ella es una niña que vive con sus padres en una casa muy humilde en el distrito de Huachipa. Su papa es obrero de construcción y su mamá es ama de casa. Rosalinda tiene dos hermanos más, por lo tanto no tienen muchos recursos económicos. Cuando Rosalinda nació, siendo

la hija del medio, sus padres la esperaban con muchas ansias, pero al cumplir los 3 años notaron que ella no hablaba y no se movía como los niños normales. Eso causó un miedo notorio en los padres, llevándola rápidamente a la clínica San Juan de Dios, donde le diagnostican con parálisis cerebral (cuadriplejía espástica) infantil, el padre culpaba a la mamá sobre el problema de su hijas. Pero después él entendió y apoyó en todo momento a la familia. Ella ha llevado a continua terapia, eso es notorio porque ahora puede articular algunas palabras y según los padres antes no hablaba. La madre y padre presentan esperanza sobre la situación de su hija y esta comprometidos con apoyarla toda la vida.

3.4.3. Embarazo

La madre se enteró después de 2 meses que estaba embarazada, acudió a sus controles a partir de los 6 meses de embarazo.

3.4.4. Parto

El parto fue normal, atendido por una partera en su casa. No lloró al instante

3.4.5. Infancia

A los 7 meses, notó que la bebé no movía sus piernas. Le temblaban los pies. Después diagnosticada con parálisis cerebral infantil, a los 3 años acudió a la Clínica San Juan de Dios para iniciar sus terapias. Actualmente acude al Policlínico de Vitarte para recibir terapias.

3.4.6. Desarrollo psicomotor.

Presenta tono muscular fluctuante.

Cuadriplejía espástica con mayor compromiso de miembros inferiores.

Se desplaza con apoyo mecánico (silla de ruedas).

Presenta conocimiento de su esquema corporal.

Disminución de sus reacciones defensivas.

Presenta alteración en su control postural.

Retraso del desarrollo psicomotor.

3.4.7. Desarrollo del lenguaje

Presenta adecuado lenguaje comprensivo para su edad neurológica.

Presenta limitado lenguaje expresivo.

Realiza comunicación verbal y no verbal.

3.4.8. Desarrollo social y de adaptación.

Es afectuosa demuestra alegría en las actividades que son de su agrado.

Juega con sus compañeros dentro de sus posibilidades.

Se lleva bien con su hermano menor.

Puede mostrar conductas impulsivas de autoagresión: se araña, muerde, rabietas.

Se adapta con las personas y lugares nuevos.

3.4.9. Enfermedades

A los 7 meses notaron los padres que la bebe no podía mover sus piernas, le temblaban los pies, posteriormente le diagnosticaron parálisis cerebral infantil.

A los 3 años acudió a la clínica San Juan de dios para iniciar sus terapias.

3.4.10. Educación

Inicia su escolaridad a la edad de 6 años

Actualmente está matriculada en el CEBE solidaridad cursando el 2do grado de primaria.

Su asistencia es irregular debido a los controles médicos que recibe.

3.4.11. Historia familiar.

Pertenece a una familia funcional.

Es una pareja constituida formalmente y tiene dos hijas.

La familia vive en casa propia, el padre asume los gastos del hogar.

3.4.12. Datos socioeconómicos.

La familia vive en una casa humilde

El sueldo del padre es el promedio.

Cuentan con los servicios básicos.

3.4.13. Aspectos que favorecen el aprendizaje.

De forma individual.

A través de juegos.

A través de material concreto y visual de figuras grandes y con colores atractivos.

Actividades permanentes en un espacio amplio.

3.4.14. Necesidades educativas que presenta.

Facilitar y reeducar patrones de movimiento.

Respecto a los miembros superiores desarrollar las habilidades de lanzar y coger.

3.5. SISTEMA DE HIPÓTESIS.

3.5.1 Hipótesis general.

La niña padece de Parálisis cerebral y no se motiva en su Terapia Física.

3.5.2. Hipótesis específicos.

La niña padece de Parálisis cerebral.

El Juego Dramático motiva a una niña con Parálisis Cerebral

Es posible adaptar los Juegos Dramáticos para usarlo en el desarrollo de las habilidades motrices (lanza, coger)

3.6. VARIABLES E INDICADORES.

La Propuesta del taller juego dramáticos mejora la motivación de una niña con parálisis cerebral en su terapia física.

3.6.1. Variables Independiente Juego dramático.

Indicadores

Reconoce que está haciendo actividad física

Reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas.

Se expresa de forma libre y espontánea.

Reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios

3.6.2. Variable dependiente Motivación.

Indicadores.

Motivación intrínseca.

Demuestra interés y curiosidad, disfrutando de la actividad.

Motivación extrínseca.

Se interesa por cumplir con sus metas. Para lograr un recompensa.

3.6.3. Variable interviniente:

Parálisis cerebral

CAPÍTULO IV

4.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

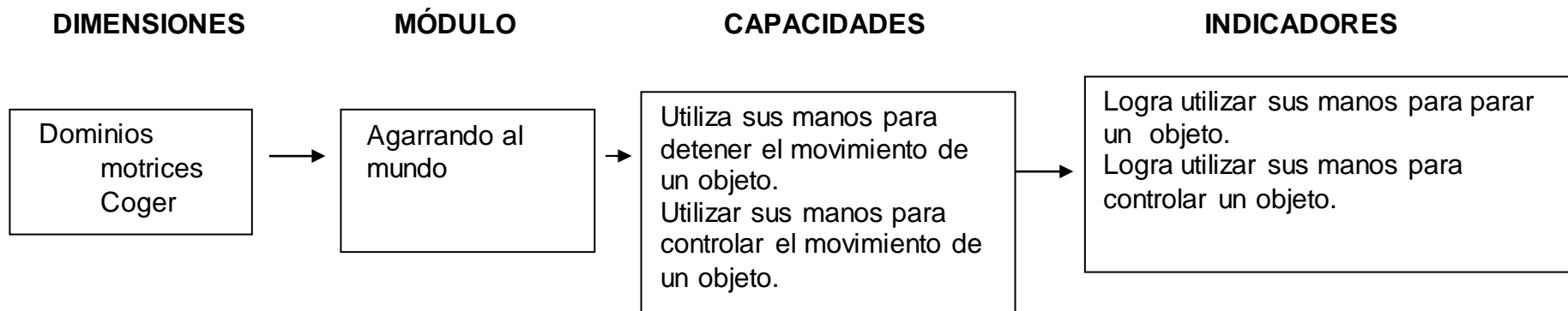
“taller de juegos dramáticos para motivar a una niña con parálisis cerebral (cuadriplejía espástica) en su terapia física.

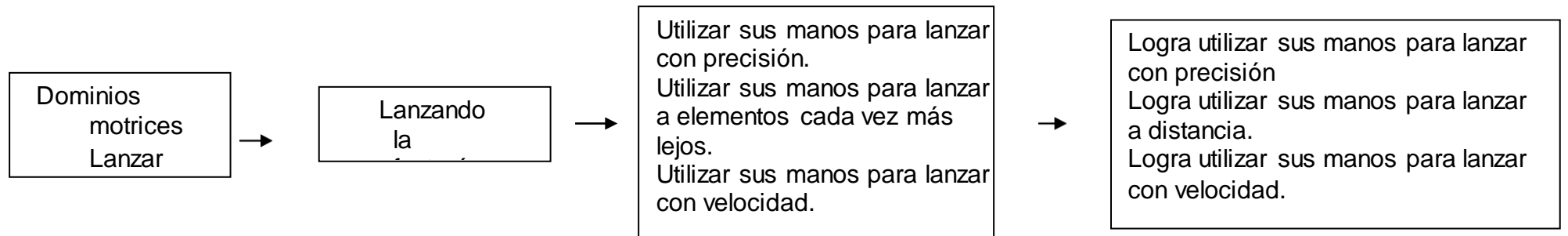
| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | METODOLOGÍA | VARIABLES |
|--|---|---|--|--|
| <p>¿De qué manera el taller de juegos dramático servirá para motivar a una niña con parálisis cerebral en su terapia física?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1.-¿De qué manera los Juegos Dramáticos</p> | <p>Objetivo general: Conocer, que el juego dramático motiva a una niña con parálisis cerebral en su terapia física.</p> <p>Objetivos específicos 1.-Conocer las características del problema físico de la niña con parálisis cerebral. 2.-Determinar de qué manera el juego dramático motivará en forma extrínseca a una niña con Parálisis</p> | <p>La niña padece de parálisis cerebral y no se motiva en su terapia física.</p> <p>1.-La niña padece de parálisis cerebral. 2.-El juego dramático motiva en forma extrínseca a la niña con</p> | <p>Tipo: Explicativo.</p> <p>Diseño: pre experimental, Prueba de entrada y de salida , con una sola niña (Hernández 1999: 136)</p> | <p>Variable dependiente: Motivación. Indicadores Motivación intrínseca. Demuestra interés y curiosidad, a partir de una idea.</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>motivarán en forma extrínseca a las niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física</p> <p>2.-¿De qué manera los Juegos Dramáticos motivarán en forma extrínseca a las niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física</p> | <p>Cerebral en su Terapia Física.</p> <p>3.-Determinar de qué manera el juego dramático motivará en forma intrínseca a una niña con Parálisis Cerebral en su Terapia Física.</p> | <p>Parálisis cerebral en su Terapia Física.</p> <p>3.-El juego dramático motiva en forma extrínseca a la niña con Parálisis cerebral en su Terapia Física.</p> | <p>M : 01 x 02</p> <p>M = Muestra o grupo</p> <p>O1 = Primera observación</p> <p>O2 = Observación final</p> <p>X = Aplicación del taller</p> <p>Población:</p> <p>Estudio de caso: Una niña como parálisis cerebral.</p> | <p>Motivación extrínseca.</p> <p>Se interesa por cumplir con sus metas, para lograr un reconocimiento.</p> <p>Variable independiente:</p> <p>Taller de juegos dramáticos.</p> <p><i>Indicadores</i></p> <p>1.-Acepta jugar al realizar la terapia física, mostrando motivación para hacerlo.</p> <p>2.-Reproduce con su</p> |
|---|--|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos</p> <p>3.-Se expresa de forma libre y espontánea.</p> <p>4.-Reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> |
|--|--|--|--|---|

4.2 PROPUESTA PEDAGÓGICA.



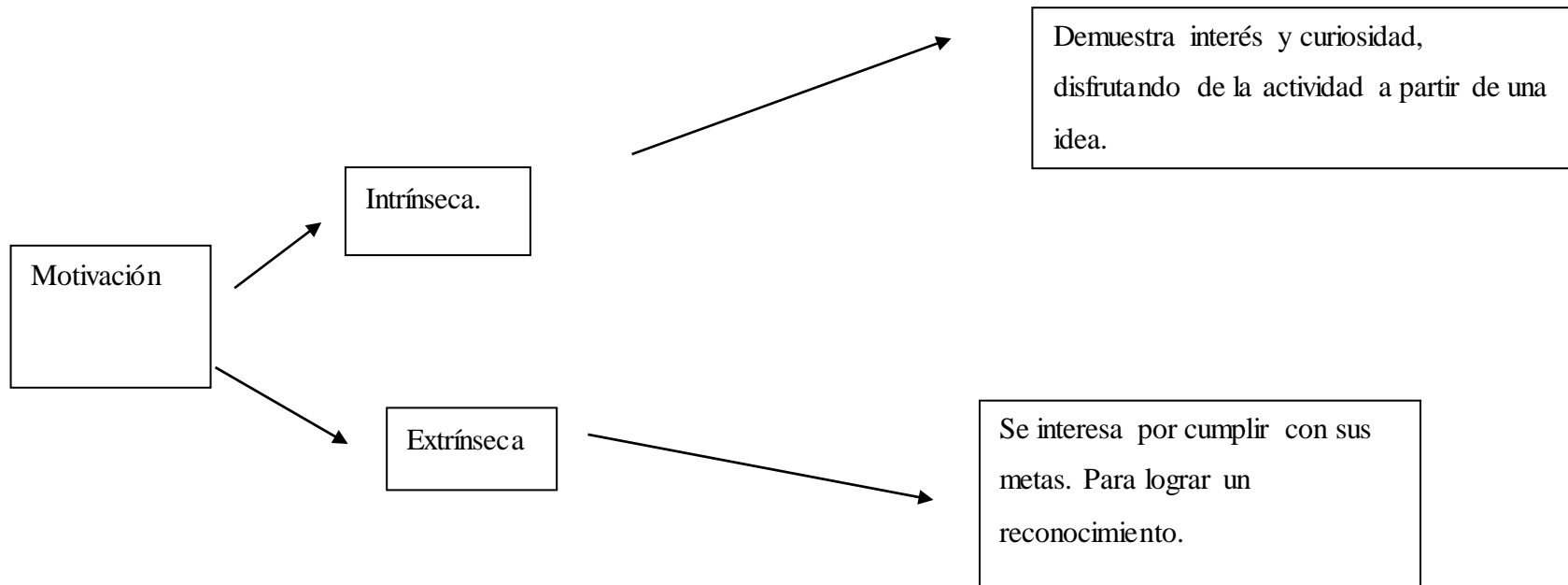


4.3. PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA MOTIVACIÓN.

DIMENSIÓN.

COMPONENTE.

INDICADORES.



4.4. PROGRAMACIÓN.

| N semana | Actividad | recursos |
|----------|--|---|
| 1 | PRUEBA DE ENTRADA | |
| 2 | MODULO I Detener “el señor pelota” | Pelotas, títeres |
| 3 | MODULO 1 Detener “lluvia de globos | Globos, títeres , biombo |
| 4 | MODULO 1 Controlar “El rey y la princesa” | Vestuario de rey, sonidos, vasos de plástico. |
| 5 | MODULO 1 Controlar “ los globos locos “ | Globos de colores, títeres |
| 6 | MODULO 2 Precisión: “la princesa Sofia. | Muñeca, biombo. |
| 7 | MODULO2 Precisión “el señor sapo | Recipiente que represente al señor sapo, títeres |
| 8 | MODULO2 Precisión “el animal elegido “ | Cd musical y cajón peruano |
| 9 | MODULO2 Distancia “el pirata barba rosada | Imágenes de piratas barcos, cañones , vestuario de pirata |
| 10 | MODULO 2 “la aldea de los pitufos “ | Muñecos de los pitufos, títeres. |
| 11 | MODULO 2 Velocidad “cuidado con el pato” | Figuras de plástico de animales salvajes y domésticos |
| 12 | MODULO 2 Velocidad “Las mariposas” | Mariposas de papel biombo |
| 13 | PRUEBA DE SALIDA | |

4.4.1 MÓDULO DE APRENDIZAJE: ATRAPANDO AL MUNDO

MÓDULO DE APRENDIZAJE

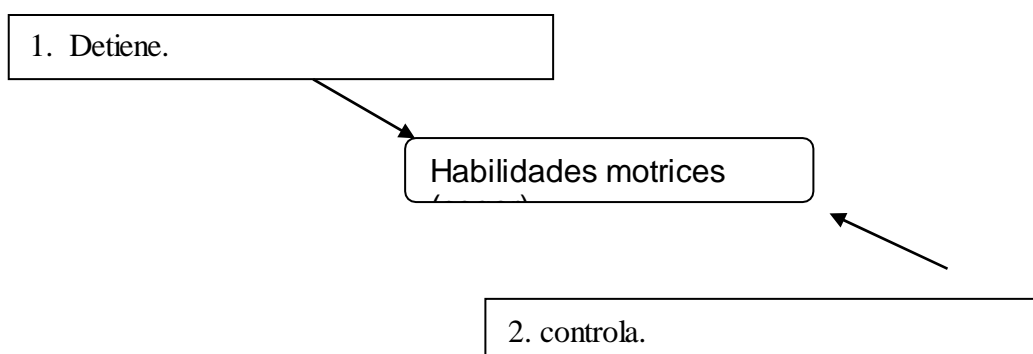
1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: C.E.B.E. SOLIDARIDAD HUACHIPA

Profesor: Miguel Ángel Cobos Noblejas
Arte

Nivel: especial

Área:

2. NOMBRE DEL MÓDULO ATRAPANDO AL MUNDO.**3. ENFOQUE** (sistematización)**4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN**

| CAPACIDADES ESPECÍFICAS / DESTREZAS (SEGÚN ENFOQUE) | INDICADORES DE EVALUACIÓN | DE |
|---|---|----|
| <p>1. Detiene. Utiliza sus manos para suspender el movimiento de un objeto</p> <p>2. Controla. Dirige o domina un objeto utilizando una o dos manos</p> | <p>Suspende</p> <p>el movimiento del objeto con una o dos manos.</p> <p>Logra controlar y dominar un objeto</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Juego Dramático.</p> <p>1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos</p> <p>2.- se expresa de forma libre y espontánea.</p> <p>3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>utilizando una o dos manos.</p> <p>1.-Utiliza su cuerpo para reproducir diversas sensación a partir del juego dramático.</p> <p>2.- logra expresarse en forma libre y espontánea.</p> <p>3.- Logra reaccionar a estímulos imaginarios</p> |
|--|--|

5. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES)

| CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE | SESIÓN | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MEDIOS RECURSOS |
|---------------------------------------|--------|-------------|--------|-----------------|
|---------------------------------------|--------|-------------|--------|-----------------|

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>1.-Detiene. Utiliza sus manos para suspender el movimiento de un objeto.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>1 sesión</p> <p>DETENER</p> | <p>1. Motivación intrínseca Representamos una corta y sencilla obra de títeres El señor pelota</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>El premio</u> Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> <p>3. Proceso de aprendizaje: El señor pelota. Cuando el señor pelota se lance, la niña deberá detener la pelota con una o dos manos.</p> <p>4. Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> | <p>Biomb o, títere.</p> <p>Una manzana.</p> <p>Pelota de tela.</p> |
| | | <p>¿Qué te gustó más de la clase?</p> | | |

| | | | | |
|--|-------------------------------------|---|---|---|
| <p>1.-Detiene. Utiliza sus manos para suspender el movimiento de un objeto.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>2 sesión DETENER.</p> | <p>1. Motivación intrínseca Representamos con un títere y contamos la historia de La lluvia de globos.</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>El premio</u> Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> <p>3. Proceso de aprendizaje: <u>Lluvia de globos.</u> Nos preparamos para la lluvia de globos y detenemos los globos con una mano o con las dos manos.</p> <p>4. Meta cognición: Se formula las siguientes</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> | <p>Biomb o, títere, globos .</p> <p>Una manzana.</p> <p>Globos.</p> |
|--|-------------------------------------|---|---|---|

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|----|---|
| | | preguntas ¿Qué juego te gustó de la clase? | | |
| <p>1. Controla. Dirige o domina u objeto utilizando una o dos manos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>3 sesión CONTROLA.</p> | <p>1. Motivación intrínseca. Utilizando elementos expresivos (coronas de rey y princesa) representamos junto a la alumna la historia del Rey preocupado</p> | 10 | Vestuario de rey y princesa, corona, biombo . |
| | | <p>2. Motivación extrínseca. <u>El premio</u> Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> | 10 | Un pastel. |
| | | <p>3. Proceso de aprendizaje: <u>Actividad: El rey y la princesa</u> Los vasos mágicos utilizando una o dos manos el alumno construye un castillo con los vasos de plástico, logrando controlar el elemento</p> | 15 | Vasos de plástico . |
| | | | 10 | |

| | | | | |
|---|--------------------------|---|------------------------|--|
| | | Meta cognición. | 10 | |
| <p>1. Controla. Dirige o domina u objeto utilizando una o dos manos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | 4 sesión CONTROLA | <p>¿Qué te juego te gustó de la clase?</p> <p>1. Motivación intrínseca. Realizamos una pantomima representando la historia cómica de un globo.</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>El premio</u> Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> <p>3. Proceso de aprendizaje: <u>Globos traviesos</u> Usando una o dos manos</p> | 10 15 10 | Globos. Manzana globos |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <p>la alumna buscará dominar o dirigir un globo.</p> <p>Meta cognición.</p> <p>¿Qué te juego te gustó de la clase?</p> | | |
|--|--|---|--|--|

4.4.2. MÓDULO DE APRENDIZAJE: LANZANDO FANTASIAS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: C.E.B.E. SOLIDARIDAD HUACHIPA.

Profesor: Miguel Ángel Cobos Noblejas
Arte

Nivel: primario

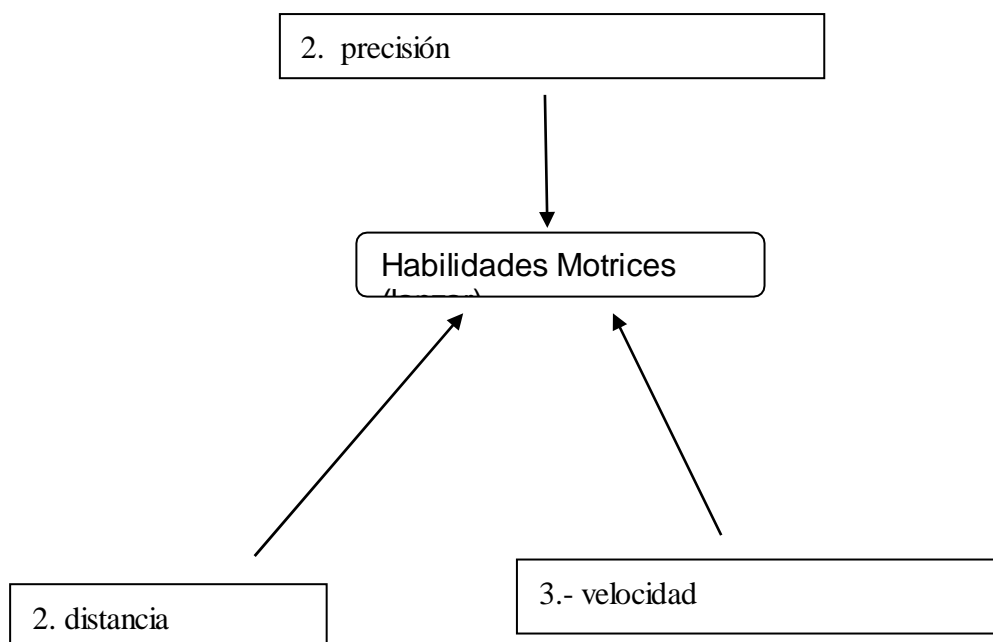
Área:

Grado: N° 2do alumnos: 01 Duración total: (1 Hrs)

Fechas:

2. NOMBRE DEL MÓDULO ‘LANZANDO FANTASIAS

3. ENFOQUE (sistematización)



4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN

| CAPACIDADES ESPECÍFICAS / DESTREZAS (SEGÚN ENFOQUE) | INDICADORES DE EVALUACIÓN |
|---|--|
| <p>1. Precisión: Muestra exactitud y sensibilidad en el momento de lanzar un objeto utilizando una o dos manos.</p> <p>2. Distancia: Utiliza una o dos manos para lanzar un elemento cada vez más lejos.</p> <p>3. Velocidad: Utilizar una o dos manos para lanzar con velocidad un objeto.</p> <p>Juego Dramático.</p> <p>1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos</p> <p>2.- se expresa de forma libre y espontánea.</p> <p>3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar exactitud y sensibilidad en el momento de lanzar un objeto utilizando una o dos manos ● Utilizar una o dos manos para lanzar a una distancia distinta. ● Utilizar una o dos manos para lanzar con velocidad un objeto. <p>1.-Utiliza su cuerpo para reproducir diversas sensación a partir del juego dramático.</p> <p>2.- logra expresarse en forma libre y espontánea.</p> <p>3.- Logra reaccionar a estímulos imaginarios</p> |

5. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES)

| CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE | SESIÓN | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MEDIOS RECURSOS |
|---|---------------------------------------|---|--------|---------------------------------|
| <p>1.- Precisión: Muestra exactitud y sensibilidad a los momentos de lanzar un objeto, utilizando una o dos manos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>1 sesión PRECISION.</p> | <p>Motivación intrínseca. <u>Elementos mágicos.</u> Se representa la historia del señor sapo.</p> | 10 | <p>Biomb o, títere.</p> |
| | | <p>Motivación extrínseca. <u>El premio.</u> Se ofrece a la niña una medalla simbólica, de acuerdo a su rendimiento en los juegos dramáticos.</p> | 10 | <p>Una manzana.</p> |
| | | <p>Proceso de aprendizaje. <u>Actividad 1 “El señor sapo”</u> Lanzamos pelotas a un recipiente que representa la boca del señor sapo</p> | 15 | |
| | | <p>Meta cognición: Se formula las siguientes</p> | 10 | <p>Pelota de tela.</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| <p>1. Precisión: Muestra exactitud y sensibilidad a los momentos de lanzar un objeto, utilizando una o dos manos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>2 sesión PRESIC ION.</p> | <p>preguntas ¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>1.Motivación intrínseca <u>Animales hermosos.</u> Se representa la historia de los animales utilizando elementos.</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>La medalla olímpica</u> Se ofrece a la niña una medalla simbólica, de acuerdo a su rendimiento en los juegos dramáticos.</p> <p>3.Proceso de aprendizaje:</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> | <p>Biomb o, títere, globos .</p> <p>Una medall a.</p> <p>Globos.</p> |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| <p>1. Controla. Dirige o domina u objeto utilizando una o dos manos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | <p>3 sesión PRESIC ION</p> | <p>Actividad 2: “los animales”. Se buscará lanzar una pelota a las figuras de plástico que representan a los animales.</p> <p>Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas ¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>1.Motivación intrínseca <u>La princesa Sofía</u> Se representa la historia de la princesa Sofía</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>La medalla olímpica</u> Se ofrece a la niña una medalla simbólica, de acuerdo a su rendimiento en los juegos dramáticos.</p> <p>Proceso de aprendizaje: Actividad 3: “El teclado mágico”. Cada vez que la niña la niña toque el teclado usando una dos manos, aparecerá la princesa Sofía</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> | <p>Vestuario de rey y princesa, corona, biombo</p> <p>Una medalla.</p> <p>Teclado, figuras de la princesa Sofía.</p> |
|---|---|---|---|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <p>1.- Distancia: Utiliza una o dos manos para lanzar un elemento cada vez más lejos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante</p> | <p>4 sesión DISTAN CIA</p> | <p>Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas ¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>1.Motivación intrínseca <u>Los piratas.</u> Se presenta a la niña la historia de los piratas. EL PIRATA DE BARBA ROSADA.</p> <p>2. Motivación extrínseca. <u>El tesoro del pirata</u> Se ofrece a la niña el oro del</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> | <p>Figuras de pirata, biombo, títeres.</p> <p>Frutas y dulces</p> <p>Pelotas y una figura grande</p> |
|---|---|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|----|
| | | | | de |
|--|--|--|--|----|

| | | | | |
|--|-------------------------------------|---|-------------------------------|--|
| <p>estímulos imaginarios.</p> <p>1. Distancia: Utiliza una o dos manos para lanzar un elemento cada vez más lejos.</p> <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos 2.- se expresa de forma libre y espontánea.</p> | <p>5 Sesión. DISTAN CIA.</p> | <p>pirata.</p> <p>3.Proceso de aprendizaje: el cañón del barco Utilizamos una pelota que representará una bala y lo lanzaremos lo más lejos posible.</p> <p>Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas ¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>1.Motivación intrínseca <u>Los pitufos.</u> Se presenta a la niña la historia de : LA ALDEA DE LOS PITUFOS</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>15</p> | <p>un barco.</p> <p>Títeres y juguetes de plástico que representen a los pitufos.</p> <p>Pitufos de peluche</p> <p>Pelotas y</p> |
|--|-------------------------------------|---|-------------------------------|--|

| | | | | |
|---|---|--|----|--|
| <p>3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | | | 10 | un recipiente que represente a la aldea de los pitufos |
| <p>1. Velocidad: Utilizar una o dos manos para lanzar con velocidad un objeto.</p> | <p>6 Sesión. VELOCIDAD.</p> | <p>2. Motivación extrínseca. <u>Lindo pitufo</u> Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> | 10 | |
| <p>Juego Dramático.</p> | | <p>3. Proceso de aprendizaje: Actividad: Alimentando a la aldea.</p> | 10 | Títeres y juguetes de plástico que representen a los patos |
| <p>1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos</p> <p>2.- se expresa de</p> | | <p>Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas ¿Qué te gustó más de la clase</p> | 15 | Sticker de carita feliz. |

| | | | | |
|--|--|--|----|---|
| <p>forma libre y espontánea. 3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | | <p>1.Motivación intrínseca <u>Los patos.</u> Se presenta a la niña la historia: CUIDADO CON EL PATO.</p> | 10 | Juguetes. Pelotas. |
| <p>1. Velocidad: Utilizar una o dos manos para lanzar con velocidad un objeto.</p> | | <p>2. Motivación extrínseca. <u>Carita feliz</u> Se ofrece una carita feliz de stiker a la niña si cumple con los objetivos.</p> | 10 | |
| <p>Juego Dramático. 1.-reproduce con su cuerpo diversas sensaciones y estímulo a partir de situaciones dadas en los juegos dramáticos</p> | | <p>3.Proceso de aprendizaje: Actividad: atrapemos al pato Se expondrá diferentes juguetes de animales y cuando aparezca la figura que representa a un pato, la niña lanzara la pelota rápidamente.</p> | 15 | <p>Títeres y juguetes de plástico que representen a las mariposas. Pulseras de colores</p> |

| | | | | |
|--|--|--|----|---|
| <p>2.- se expresa de forma libre y espontánea.</p> <p>3.- reacciona visiblemente ante estímulos imaginarios.</p> | | <p>Meta cognición:</p> <p>Se formula las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>Motivación:</p> <p>1.-Motivación intrínseca</p> <p><u>Las mariposas.</u></p> <p>Se presenta a la niña, imágenes de mariposas.</p> <p>2.-Motivación extrínseca.</p> <p><u>El premio</u></p> <p>Se ofrece un regalo a la niña si cumple con los objetivos.</p> <p>Proceso de aprendizaje:</p> <p>3.-Actividad 1: Cuidado con la mariposa.</p> <p>Utilizaremos mariposas de colores hechas de papel, la niña</p> | 10 | <p>Mariposas de papel. Varita mágica.</p> |
|--|--|--|----|---|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <p>tendrá que atraparla con velocidad.</p> <p>Meta cognición: Se formula las siguientes preguntas ¿Qué te gustó más de la clase?</p> | | |
|--|--|---|--|--|

CAPITULO V: Análisis de los resultados.

En la siguiente página se presenta un cuestionario diseñado por Carmen Ávila de Encío (Doctora en Educación) para medir la motivación en la educación. A la cuál adaptaremos para medir la motivación de la niña con parálisis cerebral

La niña debe señalar la respuesta verdadera con SI y la falsa con NO, la cual se evidenciará con el movimiento de su cabeza

Valoración e interpretación:

Se concede un punto a cada respuesta que coincida con la valoración siguiente:

1. SI 2. NO 3.NO 4.SI 5. 6. NO 7.SI 8.NO 9.SI 10.SI

De cero a cuatro puntos: el niño/a no está motivado para trabajar. Es importante averiguar la causa de esta falta de motivación, dar las orientaciones pertinentes a los padres y provocar una situación de éxito.

De cinco a diez puntos: el alumno que puntúa alto se presenta como un niño motivado: es capaz de esforzarse tanto en aquello que es de su interés y agrado.

5.1 PRUEBA DE ENTRADA: MOTIVACION EXTRINSECA. / INTRINSECA

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|---|-------------------|
| 1.- ¿Le gustan las actividades que realiza en la terapia física? (INTRINSECO) | NO |
| 2.- ¿Le disgustan las actividades que realiza en la terapia física? (INTRINSECO) | SI |
| 3.- ¿Quiere que la terapia física se termine rápidamente? (INTRINSECO) | SI |
| 4.- ¿Le gustan las recompensas que se le brinda en la terapia física? (EXTRINSECO) | NO |
| 5.- ¿Participa en las actividades de la terapia física, para lograr la aceptación del terapeuta? (EXTRINSECO) | SI |
| 6.- ¿Se distrae en terapia física? | SI |
| 7.- ¿Demuestra iniciativa al realizar la terapia física? (INTRINSECO) | NO |
| 8.- Se duerme en clases. | NO |
| 9.- En casa repite algunos de los ejercicios realizados en la terapia física.(INTRINSECO) | NO |
| 10.- En clase se siente a gusto y bien. | NO |

5.2 PRUEBA DE SALIDA. MOTIVACION EXTRINSECA. / INTRINSECA

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|---|-------------------|
| 1.- ¿Le gustan las actividades que realiza en la terapia física? (INTRINSECO) | SI |
| 2.- ¿Le disgustan las actividades que realiza en la terapia física? (INTRINSECO) | NO |
| 3.- ¿Quiere que la terapia física se termine rápidamente? (INTRINSECO) | NO |
| 4.- ¿Le gustan las recompensas que se le brinda en la terapia física? (EXTRINSECO) | SI |
| 5.- ¿Participa en las actividades de la terapia física, para lograr la aceptación del terapeuta? (EXTRINSECO) | SI |
| 6.- ¿Se distrae en terapia física? | NO |
| 7.- ¿Demuestra iniciativa al realizar la terapia física? (INTRINSECO) | SI |
| 8.- Se duerme en clases. | NO |
| 9.- En casa repite algunos de los ejercicios realizados en la terapia física.(INTRINSECO) | SI |

| | |
|---|----|
| 10.- En clase se siente a gusto y bien. | SI |
|---|----|

CONCLUSIONES

- El juego dramático motiva a la niña en su terapia física, lo evidencia en la prueba de entrada y prueba de salida.
- Cuando la niña juega se olvida de lo desagradable que puede ser exponerse a una terapia dolorosa
- Durante la intervención la niña asistió con más motivación a sus terapias.

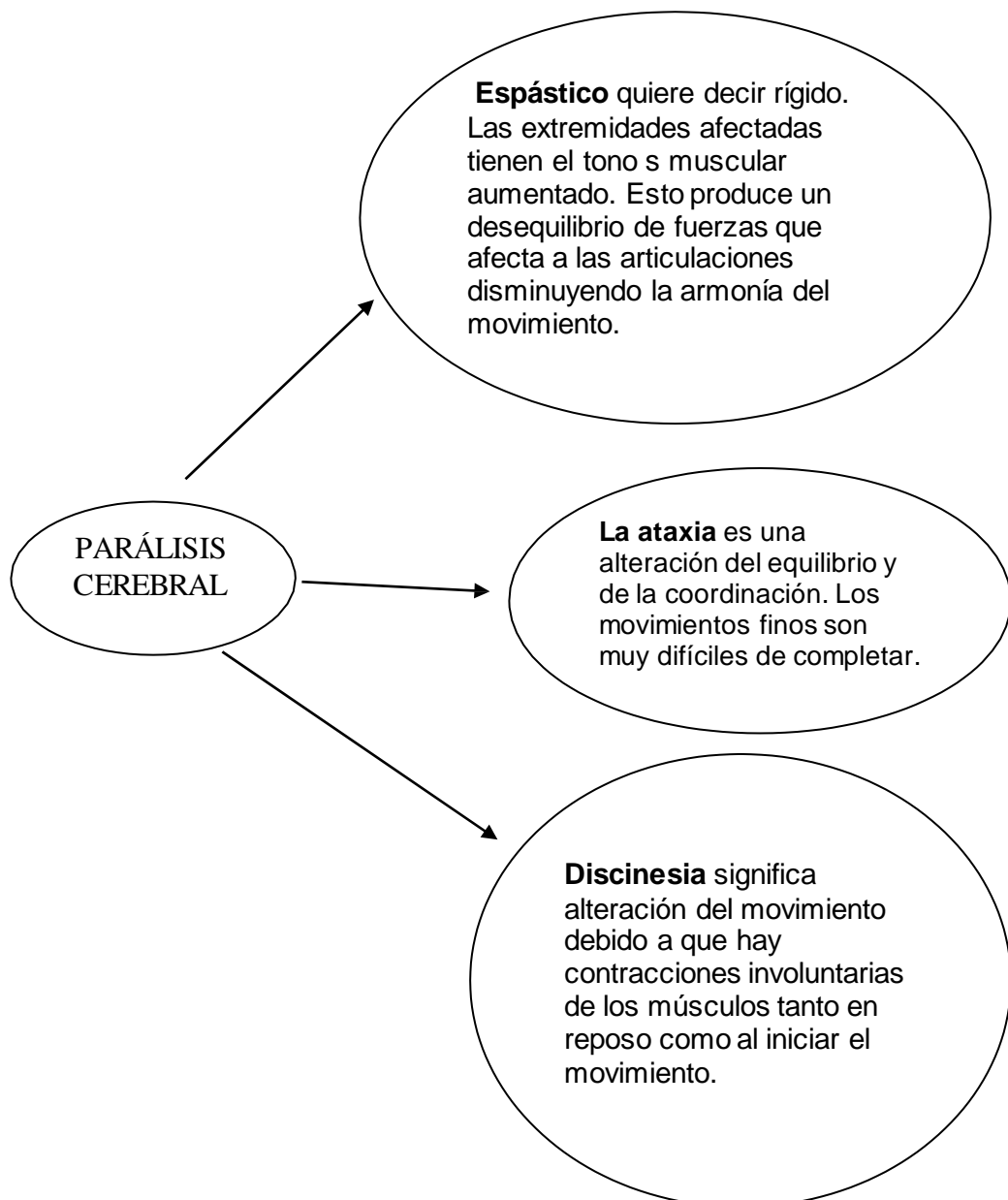
RECOMENDACIONES.

- Se recomienda usar al juego dramático en la terapia física.
- Se recomienda utilizar elementos para despertar la imaginación de la niña.

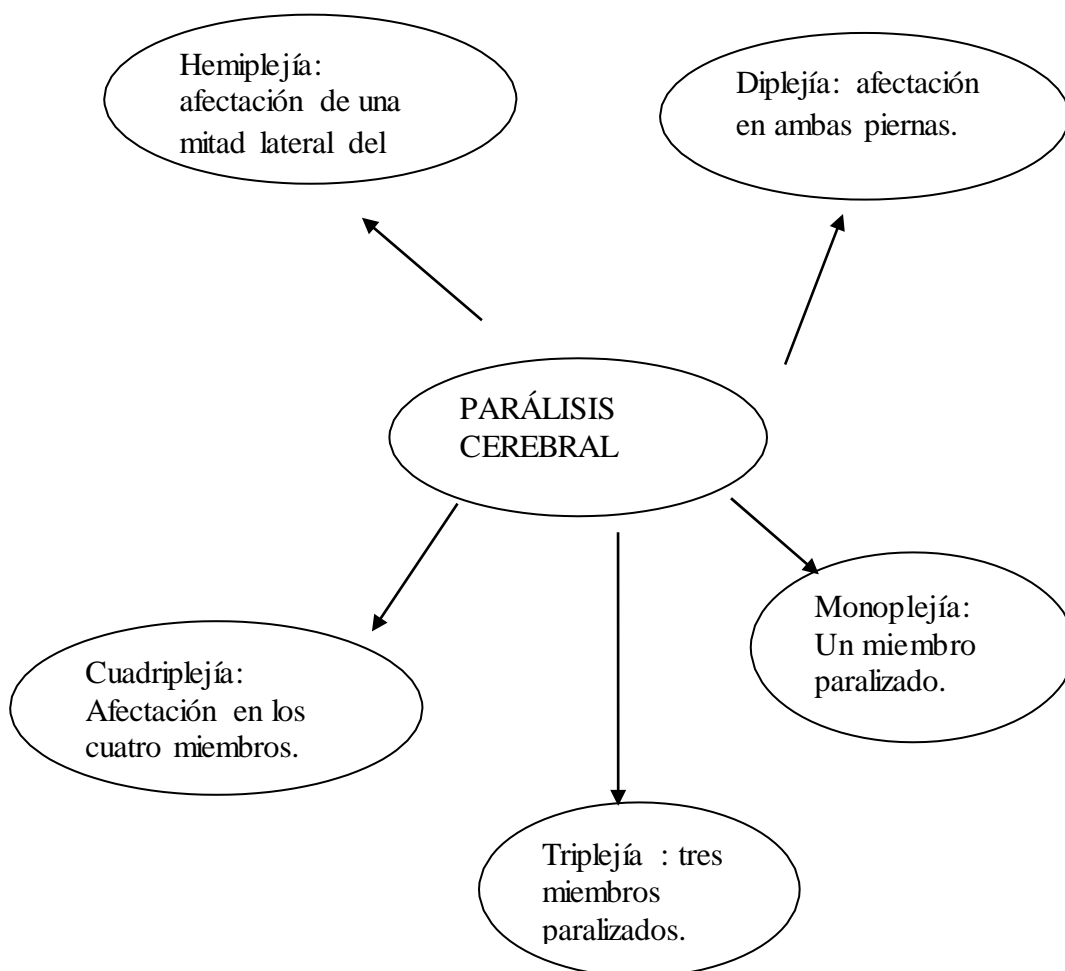
3.5. Clasificación de la parálisis cerebral.

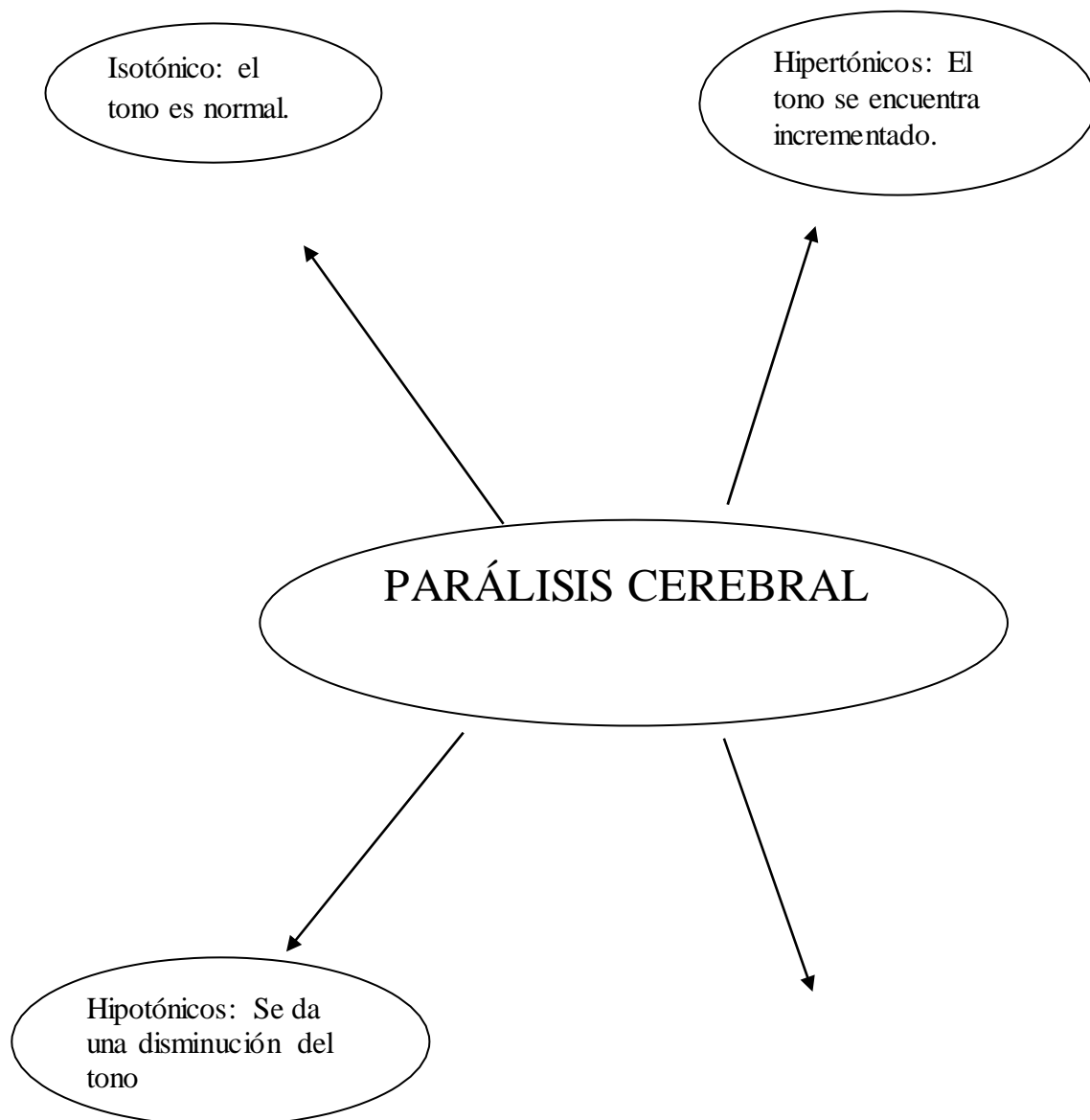
En base a (Mas, s.f.). Diseñamos el siguiente gráfico que nos ayudará a clasificar a la parálisis cerebral en base a los siguientes criterios: en cuanto al tipo, topografía y tono muscular.

- Tipo: Se basa en el carácter de los movimientos disociados.



- Topografía: Según Alberto Rosa Rivero(1993), la clasificación por topografía se caracteriza por la localización de los miembros afectados por la parálisis cerebral.





- Tono: Alberto Rosa Rivero (1993). Nos indica que podemos realizar una clasificación en base al estado del tono muscular en reposo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Bibliografía

- <https://www.definicionabc.com/?s=Motivaci%C3%B3n#resultados>. (martes de julio de 2017).
- Alberto Rosa Rivero, I. M. (1993). *El niño con parálisis cerebral: enculturación, desarrollo e intervención*. España-Madrid: Graficas Juma.
- Allen, J. G. (s.f.). *Psicología y mente*. Recuperado el 2017, de <https://psicologiaymente.net/psicologia/tipos-de-motivacion#!>
- Arguelles, P. P. (s.f.). Recuperado el miércoles de agosto de 2017, de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/36-pci.pdf>
- Cañas, J. (1999). *Didáctica de la expresión dramática*. España : ediciones OCTAEDRO.
- Cortese, A. (s.f.). *Inteligencia emocional*. Recuperado el 1 de agosto de 2017, de http://www.inteligencia-emocional.org/quienes_somos/index.htm
- Eines, J. (2008). *Didáctica de la Dramatización*. España: Gedisa S.A.
- Especial, C. E. (2012). *Informe Psicopedagógico*.
- Fisioibiza. (s.f.). *Fisioibiza*. Recuperado el 1 de agosto de 2017, de <http://www.fisioibiza.es/definiciones-de-la-oms/>
- Gilbert, I. (2002). *Motivar para aprender en el aula*. Londres, Inglaterra: Routledge Falmer.
- I.N.E.I. (s.f.). *I.N.E.I*. Recuperado el 05 de AGOSTO de 2017, de <https://www.inei.gob.pe/>
- Izquierdo, T. G. (2007). *fundamentos de las Fisioterapia*. Madrid: Médica Panamericana.
- Mas, M. J. (s.f.). *Neuro pediatría*. Recuperado el 2 de agosto de 2017, de <https://neuropediatra.org/2015/03/04/tipos-de-paralisis-cerebral-infantil/>
- Mas, M. J. (s.f.). *Neuronas en Crecimiento*. Recuperado el 31 de julio de 2017, de <https://neuropediatra.org/2015/03/04/tipos-de-paralisis-cerebral-infantil/>
- Montovani, A. (2004). *El Teatro un juego más*. México: Novedades Educativas.
- percepción, F. d. (s.f.). *Merlau Ponty*.
- Prieto, Á. G. (2004). *Parálisis cerebral, Descripción, Acción Educativa y inserción social*. Madrid, España: Publidisa.

- Raez, E. (1978). *Juegos dramaticos para la educacion inicial y regular*. (C. C. Nosotros, Ed.) Perú. Recuperado el 31 de julio de julio de 2017
- Rios, A. B. (1989). *Educación Artística y didáctica del arte dramático*. Lima, Perú: San marcos.
- Risco, J. L. (1989). *Psicomotricidad, hacia una educación integral*. Lima: Desa S.a. Recuperado el 1 de agosto de 2017
- Slade, P. (2017). *Expresión dramática infantil*. España: Santillana.
- tomas motos, f. t. (2007). *Practicas de dramatizacion*. españa: graficas minaya.
- Tomas Motos, P. t. (2007). *practicas de dramatización*. españa : Graficas Minay

ANEXOS.

Lista de cotejo.

| N ° | Actividad | lo hace | En proceso | No lo hace |
|-----|--|---------|------------|------------|
| 1 | Muestra exactitud al momento de lanzar con una o dos manos(habilidades motoras) | | | |
| 2 | Utiliza una o dos manos para lanzar con distancia.(habilidades motoras) | | | |
| 3 | Utiliza una o dos manos para lanzar con velocidad.(habilidades motoras) | | | |
| 4 | Suspende el movimiento del objeto con una o dos manos(habilidades motoras) | | | |
| 5 | Logra controlar objeto utilizando una o dos manos (habilidades motoras). | | | |
| 6 | Realiza la actividad con disfrute mostrando interés a partir de una idea (motivación intrínseca) | | | |
| 7 | Realiza la actividad en base a una recompensa (motivación extrínseca) | | | |

| | |
|---|--|
| FACTORES HEREDITARIOS | FACTORES CONGÉNITOS (OBTENIDOS EN ÚTERO) |
| <p>1. Estáticos: Asteosis familiar. 2. Paraplejia familiar, temblor familiar.</p> | <p>1. Rubiola, herpes simple y otros agentes infecciosos. 2. Envenenamiento por monóxido de carbono, anemia, infarto placentar, placenta repentina. Hemorragia cerebral Pre natal, Anoxia Prenatal, torsión o enredo del cordón. Toxinas diversas, drogas</p> |
| FACTORES PERINATALES (ADQUIRIDOS DURANTE EL PARTO) | FACTORES POST NATAL Y PRIMERA INFANCIA |
| <p>1. Anoxia Mecánica: obstrucción respiratorias, sobre sedación con drogas. 2. Placenta previa o repentina 3. Parto de nalgas con retraso de la cabeza del recién nacido. 4. Traumatismo: Hemorragia 5. Parto inducido. 6. Complicaciones del nacimiento: Prematuridad. 7. Sífilis, meningitis y otras infecciones</p> | <p>1. Traumatismo (hematoma subdural, 2. Fractura craneal, contusión craneal) 3. Infecciones (meningitis, encefalitis, abscesos cerebrales) 4. Accidentes Vasculares (aneurisma cerebral congénito, trombosis, embolia, encefalopatía hipertensa, súbitos cambios de presión). 5. Toxinas (Plomo, arsénico, derivados) Anoxia (envenenamiento por monóxido de carbono, estrangulación,</p> |

EL SEÑOR PELOTA

En la ciudad de los esféricos vivía el señor pelota, quien no estaba de acuerdo sobre que la pelotas tenían que rebotar, cada vez que lo hacía le dolía mucho la cabeza

Animador: Señor Pelota, ¿Dónde está? Quisiera conversar con usted.

Señor pelota: No puedo salir, me da mucho miedo.

Animador: No tiene por qué tener miedo, solo queremos jugar con.

Señor pelota: por eso mismo, su juego me da miedo.

Animador: El juego es inofensivo y muy divertido.

Señor pelota: pero ustedes quieren jugar conmigo (asustado)

Animador: claro que si queremos jugar.

Señor pelota: entonces me van a lanzar y nadie me va a detener

Animador: ¿acaso no te gusta rebotar?

Señor pelota: No, rebotar me causa dolores de cabeza, así que mejor me quedo en casa

Animador: señor pelota no se preocupe, jugaremos con mucho cuidado con y nadie lo hará rebotar, lo detendremos antes que impacte con el suelo.

Señor pelota: entonces usted y la niña jugaran conmigo con mucho cuidado.

Animador: Así es señor pelota, entonces que dice ¿juega con nosotros?

Señor Pelota: Claro que si a jugar.



Un lugar muy especial

Animador: Señor Pepe, está por aquí.

Pepe: hola hijo ¿como esta?

Animador: Muy bien y feliz por verlo

Pepe: que bueno justo te quisiera contar una historia.

Animador: claro que si, a mí me gustan las historias.

Pepe: Sabes ¿cuál es la diferencia entre un cuento y una historia?

Animador: No sé mucho, ¿Cuál es la diferencia?

Pepe: que los cuentos son mentiras, mientras que la historias son hechos reales.

Animador: entonces ¿esta será una historia real?

Pepe: así es

Animador: entonces comencemos

Pepe: muy bien; esta historia paso en el pueblo de GLOFITIS un lugar hermoso en el mundo de la fantasía, como todos los viernes salíamos a contemplar la hermosa lluvia que caía.

Animador: Una refrescante lluvia con grande gotas de agua

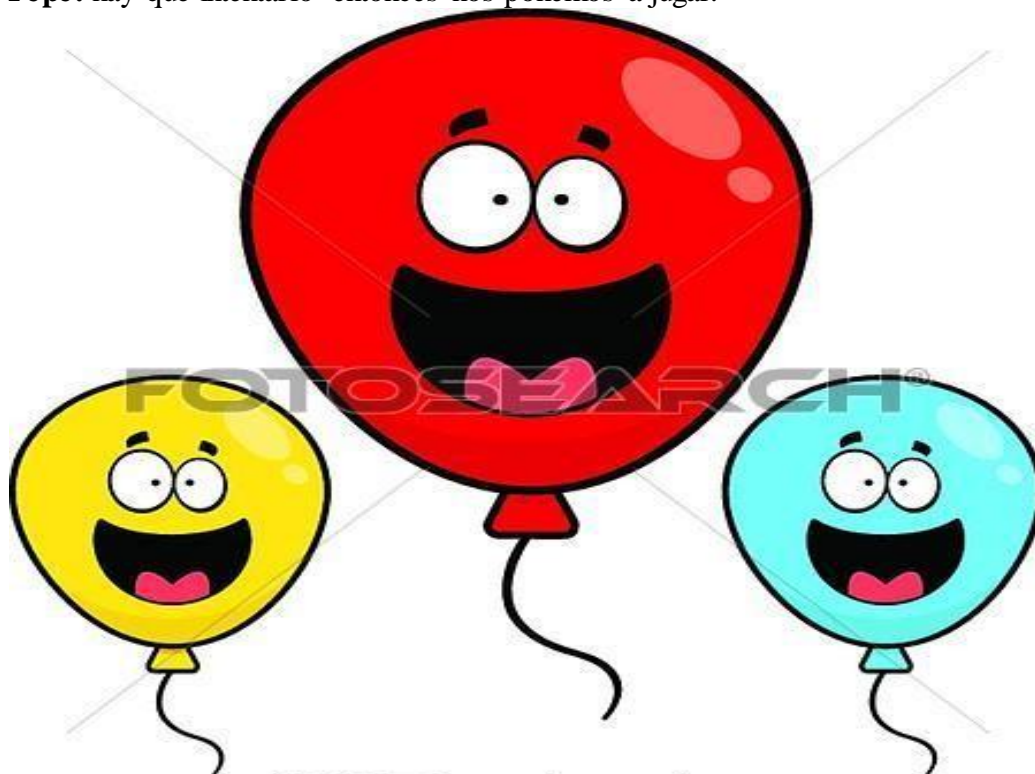
Pepe: no era agua, eran globos.

Animador: que divertido y que paso.

Pepe: no pasa nada, ese día no llovió, a pesar de que dijimos las palabras mágicas en orden, no llovió, todo el pueblo se puso triste, yo era muy pequeño no entendía mucho, así que mis padres vinieron a esta ciudad, nunca más pude ver la lluvia de globos

Animador: Hoy es viernes, quizás si decimos las palabras, la lluvia de globos pase.

Pepe: hay que intentarlo entonces nos ponemos a jugar.



El rey y la princesa (el rey preocupado)

Rey: Estaba pasando con mi caballo por este reino y decidí ingresar a descansar me lo permite princesa.

Princesa: claro que sí.

Rey : vengo de un reino muy lejano por el norte , vivimos en un lugar con mucha paz , los hombres y mujeres sonrén constantemente , se ayudan y se sienten hermanos, nos gusta practicar muchos deportes como el futbol, tenis y básquet , un día un viento helado del sur apareció , eran los soldados del mundo de las sombras que llegaron a ponernos muy tristes, tuve que escapar ya que nuestro castillo fue derrumbado por estos pillos, sin embargo traje estos vasos mágicos, los cuales me fueron entregados para lograr una misión :buscar a una princesa buena, con un enorme corazón ,que quiera ayudarnos construyendo un castillo, cuando los vasos mágicos formen un castillo , junto al poder de su gran corazón , mi pueblo será libre y poder volver tranquilo a mi reino , princesa se lo pido ayudarnos y empezar a construir el castillo con los vasos mágicos.



El señor sapo.

Animador: vieron a Pepe, lo estoy buscando desde hace mucho tiempo y nada con encontrarlo, los busque donde duerme y nada, los busque donde juega con sus amigos y nada, lo busque donde trabaja en la panadería y nada, bueno debe de estar jugando o haciendo alguna travesura, miren a lo lejos ahí viene pepe.

Ingresa pepe.

Animador: hola pepe ¿cómo estás?

Pepe: muy feliz porque conocí a un nuevo amiguito.

Animador: que bien ¿quién es? ¿Dónde está?

Pepe: está afuera, ve a verlo.

Animador: está bien iré.

Animador: pro si es un sapo que lindo.

Pepe: se llama SEÑOR SAPO.

Animador: hola señor sapo

Pepe: no habla porque cuando tiene hambre no piensa en hablar solo en comer

Animador: pero ¿qué es lo que come?

Pepe: ve a afuera y saca de una bolsa blanca su alimento

Animador: esta es su comida

Pepe: así es, ahora a alimentarlo

Animador: ¿nos ayudas linda niña?



LOS ANIMALES DEL MUNDO

Profesor: han visto a pepe, hoy no vino a sus clase seguro llegara tarde esta semana ha estado llegando tarde, seguro y se distrae en el camino, ahí viene le preguntare.

Pepe: hola profesor, disculpe la demora, pero he llegado tarde, porque estuve viendo unos hermosos animales y a todos les tome fotografías.

Profesor: No está bien llegar tarde, pero te disculpo, que se ala ultima vez, enseñame tus fotografías.

Pepe: tome querido profesor.

Profesor: que lindas fotos, son animales hermosos, los animales se clasifican en dos grupos de acuerdo en donde viven.

Pepe: cuales son, estimado profesor

Profesores: Los animales domésticos y los animales salvajes

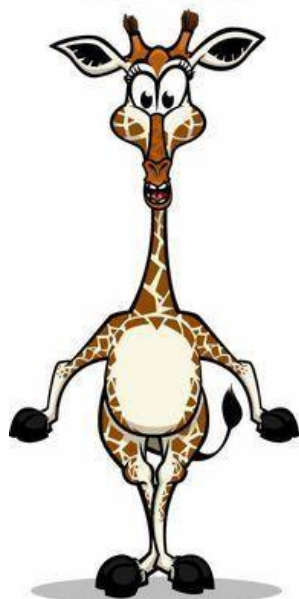
Pepe: ¿qué significa doméstico? , ¿Qué significa salvaje?

Profesor: los animales domésticos viven junto a los seres humanos y los animales salvajes en su hábitat natural

Pepe: me encantan

Profesor: mira he traído estos animalitos de plásticos, quisieras jugar con ellos.

Pepe: si profesor.



EL PIRATA BARBA ROSADA

Aparece un títere contado sobre la historia de barba rosada

Pepe: hola niña has visto todas las imágenes e barcos y piratas que tenemos en este biombo, ¿te gustan? , que bueno te contare que estas figuras pertenecen al mayor pirata que surco los 7 mares, el único, inigualable, espectacular el más guapo.... Pirata barba rosada.(el títeres señala a una imagen) Buenos hablemos de este barco, llamado el ESPERANZA ROSADA, es una amplia y hermosa estructura, donde el pirata de barba rosada lleva alimentos a los países más pobres del mundo. El pirata de barba rosada utiliza su increíble CAÑON BRAZO un arma mística que junto a estos adornos, conseguia que el brazo tuviera la fuerza de mil hombres y esos alimentos eran lanzados a los puertos de los países donde el hambre y la necesidad abundan. Niña ¿te gustaría conocer al pirata? Pues te tengo una sorpresa, con ustedes desde el continente de la esperanza llega el único, el más guapo, el pirata BARBA ROSADA.

Barba Rosada: hola niña soy el pirata BARBA ROSADA y hoy tengo un gran problema, mi brazo está muy cansado, ayer fui por todo el mundo repartiendo alimentos, no pude atender el pedido de los niños, debo mandar muchos alimentos y me están esperando en sus barcos, y ahí están (muestra recipientes que representan barcos) ¿me ayudas a lanzar los alimentos con tu caño brazo?



LA ALDEA DE LOS PITUFOS

Animador: los dibujos que más me gustaron fueron los pitufos y tengo algunos de ellos miren (presenta imágenes y figuras de plástico de los pitufos) este se llama pitufo gruñón, siempre está molesto, y habla de esta manera (gruñe) Este es pitufo filósofo, todo el día para pensando, este es pitufo fortachón, es muy fuerte puede levantar un camión, este es pitufo bromista, con este pitufo si hay que tener cuidado, esta es pitufina es una pitufo muy buena y este es gargame un monje muy malo y su compañero asrael un gato muy cruel , ellos siempre quieren dañar a los pitufos, un momento recibo una llamada, el celular mágico se conecta , ¿Quién es? Eres tu papa pitufo, claro que puede venir, ¿Dónde estás? Afuera en la puerta pasa Papa pitufo estamos aquí.

Ingresa un títere con la forma de papa pitufo.

Papa pitufo: hola niña hermosa, soy papa pitufo el líder de los pitufos estamos muy preocupados, gargame fue a la aldea y nos quitó todo el alimento y ya no podremos celebrar el Dio del pitufo, ayúdanos niña a llevar los alimentos, lancemos con mucha precisión a la aldea estas motitas rellenas de alimentos.



CUIDADO CON EL PATO

Animador: hola pepe ¿tú sabes cuál es el animal más rápido del mundo?

Pepe: si el guepardo.

Animador: es cierto tiene toda la razón, pero no conoces a juan el pato más rápido del mundo.

Pepe: un pato veloz que interesante.

Animador: una vez ganó las olimpiadas de la selva, es muy difícil atraparlo

Pepe: me gustaría ir a verlo ¿tú sabes dónde está?

Animador: claro que si acompaña me.

Fueron al lugar donde el pato juan vivía.

Animador: hola, por aquí está el pato juan.

Pepe: ya pronto va a pasar.

Animador: ahí está, pero paso muy rápido.

Pepe: si paso rápido.

Animador: niña ¿tú podrías ayudarnos?

Pepe: cuando pase el pato juan lánzale estos maíces para cuando los coma se detenga y podamos hablar con el sobre su record de velocidad.

Animador: entonces preparémonos.



