

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”**



TESIS

**“ESTRATEGIAS DE INICIACIÓN DRAMÁTICA PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EXPRESIVA DE LOS JÓVENES CON SÍNDROME DE DOWN DE
LA ONG HATUNYAA COMUNIDAD MONTESSORI DEL DISTRITO DE
SURQUILLO”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD ARTE DRAMÁTICO**

AUTORA:

PRIETO FERRER, INA AZUCENA

ASESORA:

ZAVALA OLLAGUE, MARÍA ELVIRA

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

*A mis queridos alumnos con síndrome de Down,
porque a través de ellos aprendí a disfrutar de
mi profesión.*

Agradecimiento

Quiero agradecer en primer lugar, por todo el entusiasmo, cariño, dedicación y esfuerzo de cada uno de los estudiantes que participaron en el presente trabajo y hoy en día son mis grandes amigos; y, a la Sra. Cecilia Salomón, Directora de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori por la confianza y facilidades brindadas.

También agradezco al director académico de la Escuela Superior de Arte Dramático, profesor Juan Basauri y de manera muy especial a mi asesora María Elvira Zavala por sus orientaciones y consejos.

A todos y todas, gracias.

Resumen

Esta investigación cuyo propósito fue determinar que las estrategias de iniciación dramática desarrollan la creatividad expresiva, contó con una muestra de 10 jóvenes de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, cuya condición genética es la denominada Síndrome de Down. Se aplicó un diseño pre experimental, que consistió en una preprueba para identificar todas aquellas potencialidades que se precisaban mejorar, luego el desarrollo de una propuesta pedagógica basada en estrategias de iniciación dramática y, la aplicación de la posprueba con el objetivo de comparar y observar sus efectos. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo denominada: Cuadro de evaluación de la Creatividad Expresiva, sustentada en los planteamientos de Tomás Motos que abarca cuatro dimensiones: expresión corporal, expresión oral, fase creativa y, análisis y valoración de su desempeño.

Los resultados indican que existen diferencias entre la pre y posprueba, por lo que se concluye que las estrategias de iniciación dramática tienen una influencia positiva en el desarrollo de la creatividad expresiva, poniendo en cuestión algunas posturas incrédulas que subsisten en el ámbito de la educación, denominada, educación especial. Los estudiantes con síndrome de Down, pudieron resolver situaciones diversas que implicaban todo un desafío para ellos y que finalmente les permitió conocer y poner a prueba sus posibilidades corporales, comunicativas, creativas y expresivas.

Palabras Claves: Síndrome de Down, creatividad expresiva, estrategias de iniciación dramática, educación y desarrollo integral.

Abstract

This research, the purpose of which was to determine that dramatic initiation strategies develop expressive creativity, included a sample of 10 young people from the NGO Hatunyaa Montessori Community in the Surquillo district, whose genetic condition is called Down Syndrome. A pre-experimental design was applied, which consisted of a pre-test to identify all those potentialities that needed to be improved, then the development of a pedagogical proposal based on dramatic initiation strategies and, the application of the post-test in order to compare and observe their effects. The instrument used was a checklist called: Expressive Creativity Assessment Chart, based on the approaches of Tomás Motos that covers four dimensions: body expression, oral expression, creative phase and, analysis and evaluation of their performance.

The results indicate that there are differences between the pre and post test, so it is concluded that the strategies of dramatic initiation have a positive influence on the development of expressive creativity, calling into question some incredulous positions that remain in the field of education, called special education. Students with Down syndrome were able to solve various situations that implied a challenge for them and that finally allowed them to get to know and test their corporal, communicative, creative and expressive possibilities.

Keywords: Down syndrome, expressive creativity, dramatic initiation strategies, integral development and inclusion.

Índice de contenido

Introducción	1
Capítulo I Planteamiento del problema	3
1.1. Descripción del Problema.....	3
1.2. Formulación del Problema.....	5
1.2.1. Problema General.	5
1.2.2. Problemas Específicos.	5
1.3. Determinación de los objetivos	5
1.3.1. Objetivo General.....	5
1.3.2. Objetivos Específicos.	6
1.4. Justificación e importancia de la investigación	6
1.5. Alcances.....	6
Capítulo II Marco teórico	8
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	8
2.1.1. Antecedentes Nacionales.	8
2.1.2. Antecedentes Internacionales.	9
2.2. Fundamentos de la Investigación.....	9
2.2.1. Fundamento Filosófico.	9
2.2.2. Fundamento Científico.	11
2.2.3. Fundamento Pedagógico.	14
2.2.4. Fundamento Artístico.	20
2.3. Marco Conceptual.....	22
2.3.1. Estrategias de iniciación Dramática	22
2.3.2. Creatividad.	25
2.3.3. La Expresión.....	29
2.3.4. Creatividad Expresiva.....	32
Capítulo III Método de la investigación.....	36
3.1. Diseño de la investigación	36
3.2. Tipo de investigación.....	36
3.3. Métodos de la investigación	36
3.4. Población y Muestra	36
3.5. Sistema de hipótesis.....	37
3.5.1. Hipótesis general	37

3.5.2.	Hipótesis específicas.....	38
3.5.3.	Hipótesis nula.....	38
3.6.	Variable e Indicadores	38
3.6.1.	Variable Independiente.....	38
3.6.2.	Variable Dependiente.....	39
3.7.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	40
3.7.1.	Análisis del instrumento de evaluación.....	41
3.7.2.	Interpretación del instrumento de evaluación.....	42
3.7.3.	Formato de Instrumento de evaluación.....	42
3.8.	Matriz de Consistencia	46
Capítulo IV	Trabajo de campo.....	48
4.1.	Propuesta pedagógica	48
4.1.1.	Características.....	48
4.1.2.	Descripción.....	52
4.1.3.	Unidad de Aprendizaje.....	53
4.1.4.	Sesiones de aprendizaje.....	57
Capítulo V	Análisis de los resultados.....	86
5.1.	Resultados de la prueba de entrada y de la prueba de salida.....	86
5.2.	Resultados específicos según variable e indicadores.....	87
5.3.	Aportes surgidos de la investigación	98
Conclusiones	100
Recomendaciones	101
Referencias bibliográficas	102
Anexos	105
Anexo 1:	Evaluación de la creatividad expresiva (alumna B y alumna D).....	106

Índice de tablas

Tabla 1.	<i>Distribución de frecuencias de creatividad expresiva, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori Del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.</i>	86
Tabla 2.	<i>Distribución de frecuencias de la dimensión expresión corporal, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.</i>	87
Tabla 3.	<i>Distribución de frecuencias de la dimensión expresión oral, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.</i>	88
Tabla 4.	<i>Distribución de frecuencias de la dimensión fase creativa, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.</i>	89
Tabla 5.	<i>Distribución de frecuencias de la dimensión análisis y valoración del desempeño, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.</i>	90
Tabla 6.	<i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	91
Tabla 7.	<i>Estadísticos de prueba^a</i>	92
Tabla 8.	<i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	93
Tabla 9.	<i>Estadísticos de prueba^a</i>	93
Tabla 10.	<i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	94
Tabla 11.	<i>Estadísticos de prueba^a</i>	95
Tabla 12.	<i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	96
Tabla 13.	<i>Estadísticos de prueba^a</i>	96
Tabla 14.	<i>Prueba de rangos de Wilcoxon</i>	97
Tabla 15.	<i>Estadísticos de prueba^a</i>	98

Índice de figura

Figura 1. Educación especial y educación básica regular, diferencias y similitudes.....	17
Figura 2. Habilidades de la creatividad dramática de Motos con su variante las dimensiones de la creatividad expresiva (propuesta personal)	32
Figura 3. Estrategia de iniciación dramática para el desarrollo de la creatividad expresiva ..	25
Figura 4. Expresión y proceso creador	49
Figura 5. Creatividad expresiva	49
Figura 6. Relación de variables y propuesta pedagógica para el desarrollo de la creatividad expresiva.....	51

Índice de gráfico

Gráfico 1. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según fase de entrada y salida, <i>ONG Hatunyaa Comunidad Montessori</i> del distrito de Surquillo.	86
Gráfico 2. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión expresión corporal en la fase de entrada y salida, <i>ONG Hatunyaa Comunidad Montessori</i> del distrito de Surquillo.	87
Gráfico 3. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión expresión oral en la fase de entrada y salida, <i>ONG Hatunyaa Comunidad Montessori</i> del distrito de Surquillo.	88
Gráfico 4. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión fase creativa en la fase de entrada y salida, <i>ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito</i> de Surquillo.	89
Gráfico 5. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión análisis y valoración de desempeño en la fase de entrada y salida, <i>ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito</i> de Surquillo.	90

Introducción

«El arte supremo del Maestro, es despertar la ilusión por la expresión creativa y los conocimientos»

Albert Einstein

Creatividad y expresión son términos muy amplios y complejos. Estos dos términos adquieren sentidos específicos según la disciplina que las aborde. Por ello, para el presente caso se delimitarán los conceptos recogidos únicamente desde el enfoque del arte y educación.

Según Bercebal (2000), la expresión debe considerarse como fragmento básico de la capacidad creativa. No son términos equivalentes, pues según el autor, la capacidad creativa se muestra y potencia a través de la capacidad expresiva. Por su parte Motos y Laferrière (2003), señalan que la creatividad es una facultad, una capacidad que está presente en cada una de las personas en estado potencial, en todas las edades y rigurosamente depende del medio sociocultural.

En cuanto a la creatividad expresiva, es la facultad que tiene una persona de expresar su mundo, valiéndose de la diversidad de medios expresivos. Por eso, según afirma Bercebal (2000), se debe ayudar a que la persona desarrolle su potencial creativo y expresivo, que para el caso de esta investigación es de naturaleza muy singular por tratarse de estudiantes con síndrome de Down¹.

En este sentido, un paso necesario para conseguir el éxito educativo en relación al desarrollo de la creatividad y la expresión de las personas con SD, es que el profesor crea que las potencialidades del estudiante son factibles de desarrollo, de lo contrario limitará su labor por “etiquetas” que se tiene socialmente en relación a esta condición, o por el diagnóstico médico que considera que sus dificultades cognitivas son determinantes; por lo que resulta importante tener en cuenta este aspecto, teniendo en cuenta que las expectativas del profesor influyen poderosamente en los resultados de los estudiantes, tal como lo menciona Armstrong (2015). Con lo expuesto, no se pretende negar la importancia de la ciencia ni sus estudios sobre el SD, sino más bien, parte de la idea de que el diagnóstico es algo dinámico, -tal como se sustentará posteriormente-, es decir, el diagnóstico es un paso previo a una intervención pedagógica, que se debe tener en cuenta con la finalidad de conocer las implicancias del SD en la vida de la persona, en pro de buscar estrategias que permitan aprender y enseñar de mejor manera.

¹ En adelante se denominará como SD

Desde el punto de vista médico, el SD es una condición o circunstancia que se produce en los humanos como consecuencia de una alteración genética, debido a la presencia de un cromosoma extra en el par 21. Las consecuencias de esta alteración cromosómica según Flórez, Garvía y Fernández-Olaria (2015), son muy variables en cada individuo con SD. En consecuencia, podría considerarse arbitrario que para una evaluación solo se tome en cuenta su aspecto externo, porque la realidad de cada sujeto de estudio es singular y muy diferente al de otra persona, incluso diferencias que son mayores entre los que presentan el mismo trastorno genético.

El grupo de estudio, de esta investigación, está conformado por 10 jóvenes con SD, quienes presentan dificultades a nivel de la expresión y comunicación, situación que ha llevado a plantear una propuesta pedagógica basada en estrategias de iniciación dramática con la finalidad de contribuir al desarrollo de sus habilidades ² expresivas y comunicativas.

La presente investigación está organizada en cinco capítulos. El primero hace referencia a la descripción del problema, en el que se detalla el porqué de la realización de la investigación, asimismo se determinan los objetivos, se fundamenta su importancia y se plantean los alcances.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, donde se describen los principales temas relacionados con la propuesta: fundamentos filosóficos, científicos, pedagógicos, artísticos, relacionados a la expresión dramática, la educación de personas con SD, la creatividad y expresión, entre otros.

El tercer capítulo comprende el diseño de la investigación, la población y muestra, el sistema de hipótesis, variables e indicadores, así como el análisis y descripción del instrumento de evaluación que se ha utilizado para el diagnóstico de la Creatividad Expresiva en jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori.

A lo largo del capítulo cuatro, se encuentra la propuesta pedagógica que ha sido elaborada teniendo en cuenta las estrategias de iniciación dramática para el desarrollo de las dimensiones de la Creatividad Expresiva. También se describen las unidades y sesiones de clase.

Finalmente, el capítulo cinco presenta el análisis de los resultados obtenidos y su interpretación, expresiones de los cambios en el proceso de pre y pos prueba, que sustentan las conclusiones respecto al problema e hipótesis de investigación.

² Talentos innatos que la persona trae consigo y que son factibles de desarrollo.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción del Problema

Según estadísticas de la Organización de Naciones Unidas (ONU) en el mundo viven 650 millones de personas con alguna discapacidad física, intelectual o sensorial, es decir, el 10% de la población mundial. En Perú, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) el 5,2% de la población nacional, es decir 1 millón 575 mil 402 personas presenta algún tipo de discapacidad, dentro de las cuales se encuentran las que tienen discapacidad intelectual (PcDI)³ y dentro de este grupo se hallan las personas con SD. Según el Registro Nacional de la Persona con Discapacidad a cargo del CONADIS al año 2015 tiene inscritas 8 800 personas con SD, quienes representan una importante población, no obstante, hay que tener en cuenta que en este registro solo se ha considerado a aquellas personas afiliadas y que adicionalmente, debe haber un grupo que por diversas razones no pudieron hacerlo.

Respecto a si la persona con SD, presenta algún grado de discapacidad intelectual, Flórez, Garvía y Fernández – Olaria (2015), manifiestan lo siguiente: “el órgano más constantemente alterado en el Síndrome de Down es el cerebro” (p.73), además señalan que “no es sencillo definir y describir el fenotipo cognitivo/conductual en un síndrome tan complejo como el síndrome de Down” (p.87), pero precisan que los problemas en el habla y el lenguaje son rasgos particularmente característicos del fenotipo de la persona con SD. McGwire y Chicoine (1999, traducido en 2010), refieren que se ha descubierto que existen dos áreas fundamentales de la comunicación (inteligibilidad de su lenguaje hablado y en la dificultad en la expresión de sus pensamientos y sentimientos), que les resultan difíciles de desarrollar a las personas con SD, las mismas que les pueden ocasionar problemas relacionados a su salud mental.

Ciertamente que las personas con SD presentan diferencias tanto físicas como intelectuales, es por eso que en siglos pasados se les consideraba como inhabilitados e incapaces de desarrollar cualquier tipo de actividad y, en múltiples ocasiones eran excluidos y expuestos a un trato desigual en sus derechos como personas. Sin embargo, en las últimas décadas, esto está cambiando, gracias a las investigaciones sobre el tema, principalmente las realizadas en el ámbito de la neurociencia y educación que han presentado importantes avances

³ Personas con Discapacidad Intelectual

en el estudio de este fenómeno, logrando establecer que son las múltiples circunstancias por las que atraviesa la persona con SD a lo largo de su vida, las que afectan y determinan su desarrollo. Es decir, que las causas que llevan a la incapacidad, no es más que la falta de oportunidades.

En relación a esto, Flores y Troncoso (1997), formulan una explicación muy clara respecto del enfoque pedagógico desde el cual se debería abordar la educación de las personas con esta condición: “El niño con síndrome de Down en el área de la educación no demanda una terapéutica integradora, sino una educación racional y adecuada a sus características cognitivas, afectivas y sociales”. (p. 37).

En línea con lo mencionado en el párrafo anterior, hoy se sabe que fenómenos complejos como el aprendizaje, son estructuras en continua modificación y esto es determinado por las características ambientales que si se encuentran dotadas de experiencias significativas mejoran las estructuras sinápticas, es decir, se atribuye gran importancia al contexto o situaciones que tienen el potencial de promover el desarrollo y el aprendizaje. (Ecles citado en Melero, 1999)

Por lo expuesto, si bien las personas con SD presentan dificultades en ciertas áreas como por ejemplo en el lenguaje, el habla y en los dos aspectos fundamentales de la comunicación descritos precedentemente, queda claro que esas dificultades son modificables. Es importante entender que la persona con SD, es mucho más que su carga genética y que al igual que cualquier estudiante precisa que desde el área educativa se active una adecuada mediación pedagógica que contribuya a su desarrollo integral y cuestionar esa posición parcializada que concibe la educación de los estudiantes con SD, desde una mirada terapéutica y asistencialista -las mismas que también son necesarias-; pero no en detrimento de la función pedagógica. Esta función está señalada en los fines de La Educación Básica Especial (EBE), específicamente en el artículo 2° del Reglamento de Educación Básica Especial de la Ley N° 28044 Ley General de Educación, que pone énfasis en la necesidad de “brindar una educación de calidad a las personas con necesidades educativas especiales, en todas las modalidades y niveles del sistema educativo para el desarrollo de sus potencialidades” (Ministerio de Educación [MINEDU], 2019), en ese sentido es que se deben desarrollar acciones pedagógicas para el despliegue de sus habilidades creativas y expresivas. Entendiendo que las habilidades son una virtud o fortaleza que cada ser humano posee y que son factibles de desarrollo, siempre y cuando se proporcione los medios necesarios para dicho fin. Por esta razón en el presente trabajo se acompaña una propuesta pedagógica basada en cuatro estrategias de iniciación dramática, la misma que ha sido diseñada desde una óptica horizontal, que considera a los

estudiantes con SD, como sujetos abiertos al aprendizaje, valorando sus procesos, sus propios ritmos de aprendizaje e intereses.

El problema parece ser muy complejo, pero si se trabajan aquellos aspectos que facilitan o mejoran las habilidades expresivas y creativas, se podrá beneficiar directamente en el área comunicacional y con ello en su desarrollo social e integral, que además tendrá una repercusión positiva en su salud mental.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General.

- ¿De qué manera las estrategias de iniciación dramática desarrollan la Creatividad Expresiva en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?

1.2.2. Problemas Específicos.

- ¿De qué manera el movimiento creativo estimula el desarrollo de las habilidades de expresión corporal en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?
- ¿Cómo el juego funcional mejora las habilidades de expresión oral en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?
- ¿De qué manera la improvisación desarrolla la fase creativa en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?
- ¿De qué manera la dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?

1.3. Determinación de los objetivos

1.3.1. Objetivo General.

- Determinar de qué manera las estrategias de iniciación dramática desarrolla la Creatividad Expresiva en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

1.3.2. Objetivos Específicos.

- Determinar de qué manera el movimiento creativo estimula el desarrollo de las habilidades de expresión corporal en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- Determinar cómo el juego funcional mejora las habilidades de expresión oral en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- Determinar de qué manera la improvisación desarrolla la fase creativa en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- Determinar de qué manera la dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Es indiscutible que la persona con SD, como todo ser humano desea ser comprendida. La necesidad de expresarse es tal vez una de las más esenciales que se tiene como individuo; la dificultad o facilidad en el manejo de los recursos expresivos es relevante para poder comunicarse y relacionarse.

Por lo expuesto, se justifica el interés por la elaboración del presente trabajo y cuya importancia radica en lo siguiente: a) Con los resultados de la preprueba y posprueba se tendrá un panorama de los aspectos a desarrollar en relación a las dimensiones de la creatividad expresiva, las mismas que son un aspecto poco conocido y trabajado en el ámbito educativo; b) Tiene gran relevancia social, por la condición singular que presentan los participantes que requieren una intervención didáctica centrada más que en las dificultades, en sus posibilidades en razón que tienen derecho a todos los beneficios educativos que la sociedad otorga; c) Por aportar con un programa (metodológico y práctico) novedoso, de cómo se puede trabajar en el desarrollo del potencial creativo y expresivo de una población específica, por cuanto se ha realizado con una muestra de diez jóvenes, todos con SD, que servirá a otras investigaciones relacionadas al tema de estudio.

1.5. Alcances

La presente investigación contempla los beneficios que los alumnos con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori reciben gracias al programa pedagógico presentado, así como también las contribuciones que se realizarán en otras áreas y que son las siguientes: 1) Comprende en primer lugar a la ONG antes citada, en razón que ofrece una propuesta

pedagógica sistematizada, basada en estrategias de iniciación dramática para el desarrollo de la creatividad expresiva de sus alumnos, que será de beneficio tanto a los sujetos de la muestra, como a la comunidad educativa de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori; 2) El programa será un aporte a la pedagogía, pues podrá ser utilizado como material de consulta y de trabajo; 3) Se abre la posibilidad de que a partir de la presente propuesta, otros profesionales validen, desarrollen o complementen la experiencia, lo que será de provecho no solo en los centros de educación especial, sino en centros de educación inclusiva y además en educación regular.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

En el ámbito académico hay investigaciones que se acercan al estudio de las variables tanto dependiente o dependiente del estudio; a continuación, se resumirá aspectos esenciales de los estudios realizados tanto nacionales como internacionales.

De las investigaciones realizadas en el interior del país las que guardan mayor relación con el presente estudio son las siguientes:

2.1.1. Antecedentes Nacionales.

- Autora: Valdiviezo, Yulissa (2016). Realizó una propuesta de trabajo con la finalidad de mejorar la práctica pedagógica a partir de la aplicación de estrategias de juego simbólico para el desarrollo de la expresión y comprensión oral en las niñas menores de tres años con síndrome de Down y retraso global de desarrollo. Considera que el juego es un elemento importante donde las niñas logran interactuar y socializar con los demás, pues participan en las actividades de juego, exploran los objetos con mayor atención y concentración lo que permitió fijar la mirada y responder a las indicaciones que reciben.
- Autora: Sabaduche, Aurea, (2015). Realizó su trabajo con el objetivo de determinar los efectos que produce la aplicación del teatro como estrategia didáctica en la expresión oral de los alumnos de primaria. Luego de la aplicación de una prueba de entrada y posteriormente una prueba de salida, a un grupo de alumnos conformado por 76 estudiantes, concluye que 45 alumnos lograron mejorar su expresión oral logrando alcanzar adecuadas habilidades comunicativas frente al público, 28 alumnos lograron medianamente y 03 estudiantes no lograron tener una buena expresión oral. Conclusiones que según la autora confirma lo importante que es el teatro para mejorar la capacidad de expresión oral del grupo muestra.

Respecto a las investigaciones realizadas al exterior del país las que guardan mayor relación con el presente estudio serían:

2.1.2. Antecedentes Internacionales.

- Autores: González, Natalia (2017). Elaboró un modelo de intervención, mediante el teatro pedagógico para 22 personas con síndrome de Down, en el cual se desarrollan competencias que mejoraran la vida del grupo muestra, desde una perspectiva metodológica de estudios mixtos. Para ello, recogió información de diversas fuentes y a través de diferentes técnicas, logrando resultados que le permitieron confirmar sus hipótesis vinculadas a la mejora en el desarrollo competencial de manera general, además de demostrar el efecto positivo del programa. Concluyendo finalmente que su modelo de teatro pedagógico para personas con síndrome de Down es efectivo.
- Autor: García, Viviana y Terán Martha (2011). Ante el desconocimiento, en ciertas instituciones educativas y/o terapéuticas de técnicas de artes escénicas (danza – teatro), las autoras desarrollan su trabajo de investigación donde miden la influencia de dichas técnicas en el estado sicomotriz de niños y niñas con síndrome de Down. Su trabajo tiene como objetivo principal conocer los efectos de dichas técnicas en el estado sicomotriz del grupo muestra, además de contribuir con facilitar un instrumento que ayude en la planificación y evaluación que se realice dentro de un proceso terapéutico.

2.2. Fundamentos de la Investigación

La presente investigación se fundamenta en los aportes del filósofo Humberto Maturana en cuanto a la concepción de los seres vivos desde una óptica que parte de la biología hacia ética de la convivencia; también comprende los fundamentos científicos en cuanto a la neurobiología y neuropsicología de los sujetos con SD, realizados por Jesús Flores, Beatriz Garvía y Roser Fernández – Olariaga. Además, se sustenta en los postulados pedagógicos de María Montessori y para las bases teóricas artísticas en Tomás Motos, Georges Laferrière entre otros.

2.2.1. Fundamento Filosófico.

La persona con SD si bien parece distinta, es precisamente esta diferencia lo que es común a toda la especie humana; es decir que cada persona de alguna manera es diferente a otra. Pero las bases biológicas no establecen valoraciones respecto a los seres, tal como lo sustenta Maturana (1996) cuando señala:

(...) desde el punto de vista del ser biológico, no hay errores, no hay minusvalías, no hay disfunciones (...) es en el espacio de las relaciones humanas en que el niño limitado pasa a ser limitado (...) la enfermedad o limitación no pertenecen a la biología, sino a la relación desde la cual el ser humano considera que un organismo, un sistema, u otro ser humano no satisfacen cierto número de expectativas (pp. 262 - 263).

Resulta innegable que el desarrollo de los seres humanos se da en interacción con otros, por lo que sería contraproducente que, a la persona con SD, solo se le tenga en cuenta desde su biología y no desde su integridad.

(...) Los seres vivos tienen dos dimensiones de existencia. Una es su fisiología, su anatomía, su estructura. La otra, sus relaciones con otros, su existencia como totalidad. Lo que nos constituye como seres humanos es nuestro modo particular de ser en este dominio relacional donde se configura nuestro ser (Maturana, 1996, p.22).

Es en el reconocimiento de la humanidad, en el respeto por uno mismo, que se traduce en respeto por los demás que se puede convivir de manera armónica, teniendo en cuenta las necesidades y preferencias individuales, las mismas que son muy diversas. Es en el contexto socio cultural donde se desarrolla la forma de ver el mundo (concepción), se interactúa con los otros (convivencia) y se afianza las relaciones humanas (emoción). Todo ello constituye la dinámica social que para Maturana es:

(...) una dinámica de relaciones humanas que se origina en la aceptación mutua. Maturana utiliza la palabra amor para definir aquella emoción que funda a lo social- que posibilita ese acoplamiento recurrente y lo potencia- es el amor, de modo que “si no hay aceptación mutua, y si no hay aceptación del otro, y si no hay espacio de apertura para que el otro exista junto a uno, no hay fenómeno social”. (Opazo, 1995, p.52)

Por tanto, el amor es una condición necesaria para el desarrollo del ser humano en todas sus dimensiones (físico, psíquico, social y espiritual); es el amor la emoción que permite aceptar al otro y legitimarlo en la convivencia. Según Maturana biológicamente los seres humanos están abiertos a la aceptación del otro, compartiendo un espacio donde es posible la cooperación el respeto, el diálogo y la reflexión en condición de igualdad. Principios que han sido tomados en cuenta para el desarrollo de la propuesta pedagógica, en el sentido que se ha

generado un espacio de buenas relaciones humanas basadas en el amor y en las emociones que surgen de la convivencia con los otros.

2.2.2. Fundamento Científico.

Investigaciones científicas han posibilitado el comprender que los seres humanos son unidades funcionales y que cada transformación a nivel interno afecta en lo externo y viceversa, como cuando se descubrió la función de las neuronas espejo o los efectos del medio ambiente en el mundo interno y social de la persona. Es por esta razón que la labor de la educación en general y la mediación pedagógica en especial para el caso de las personas con SD, son necesarias y de urgente atención. Conocer su singularidad, especialmente en los temas relacionados a la actividad cerebral, considerando que lo que ocurre en el cerebro repercutirá posteriormente en otros aspectos como en lo psicológico y comportamentales en general son condiciones básicas para la formulación y puesta en acción de cualquier proyecto de intervención educativa.

(...) El perfil cognitivo de la persona con síndrome de Down no es una foto fija sino que evoluciona constantemente (...) pese a las alteraciones estructurales que hemos analizado, propias del síndrome de Down, el sistema nervioso muestra su plasticidad y sigue desarrollándose, especialmente en respuesta a las influencias del ambiente, (...) el problema está en que, si no se ponen en marcha los programas de intervención para mejorar la motivación, la atención, la comunicación, y la constancia, impedimos que el desarrollo cerebral evolucione positivamente (Flórez, Garvía y Fernández – Olaria, 2015, p.88).

El cerebro es una estructura compleja, notablemente maleable y sus diversas estructuras se van modificando a lo largo de la vida por la interacción con el medio, es por ello que en el ámbito educativo corresponde generar contextos enriquecedores que contribuyan al desarrollo de aprendizajes significativos del estudiante con SD, sin olvidar sus peculiaridades y sus ritmos de aprendizaje.

2.2.2.1. Biología y Síndrome de Down.

El aprendizaje es una tarea compleja, por ello se hace necesario que en las prácticas educativas se maneje cierta información concerniente a la biología, para que de esta manera se puedan realizar las adaptaciones curriculares pertinentes, que contribuyan sobre todo en aquellas áreas referidas a su desenvolvimiento cognitivo, físico y afectivo. La información en

cuanto a la genética, explica la causa que origina el SD y sus repercusiones que resultan convenientes conocer.

2.2.2.1.1. Genética

Los estudios en el campo de la genética señalan que la causa primaria se debe a la presencia de un cromosoma extra en el par 21, por ello también se le denomina trisomía 21. Esto quiere decir que si bien todas las células del organismo (salvo óvulos y espermatozoides) contienen 46 cromosomas, en el SD tienen 47. Los cromosomas se agrupan en pares, 23 que aporta el padre y 23 de la madre, pero en el caso del SD, bien el óvulo o bien el espermatozoide aporta dos cromosomas 21 en lugar de uno.

Los cromosomas llevan dentro un material genético que es responsable de la vida y de la acción del cromosoma. El cromosoma 21 contiene moléculas de ADN⁴, ARN⁵ y cromatina que es una sustancia de carácter proteico, y todo este contenido del cromosoma va a tener una función muy importante porque es lo que hace que dicha célula funcione, se desarrolle, se multiplique y tenga una conformación; es decir, que la acción de los cromosomas es lo que realmente va a influir para que la vida de la célula se establezca, se desarrolle en la época fetal y después funcione, asegurando además que este funcionamiento sea de manera equilibrada con todas las demás células.

Por consiguiente, si en lugar de tener 46 cromosomas se tiene 47, se desencadena una desorganización desde la primera época fetal embrionaria y que va a repercutir posteriormente a lo largo de toda la vida de la persona con SD. Al respecto, Flórez, Garvía y Fernández – Olaria, (2015) dicen: (...) “la trisomía del cromosoma 21 no solo influye sobre los productos derivados directamente de sus propios genes, sino que modifica el comportamiento de genes de otros cromosomas (p.57). Lo que significa que esta acción desequilibrante se expresará de manera amplia, expandida y muy diversa⁶”. Como se ha mencionado de manera reiterada, la realidad de la persona con SD es muy singular, tanto en la afectación como en la intensidad con que se expresa y eso explica porque existen diferencias en los grados de retardo que presenta cada individuo, o por qué algunos tienen cardiopatía y otros no, entre otras condiciones.

2.2.2.1.2. Implicancias físicas de la afectación

El desequilibrio -explicado líneas arriba-, origina dificultades en el desarrollo y funcionamiento de diversas partes del organismo. A continuación, se menciona alguna de ellas:

⁴ Ácido desoxirribonucleico, contiene las instrucciones de la información genética

⁵ Ácido ribonucleico, participa en la síntesis de las proteínas y actúa como mensajero de la información genética

⁶ Hay mayor diferencia entre dos personas con síndrome de Down que entre dos personas que no lo tienen.

- El cerebro es el órgano más afectado y toda persona con SD tendrá una alteración en mayor o menor grado.
- Algunos pueden presentar enfermedades cardíacas.
- Los órganos sensoriales como la visión y el oído pueden estar disminuidas en su función.
- Problemas en el sistema endocrino por lo que muchos presentan hipotiroidismo.
- Presentan alteraciones en el esqueleto cráneo facial, en especial al macizo medio de la cara, lo que conlleva a resultados visibles como por ejemplo que tengan la cara más pequeña y otras que pueden no ser notorias a simple vista pero que afectan, pues originan una serie de complicaciones como por ejemplo problemas auditivos o dificultad al respirar.
- Disminución del tono muscular (Hipotonía)
- Aparato digestivo; entre otros.

Si bien dichas afectaciones son muy variadas, muchas de ellas son corregibles y tratables. Actualmente hay una importante cantidad de médicos que están actualizados con el tema. Pensar que las soluciones se complementan entre la medicina, la educación, la familia, la atención, la presencia, el cariño, etc., alientan la esperanza de vida y las posibilidades de un buen mantenimiento de salud se han venido incrementando en los últimos años.

2.2.2.2. Información básica de la psicología de la persona con síndrome de Down.

Hoy en día se habla mucho de las emociones y de sus implicancias en la vida del hombre, por lo que resulta importante considerar que los comportamientos poseen carga emocional, así como también el aprendizaje; la resolución a los estímulos sociales y ambientales pueden ser variadas, pero están teñidas de emociones y sentimientos. El complejo mundo interno de los seres humanos se desarrolla en interrelación con los demás y consigo mismo, es un proceso de interacción y adaptación que se expresa en conductas y emociones, por lo que resulta necesario forjar un ambiente favorable y estimulante para los aprendizajes.

Las personas con SD como todos, tienen necesidades y manifestaciones emocionales, así como ciertos rasgos psicológicos característicos con evidentes implicaciones de carácter social y educativo. Presentar una actividad cerebral mayor en las regiones más involucradas en la interacción emocional- cognitiva y menor en las regiones más implicadas a las funciones ejecutivas. Además, que en general (salvo algunas excepciones), una de las características que más define a la persona con SD, al margen de su discapacidad intelectual, es la manifestación de riqueza de su mundo emocional (Flórez, Garvía y Fernández – Olaria, 2015). A continuación, se describe alguna de ellas:

- La riqueza afectiva se evidencia desde sus primeros años en la facilidad que tienen para sonreír, la conducta de apego que se evidencia en abrazos ofrecidos de forma indiscriminada.
- Sustituye con lenguaje corporal lo que no puede expresar hablando (dificultades de lenguaje y comunicación oral).
- Tienen gran capacidad para imitar a otros, conducta es esencial para el aprendizaje, en especial en los primeros años de vida.
- Tienen gran capacidad para utilizar las distintas señales emocionales que emiten los otros para lograr descifrar el entorno donde se encuentran.

Resulta importante conocer las causas, perfil de desarrollo y dificultades en el SD, no para cualificarlas, sino para identificarlas y brindar los apoyos pertinentes.

2.2.3. Fundamento Pedagógico.

Las bases pedagógicas de la investigación, se sustentan en uno de los enfoques que revolucionó la educación en el mundo, es decir en la metodología activa de María Montessori (1870-1952), quien realizó importantes estudios y experiencias en lo que se consideraba en aquel entonces como una “infancia anormal”.

A. La metodología activa de María Montessori.

Montessori sostuvo que la educación era una cuestión pedagógica y no médica. En el libro *Método de la Pedagogía Científica* (1937) dice: “Medir la cabeza, la estatura, etc., no significa en verdad hacer obra pedagógica, sin seguir el camino que a ella conduce, porque no se puede educar a un individuo que no se conoce directamente” (p.16). Con esta idea postula el abandono del tratamiento médico a favor del tratamiento pedagógico. Por ello, durante el tiempo que se dedicó a la enseñanza y en sus numerosas conferencias defendió el derecho de los niños con necesidades educativas especiales, a beneficiarse de la educación.

María Montessori planteó ideas revolucionarias en su tiempo y que tienen vigencia en la actualidad, ideas como el respeto a la infancia; el conocimiento directo (en el contacto personal y no solo en el diagnóstico escrito) y defendió la obligación a que el niño sea educado. Entre los principios de su pedagogía considera la individualidad y la libertad del niño, también la creación de un ambiente educativo estructurado y a la vez relajado, que favorezca la autoactividad y la espontaneidad; desarrolló acciones pedagógicas centradas en el ejercicio repetitivo y la interacción conjunta entre lo sensorial y lo motriz, para lo cual creó un material multisensorial que se viene usando hasta el día de hoy en las escuelas.

- **Rol del docente:**

Otro aspecto a tener en cuenta, es que en la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori donde se ha desarrollado la investigación, es un centro montessoriano, es decir, sigue los lineamientos de la Metodología Activa de Montessori, los mismos que fueron considerados en gran medida en el diseño de esta propuesta pedagógica desde el arte dramático. Algunos aspectos relevantes son, por ejemplo: que en las clases no se debe incitar a la competencia entre compañeros, en cambio, se debe promover el respeto y la valoración del logro de cada alumno. Las equivocaciones o faltas que se produzcan en el aula, son consideradas como parte del aprendizaje, por ello, el alumno no es castigado o señalado, sino por el contrario, esta situación es valorada y luego integrada a los aprendizajes (los errores son parte de una etapa en el proceso educativo).

Las maestras en el método Montessori cumplen la función de guías, es decir orientan el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Su función es muy importante, ya que su meta es ayudarlo a ayudarse, es decir que el estudiante vaya aprendiendo de sus propias experiencias y descubrimientos con el material de trabajo, siempre respetando las diferencias individuales de cada uno, sus propios tiempos, ritmos, capacidades y preferencias. Para ello, se esfuerza por dar a conocer al estudiante que es él quien debe amarse y respetarse, le ayuda a construir la confianza en sí mismo desde pequeño. Montessori (1937) dice lo siguiente al referirse al trabajo en el aula:

La lección debe limitarse, actuar como un estimulante de la atención, (...) las palabras no son siempre necesarias; con frecuencia del simple uso de un objeto se deriva una lección completa, (...) la característica de la lección ha de ser la brevedad. Una lección será tanto más perfecta cuando más palabras se hayan ahorrado (p. 66).

Teniendo en cuenta que las personas con SD presentan un grado de discapacidad intelectual que conlleva a que les tome un tiempo mayor la recepción y retención de la información, es pertinente considerar las orientaciones de la Dra. Montessori, respecto a la organización de una lección con temas claros, puntuales y de manera sintética, procurando relacionarlos con circunstancias de su entorno inmediato, para que el aprendizaje sea significativo y por ende, perdure en el tiempo.

A continuación, se enuncia algunas características que una maestra del método Montessori debe tener:

- Ser una gran observadora de los intereses y necesidades individuales de cada estudiante.

- Debe ser capaz de guiar al niño dentro del salón de clases hacia el material o actividad que necesite para lograr un desarrollo armónico y adecuado a su edad.
- Debe conocer y manejar correctamente el uso y los objetivos de cada material que se encuentre en el espacio.
- Indicar de modo claro y exacto el uso de los objetos y materiales.
- Ser activa cuando se pone al niño en contacto con el material por primera vez y pasiva cuando éste contacto ya se ha dado.
- Debe mantener el ambiente siempre limpio y ordenado.
- Atender y escuchar en donde se le llama y respetar el trabajo y los errores de los participantes
- Deben despertar en el niño, su independencia e imaginación durante su desarrollo.
- Generar en él autodisciplina, bondad y cortesía.

B. Implicancias educativas del alumno con SD.

El aprendizaje es un proceso de desarrollo dinámico que implica la adquisición, incorporación y apropiación de conocimientos, habilidades y destrezas. En el caso de los estudiantes con SD, este desarrollo⁷ requiere además de ciertas adaptaciones curriculares (donde se tengan en cuenta sus particularidades) y un contexto adecuado que lo propicie.

a. Necesidades educativas

Cada persona es única e irrepetible, por ello resulta difícil definir cuáles son todas aquellas necesidades educativas que requieren los estudiantes con SD, a continuación, se presentan algunas características descritas por un especialista en la materia; seguidamente, se presenta un cuadro de algunas similitudes y diferencias encontradas entre la educación básica regular y educación especial, que ayuda a entender mejor estas condiciones.

- Necesitan que se les enseñen expresamente habilidades que otros niños aprenden espontáneamente, sin ser conscientes de ello.
- El proceso de consolidación de lo que han de aprender es más lento.
- Necesitan más tiempo para culminar cualquier aprendizaje y, en consecuencia, más tiempo de escolaridad.
- Precisan de mayor número de ejemplos, de ejercicios, de actividades, más práctica, más ensayos y repeticiones para alcanzar las mismas capacidades.

⁷ Se entiende por desarrollo al proceso de carácter evolutivo

- Necesitan, siempre que sea posible, que los aprendizajes sean prácticos, útiles, funcionales, aplicables de manera inmediata o cercana en su vida cotidiana; en definitiva, que promuevan la motivación.
- Tienen dificultades de abstracción, de transferencia y de generalización de los aprendizajes. Lo que aprenden en un determinado contexto no se puede dar por supuesto que lo realizarán en otro diferente. Eso exige que se tengan previstas la transferencia y la generalización.
- El lenguaje es un campo en el que la mayor parte de los alumnos con síndrome de Down tiene dificultades, por lo que requiere un trabajo específico.
- Es necesario aplicar programas específicos de autonomía personal, entrenamiento en habilidades sociales y educación emocional, dirigidos a promover su independencia.
- Necesitan que se les evalúe en función de sus capacidades personales, de los objetivos individuales planteados y de los niveles de aprendizaje que cada uno vaya alcanzando, y no en base a criterios externos (Ruiz, 2012, p.17)

Diferencias	
Educación básica regular	Educación básica especial
El sistema impone el currículo.	El niño impone el currículo.
Atención prestada maestro-alumno es grupal.	La atención es individual para atender las necesidades específicas.
Los maestros de educación regular generalmente no están capacitados para enseñar a niños especiales.	Los maestros de educación especial deben estar capacitados para educar niños especiales.
Los alumnos son agrupados por edades.	Los alumnos son agrupados según sus necesidades.
Los estudiantes se amoldan a las características de la escuela.	La escuela debe adaptarse a las necesidades del alumno.
Similitudes	
Educación básica regular	Educación especial
La escuela busca contribuir que los alumnos alcancen el máximo de su desarrollo.	La escuela busca contribuir que los alumnos alcancen el máximo de su desarrollo.
Los centros educativos actuales proporcionan algo más que conocimientos académicos.	La educación es integral.
Se da importancia a la participación de los padres y familiares en el proceso educativo.	Se da importancia al trabajo en equipo (trabajo multidisciplinario).
Existe variedad en la metodología del trabajo.	Los profesores deben disponer de una amplia variedad de estrategias de enseñanza.

Figura 1. Educación especial y educación básica regular, diferencias y similitudes

2.2.3.1. Normatividad.

La razón de ser de la educación especial es contribuir a que la persona con necesidades educativas especiales alcancen el máximo de su desarrollo, esto incluye a las personas con SD, quienes como todo ser humano, son sujetos de derecho, tal como se fundamenta a continuación.

A. Los cuatro pilares de la Educación.

La UNESCO, como organismo normativo rector de la educación a nivel mundial, emitió en 1996 a través de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, el informe “La Educación encierra un tesoro”, presidido por Jacques Delors en el año 1996 contiene ideas claves que sirven como marco normativo para múltiples acciones en el campo educativo mundial.

Como principios rectores destacan los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Cabe señalar que estos principios son igualmente aplicables tanto a la educación regular como especial.

Desde que la UNESCO redactó este informe de los “Cuatro pilares de la educación” los sistemas educativos tuvieron que remodelar sus lineamientos para garantizar la formación integral de los alumnos de educación básica regular y de los alumnos de educación básica especial. Este compendio de buenas intenciones sería insuficiente si no existiese un marco normativo que regulase toda acción educativa dirigida a las personas con discapacidad, que garantice el acceso a una educación de calidad ajustada a sus necesidades particulares.

En el Perú se formuló el reglamento de educación básica especial que está comprendido en la ley de educación.

B. Reglamento de Educación Básica Especial.

En las disposiciones Generales de la ley de Educación Básica Especial (Minedu, 2005), contenidos en la Ley N° 28044, se desarrolla el mandato Constitucional que establece una serie de directivas con la finalidad de contribuir con la normalización de los servicios, integración escolar e individualización de la enseñanza y de aplicación tanto para instituciones públicas como privadas. Además, en los artículos dos, tres y once se menciona lo siguiente:

Artículo 2°.- Fines

La Educación Básica Especial tiene los fines señalados por la Ley N° 28044, Ley General de Educación pone especial énfasis en señalar que se debe brindar una educación de

calidad a las personas con NEE ⁸en todas las modalidades y niveles del sistema educativo para el desarrollo de sus potencialidades. Valora la diversidad como un elemento que enriquece a la comunidad y respeta sus diferencias. Así mismo, en los artículos 3° y 11° se hace hincapié en la importancia de una educación inclusiva e integral.

Artículo 3°.- Principios

La Educación básica especial (EBE) asume todos los principios enunciados en la Ley General de Educación, enfatizando la importancia de la inclusión, la equidad y la calidad

Artículo 11°.- Formación cultural, físico-deportiva y artística

La formación cultural, físico-deportiva, artística, así como la recreación, forman parte del proceso de educación integral de los estudiantes con NEE.

2.2.3.2. Método.

Está basada principalmente en el método activo de María Montessori (1937), que es una metodología activa, de observación y de experimentación, donde el niño aprende en el hacer. Este método requiere que se respeten ciertos principios como: La libertad (de movimiento y de elección de lo que más le conviene); autonomía (el rol del maestro es más pasivo que activo) y la disciplina activa (el estudiante es capaz de seguir una línea de conducta desde su libertad). Así pues, la autora señala: “Si la disciplina se funda sobre la libertad, decimos que la disciplina debe necesariamente ser activa. No se puede decir que un individuo es disciplinado si se le ha convertido artificialmente en un ser silencioso (...). Este es un individuo aniquilado, no disciplinado” (Montessori 1937, p.51).

En lo que respecta al método de observación se establece en una sola base, que es, la libertad de los niños de poder manifestarse. Por ello es que la autora recomienda brindar al niño un contexto adecuado que le permitan desarrollar sus actividades espontáneamente, donde revelen sus necesidades, aptitudes ocultas o reprimidas, pero siempre con el acompañamiento del observador (guía), que a su vez debe contar con una adecuada preparación.

Finalmente, Montessori (1937) dice: “hay que preparar condiciones que hagan posible las manifestaciones de las características naturales de los niños” (p. 46).

A decir de Motos y Llaferrière (2003) señalan: “La expresión ha de constituir la base de los métodos activos y el espacio donde el saber ser predomina sobre el saber y el saber hacer” (p.86). Maturana y Nisis (1999) refuerzan diciendo:

⁸ NEE = necesidades educativas especiales I, termino abreviado por Tomás Motos George Laferrière.

(...) Métodos Activos, entendiendo por éstos, los que hacen participar dinámicamente al niño en la elaboración de los conocimientos que se le quiere comunicar, los que solicita su participación consiente, tanto en la formación como en el desarrollo de hábitos y actitudes (p.157).

Razones, por las que la presente propuesta se fundamenta en dicho método, ya que comprende un conjunto de vivencias, estimuladas desde la pedagogía del arte dramático, con la finalidad de facilitar el desarrollo de las distintas potencialidades de los estudiantes, principalmente en su creatividad y expresión.

2.2.4. Fundamento Artístico.

Existen extensas definiciones de arte, así como de manifestaciones de la misma. Diversos autores señalan que su importancia radica en que se puede usar como herramienta de cambio social. Las artes es el ámbito educativo, son un componente básico para formación integral, pues permite el desarrollo pleno del individuo. Por consiguiente, la educación artística es un derecho universal para todos, esto incluye a las personas que suelen quedar excluidas de la educación, como son las minorías culturales y las personas discapacidad. (UNESCO - hoja de ruta para la educación artística 2006 p.2).

2.2.4.1. Arte Dramático

De manera regular, esta expresión se utiliza en el sentido más general de “teatro”, para designar al mismo tiempo la práctica artística (hacer teatro) y el conjunto de obras, textos y literatura dramática que sirve de base escrita a la representación o a la puesta en escena. Así pues, “el arte dramático es un género dentro de la literatura y una práctica vinculada a la interpretación del actor que encarna o muestra un personaje ante un público” (Pavis 1998, p.51).

Según Motos y Laferrière (2003) el término dramático procede de la palabra griega “Dramáticos” que significa teatral y este a su vez “drama” que significa acción y, también, acción representada (...) se refiere a la acción que tiene lugar en el seno del teatro (p.31).

El arte dramático comprende acción y comunicación y se manifiesta en aquellas actividades donde se da la interpretación y representación de hechos reales o imaginarios, y donde se observan situaciones determinadas.

2.2.4.2. Arte dramático y educación.

Los alcances del Arte Dramático van más allá de la representación de obras literarias. En este caso, cuando se habla de arte dramático en la educación, se refiere a la integración de las técnicas dramáticas en el proceso educativo para el logro de objetivos pedagógicos, desde una visión unificadora y científica.

Las nuevas teorías desarrolladas a partir del acucioso estudio del cerebro humano han aportado explicaciones para entender aspectos subjetivos y perceptivos que son propios del arte. Es una muestra de cómo la ciencia y arte se articulan, superando antiguas rivalidades que no permitían ver al ser humano como una unidad, sino de manera segmentada; hoy la ciencia acude en ayuda del arte y la educación para dar luces sobre las funciones mentales y sensoriales que se activan cuando se produce el aprendizaje; Baldwin (2014), resume los beneficios y principios de arte dramático en la educación:

Se hizo evidente que el arte dramático educativo encajaba a la perfección con lo que describían como una forma de aprender ideal para el cerebro. El arte dramático es una forma de aprendizaje multisensorial, visual, auditiva, cinestésica, táctil, multi-inteligente y ligada a la emoción. El arte dramático aplicado a toda una clase es un método social y depende de la cooperación. A través de él aprendemos a reflexionar sobre nosotros mismos y sobre los demás, y sobre el mundo en que habitamos. El arte dramático es humanístico y vela por el desarrollo personal, social, moral, espiritual y cultural de las personas. Además, se trata de un medio para entender y propagar la cultura (p.15).

Para Motos (2000), el papel del teatro [y/o el arte dramático] en la educación, es más específico y lo concibe como un medio al servicio del alumnado y no un fin en sí mismo. Según el autor, no se trata de formar actores o actrices sino utilizar las formas y estrategias dramáticas para educar personas, por lo tanto –dice-, que debe ser una actividad o una materia articulada para todos y no sólo para los más dotados. Es decir, que no solo tiene una misión formativa, sino que su sentido es horizontal y democrático por cuanto debe ser una experiencia compartida.

Asimismo, Laferrière (2000) añade una función articuladora con otras áreas educativas; “(...) si bien el arte dramático está considerado como una asignatura; también puede considerarse como una herramienta pedagógica excelente para la enseñanza de otras materias curriculares” (p.94). Además, se podría comprender al arte dramático como una pedagogía en sí misma, porque, como la pedagogía, el arte dramático está constituido por un conjunto de valores, reglas, principios, preceptos, modelos y fundamentos teórico-prácticos,

cuya meta es sustentar y orientar las intervenciones del profesor a fin de mejorar los aprendizajes de todos los participantes

Los alcances del Arte Dramático van más allá de la representación de obras literarias. En este caso, cuando habla de arte dramático en la educación, se refiere al uso de las técnicas dramáticas para el logro de objetivos pedagógicos.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Estrategias de iniciación Dramática

La pedagogía del arte dramático cuenta con diversas estrategias o también denominadas estrategias dramáticas como: improvisación, creación colectiva, juego dramático, expresión corporal, creación colectiva, dramatización, entre otras, donde los participantes hacen uso de su cuerpo, voz, palabra, gestos, posturas, para expresar o manifestar situaciones, emociones, ideas o pensamientos. Según García M, Valdez H. y Compañía la Balanza (2004), esta pedagogía se caracteriza por nuevos recursos de enseñanza y aprendizaje. Además, señalan que, en el campo educacional, es mediador de la capacidad expresiva y especial facilitador de experiencias creativas.

Para Motos (2003) las técnicas dramáticas son también técnicas experienciales de representación, mediante las cuales el sujeto descubre su propio yo y sus posibilidades potenciales. En este sentido en el presente trabajo, dichas técnicas serán utilizadas como estrategias de iniciación dramática, teniendo en cuenta que para los jóvenes del grupo muestra es su primer acercamiento con el tema.

Para los alumnos con SD, estas técnicas resultan especialmente beneficiosas debido a que les proporcionan la oportunidad para realizar actividades auditivas, visuales, motrices y verbales, que permiten reforzar aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices del sujeto del aprendizaje, lo que posibilita la vivencia de experiencias simultáneas y enriquecedoras en su persona, especialmente en lo relacionado a sus potencialidades creativas y expresivas. En este sentido, Armstrong (2015) afirma que las personas con discapacidad intelectual aprenden de mejor manera de una educación basada en la experiencia vivida, práctica y realista; además sostiene que esta población presenta con frecuencia fortalezas relacionadas al teatro y la imitación.

Por lo expuesto, en el presente trabajo se ha considerado cuatro estrategias de iniciación dramática para desarrollo de la creatividad expresiva y son:

2.3.1.1. Movimiento Creativo

Se entiende por aquellas acciones que pongan en movimiento al organismo. El movimiento creativo no está enfocado en el dominio de una determinada técnica corporal, sino que busca hacer uso del movimiento, la coordinación y los gestos espontáneos con la finalidad de que los participantes identifiquen los recursos corporales con los que cuenta, reconozcan las emociones y sensaciones que experimentan en el movimiento, para ponerlos luego al servicio de la voluntad.

Para el desarrollo del presente trabajo solo contemplan algunas nociones básicas del tema, las cuales se desarrollan de manera progresiva y también son mencionadas por Motos (2003, p.97): “la toma de conciencia y sensibilización del propio cuerpo, la espontaneidad y técnica corporales, las relaciones con el medio circundante: objetos y las relaciones con los otros”.

2.3.1.2. Juego funcional

Es una actividad sencilla que está orientada hacia la adquisición de habilidades comunicativas y la incorporación de reglas de interacción social. Consiste en interpretar emociones y situaciones diversas que no se dan en ese momento pero que se pretenden reales y que se trata de comunicar en forma oral y corporal.

Según Elola (1999) se debe considerar que para la realización de cualquier tipo de juego funcional se necesita cierto grado de concentración de parte de los estudiantes. Este juego involucra imaginación, sensibilidad, capacidad expresiva y por lo tanto incentiva la creatividad. En la escuela, el juego funcional puede ser aprovechado con gran ventaja educativa y no sólo con niños pequeños, sino con niños de más edad, adolescentes y hasta con adultos, siempre y cuando se trate de iniciarlos en el reconocimiento de su capacidad para imaginar, atender, concentrarse, sentir y expresarse.

Las motivaciones y los contenidos de los juegos funcionales varían de acuerdo al objetivo formativo, a la edad y a la realidad de los educandos. Una sugerencia importante es que no se fuerce al participante del juego a hacerlo perfecto, sino que debe jugar libremente. Además, su esfuerzo siempre merecerá reconocimiento y estímulo.

2.3.1.3. Improvisación Dramática

Para Motos (2003) “(...) se aplica para describir cualquier actividad que implique espontaneidad es la acción o el arte de crear sin preparación y de componer en el momento” (p.121). Para improvisar necesariamente se requiere espontaneidad, ya sea en la creación de

una escena dramática motivada por un objeto, un sonido, una imagen y pueden participar uno o varios personajes.

Es importante propiciar improvisaciones porque la tarea de inventar argumentos o tramas, personajes, situaciones, de manera rápida espontánea es un magnífico entrenamiento de imaginación, interpretación y concentración, también una buena experiencia de organización.

Las primeras improvisaciones deben de ser llevadas a cabo en pantomima es decir sin hablar, sólo a través del movimiento, de la expresión corporal. La razón de elegir primero la pantomima es porque para un principiante siempre le es más fácil moverse sin hablar que hablando, en sus primeras experiencias. Por otra parte, el trabajo de expresión corporal que realiza sólo en pantomima es muy bueno para trabajar el desarrollo de expresividad, y a su vez este desarrollo da seguridad a la persona.

Como los objetivos de todas las actividades son formativos y no están dirigidos simplemente al logro artístico, es necesario aclarar lo siguiente: cuando se habla de pantomima no se refiere al género teatral llevado a cabo en un escenario por un actor que recibe la denominación de “mimo”. Lo que se recomienda para la educación en personas con necesidades educativas especiales, es la exploración del lenguaje gestual, mediante el cual pueda proyectar lo que siente y piensa. Esta pantomima es un trabajo de aula, tiene finalidades educativas y no la de mostrar a un público.

Las improvisaciones en general, son oportunidades excelentes para que los jóvenes con SD puedan reconocer sus posibilidades de expresión y comunicación

2.3.1.4. Dramatización:

Es la experiencia dramática creativa más compleja, que consiste en dar forma dramática a una idea. Para Motos, N, X y Tejedo (2001) “(...) consiste en crear una estructura teatral a través de un poema, una leyenda, una canción, una noticia de prensa, un fragmento narrativo, etc.” (p.19).

En la dramatización el participante no memoriza líneas de texto alguno; sus movimientos y desplazamientos no obedecen a indicaciones de un director. Por el contrario, usa sus medios de expresión de manera original, creativa e inclusive tiene libertad para crear los recursos y materiales que puede utilizar.

Esta dramatización es tan simple como la que se da en la improvisación propiamente dicha; debe tener una estructura dramática de manera que los educandos conozcan los

elementos que la componen, es decir los momentos o partes de una dramatización: presentación, conflicto, clímax, desenlace y conclusión.

A modo de síntesis, se presenta el siguiente esquema de la secuencia de estrategias de iniciación dramática para el desarrollo de la creatividad expresiva:



Figura 2. Estrategia de iniciación dramática para el desarrollo de la creatividad expresiva

2.3.2. Creatividad.

El término ‘creatividad’ reconoce su origen en la voz latina ‘creare’, que significa engendrar, dar a luz o producir algo, y los estudios en creatividad se fundamentan principalmente en estos conceptos. En antaño consideraban al potencial creador como un don que poseían solo un reducido de personas, hoy se sabe de qué todo tenemos ese potencial que es similar a la inteligencia (La Torre, 2007)

2.3.2.1. Revisión teórica de los conceptos de creatividad.

La trascendencia de los patrones creativos y los mecanismos del desarrollo como parte de este universo de ideas, es sin duda, uno de los capítulos más interesantes que merecen ser profundizados en la evolución del ‘conocimiento del hombre’. Estos sucesos de hechos han sido registrados y relacionado con el proceso biológico del ser humano, pero también con su comportamiento individual y colectivo; lo que ha motivado a que diferentes disciplinas, dediquen sus esfuerzos en indagar desde diversas perspectivas de investigación diferentes temas, entre los cuales se cuenta la ‘creatividad’.

La intención de este estudio, referido a la creatividad, trata de rescatar la suma de las ideas significativas aportadas por cada uno de los autores en sus teorías y enfoques, y después ponerlas sobre relieve; haciendo especial énfasis en los alcances de Tomás Motos, en su denominado: Taller Creativo Expresivo. Enfocando la atención a los precedentes de este modelo (TCE), resulta ineludible comenzar este estudio haciendo hincapié en ciertos elementos introductorios como el concepto y las condiciones del supuesto de la creatividad.

Las definiciones de la creatividad han transitado por diferentes enfoques, desde aquellos que consideraban que la capacidad creadora era un “don” y que de alguna manera acercaba al modelo de dios y la creación -que se configuró como una visión segmentada y elitista-; hasta aquella postura que asocia este concepto a la inteligencia, pasando por la idea de que todo lo que hace el ser humano expresa creatividad.

(...) a medida que avanza el siglo, esta idea va transformándose y así, para Elliot⁹, el nuevo concepto de creatividad que adquiere relevancia en las dos décadas siguientes al final de la 2º Guerra Mundial tiene dos versiones: según la primera versión la creatividad es la capacidad de resolver situaciones para las que el conocimiento, los métodos y las técnicas existentes no ofrecen respuesta adecuada (“*Problem solving*”). La segunda versión sitúa la creatividad en términos de invención de nuevas ideas y la obtención de algo a partir de ellas (“*making something of*”) (Aguirre, 2005, p.175).

No es el propósito de esta investigación describir el debate sobre los conceptos de creatividad, pero es importante señalar aquella definición que se relacione a la Creatividad Expresiva desde la perspectiva del arte dramático. La idea que el arte es el camino idóneo para el desarrollo de la capacidad creativa, se ha reforzado con los últimos estudios de la neurociencia, las teorías psicológicas y las Inteligencias Múltiples en el campo de la educación. De tal manera, que en año 2006 la UNESCO¹⁰ planteó en la Hoja de Ruta para la Educación Artística hacia el S. XXI, la urgencia de construir capacidades creativas en las generaciones de este siglo para asegurar la calidad educativa.

La definición que se ajusta a la presente propuesta, en la medida que subraya el papel liberador y disruptivo del arte como activador de los procesos creativos, está formulada por

⁹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

¹⁰ En referencia a Elliot, R.K. (1971), quien escribe un ensayo filosófico sobre la noción de creatividad donde plantea que existen dos conceptos opuestos: “uno tradicional, vinculado al mito de la divina creación, y otro moderno, vinculado a las actividades mentales de resolución de problemas” (Citado en Aguirre, 2005, p.174).

Winnicki (2015), cuando dice: “Entiendo la creatividad como una forma de posesionarse en el mundo, de relacionarnos con la realidad, de proyectar y pensar ideas desde lo individual hacia lo colectivo y viceversa” (p.10).

2.3.2.2. Creatividad, arte dramático y educación.

Términos asociados a la creatividad como pensamiento divergente o innovación, se van a constituir en sus dimensiones u objetivos. Es innegable que tanto el arte como la creación tienen como elemento esencial a la percepción; todos los aspectos sensibles del ser humano sirven para despertar las respuestas creativas, de tal manera que la sensibilidad es imprescindible para el despliegue del proceso creador. “Al ejercitar la creatividad se logra un estado creativo que permite mayor percepción de la realidad, mejor apertura hacia afuera y hacia nuestro interior conectándonos con aspectos sensibles y con fuerzas no reconocidas” (Winnicki, 2015, p.13).

Como diría, la especialista en pedagogía teatral Lola Poveda (2018), en sus fundamentos sobre la formación desde el arte, que la creatividad es una facultad del pensamiento divergente que consiste en la recombinação y reelaboración las formas ya existentes que son captadas por los sentidos y que involucran movilizándolo todo el ser. La multiplicidad de estímulos en el contacto con el exterior y las experiencias que se instalan como vivencias en el mundo interior de cada individuo, se constituye en el valioso material para concreción de respuestas creativas. Es por eso que la escuela debe ser un espacio promotor y dinamizador de estos procesos. Pensar en cómo es el trabajo educativo del docente respecto a la creatividad, lleva a reflexionar si esta –la creatividad- puede ser aprendida.

En línea con lo antes expuesto, Winnicki y Bercebal y señalan lo siguiente:

La creatividad no se enseña, se estimula para que cada uno pueda desarrollar su propio potencial. Pero, así como puede estimularse también puede inhibirse. El contexto en el que vivimos tiende más a obstaculizar los caminos hacia la creatividad que a facilitarlos. (Winnicki, 2015, p.14).

Se es, pues, creativo, para poder expresarse de forma interesante, original y oportuna...tanto la creatividad como las capacidades expresivas se consideran elementos tan entrenables y desarrollables como la forma física o las capacidades técnicas o manipulativas (Bercebal, 2000, p. 24)

Tomando los preceptos de los autores citados en líneas anteriores, es posible concluir que: la capacidad creativa y expresiva se desarrollan, como es posible ver, en ambas definiciones el verbo desarrollar el término es categórico, por ello es que se ha tenido en cuenta en los planteamientos de la investigación.

También señala la importancia del contexto, los recursos, los materiales y los tiempos tanto como crear los escenarios adecuados, programar las actividades y diseñar las estrategias para el logro de este fin. Desde cualquier campo es posible y, desde el arte dramático es idóneo, porque es el espacio donde prima la libertad, se superan las inhibiciones y se proyectan las emociones. Como diría De Prado (2000) La enseñanza y el aprendizaje creativos es el camino y fin para la autorrealización de un yo personal auténtico, genuino y original (p.58).

El primer requisito para la creatividad es el contar con un medio favorable a la divergencia. Cualquier área, dentro de la programación educativa, puede favorecer el desarrollo creativo, sin necesidad de recurrir a las formas artísticas. Pero el arte posee unas características que directamente inciden sobre el proceso de creación; la libertad expresiva, la polivalencia del medio y el sentido de gratuidad que preside habitualmente las actividades a través del arte. El arte dramático creador está basado en los juegos de expresión (Poveda, 2018, p.74).

Hay una frase que cierra acertadamente este punto, sobre todo cuando se piensa en la tarea educativa a realizarse con los jóvenes con SD, muchas veces marginados y pocas veces atendidos en el desarrollo de su capacidad creativa, como si no fuesen capaces de responder ante estímulos activadores de su potencial sensible y creador. “Dar lugar a lo expresivo implica abrirles las puertas a caminos bloqueados por actitudes sociales represivas, tabúes y ejercicios de poder que presionan para que las manifestaciones sean de índole que fueran permanezcan hundidas” (Matoso citado en Winnicki, 2015, p.11).

Para dar paso al tratamiento de la capacidad expresiva, es importante considerar que estas dos potencialidades están asociadas y que al trabajar una de ellas (creatividad o expresión), también se activa el potencial de la otra; en el caso específico de los estudiantes con SD que presentan algunas dificultades de comunicación, apelar a actividades que desplieguen sus posibilidades expresivas los llevará a descubrir formas y mundos “desconocidos” donde la imaginación induce a la acción, y la acción es la que resolverá el problema. Esa es la tarea del arte educador como mediador de los aprendizajes a partir de experiencias sensibles y únicas para cada sujeto de la educación. Como señala Poveda (2018):

El otro aspecto importante de la creatividad dramática es el enmascararse en forma de expresión. En este sentido el teatro posee cualidades divergentes en cuanto que, como dice María Signorelli, la experiencia dramática amplía el campo experiencial del niño y le descubre nuevos caminos para la expresión, y por otra parte, como medio, se adapta al niño, a sus posibilidades personales, a sus cualidades específicas, incluso a sus limitaciones (p.76).

2.3.3. La Expresión.

Etimológicamente, expresión se deriva de *exprimere*, que significa hacer salir presionando. El sentido originario de expresión es el de movimiento del interior hacia el exterior, presión hacia fuera. Pero este término adquiere sentidos muy precisos en las distintas disciplinas. Así, en estética se entiende por la propiedad que posee una obra de arte para suscitar emociones, sentimientos; en lingüística: palabra o grupo de palabras utilizadas para manifestar sentimientos, pensamientos, opiniones. Para la psicología: es el comportamiento exterior, espontáneo o intencional, que traduce emociones o sentimientos; por ejemplo: la expresión de alegría; la expresión de sorpresa. La manifestación de los estados afectivos puede ser revelada por los gestos, la palabra, por los signos que aparecen en el rostro, y también es un término que se atribuye a hechos vagos. Es decir que se utiliza la palabra expresión para referirnos a ciertos gestos espontáneos de comunicación interpersonal: mover los brazos al hablar, gesticular, etc.

2.3.3.1. Sentidos de la expresión.

Motos y Laferrière (2003) señalan que:

En el ámbito de la educación este término se utiliza con diferentes significaciones, para el presente trabajo se ha tomado a la expresión como creación y como comunicación.

- **La expresión como creación.** La creatividad es básicamente expresión. En este sentido, todos somos creativos en todos los lugares y en todos los momentos de la vida. Los grandes teóricos de la creatividad así lo reconocen al colocar la expresión en la base de todo proceso creativo. La creatividad expresiva es la forma más elemental de creatividad, se caracteriza por la espontaneidad y la libertad.
- **La expresión como comunicación.** Es una manifestación exterior del pensamiento o de los estados psíquicos y adquiere todo su valor cuando se desplaza en comunidad, Las actividades expresivas son básicas para el desarrollo de capacidades creativas, ambas elementales en los procesos de socialización y en la educación actual.

2.3.3.2. *Los campos de acción de la expresión.*

La práctica de la expresión, según Motos y Laferrière (2003)

(...) se distribuye en tres grandes campos: el arte, la psicoterapia y la educación. Éstos vienen delimitados por la finalidad perseguida al utilizar la expresión y por la formación de los que la practican y no tanto por los métodos y las actividades utilizadas, que en esencia son los mismos (p. 85).

Asimismo, estos autores definen las funciones de la educación y el arte en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los mismos que se tomarán en cuenta en el presente trabajo, con excepción de la psicoterapia.

La expresión en el campo de la educación como acción educativa ha de ayudar al estudiante a adquirir confianza en sí mismo y hacerlo cada vez más consciente de su propia capacidad de comunicación. Pero, además, la práctica de la expresión actúa también como soporte de la alfabetización estética. Por ello, al estar fundamenta en el comportamiento emocional y cultural, en la pedagogía artística se debería tener presente los siguientes objetivos:

- Desarrollo de la autonomía, entendida como capacidad del estudiante para dirigir por sí mismo su propio proceso de desarrollo personal.
- Desarrollo de la comunicación, entendida como capacidad de emitir y recibir mensajes estéticos.
- Desarrollo del sentido crítico, como capacidad de analizar mensaje verboicónico, situarlos en el contexto en que se inscriben y poder hacer una lectura crítica de las situaciones culturales a las que hace referencia.
- Desarrollo de la creatividad, como capacidad que da nuevas dimensiones a la representación artística, asociada a diversos lenguajes expresivos o haciendo una lectura renovada de los productos artísticos ya existentes.
- La práctica de la expresión ha de estar integrada en todas las áreas curriculares ya que es necesario trabajar todas las dimensiones de la persona (emocional, relacional, corporal) y no sólo las cognitivas. La expresión ha de constituir la base de los métodos activos y el espacio donde el saber ser predomina sobre el saber y el saber hacer

La expresión en el campo del arte puede resultar formas artísticas o manifestaciones que son testimonio de un ideal, del estilo propio de un individuo, de una cultura o de una época. En este caso, refiere a la acción artística. También se entiende por expresión artística el modo

de expresión personal que se sustenta en la aplicación precisa de habilidades y de conocimientos (saber hacer), con perspectiva a la traducción de ideas, sentimientos y sensaciones mediante signos, sonidos, imágenes, formas, tonos, o cualquier otro sistema de expresión que susciten diversas impresiones.

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado como referente el modelo planteado por Tomás Motos que se basa en cuatro dimensiones: las fases del proceso creador, las fases del proceso de expresión, los momentos del taller y el tipo de actividades realizadas, como se detallan a continuación:

Fases del proceso creador:

- Preparación: acciones físicas que el sujeto realiza en un clima favorable y con los medios adecuados para crear.
- Incubación: elaboración interna de la obra; información y tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones múltiples.
- Iluminación: plasmación de la nueva idea, previa selección de la solución más adecuada.
- Revisión: evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

La fase del proceso creador, según ambos especialistas no es lineal y no necesariamente suceden en un mismo orden e incluso su función puede cambiar; por ejemplo la incubación ocasionalmente podría actuar como iluminador y viceversa. Además, mencionan que cualquier proceso expresivo se articula sobre cuatro palabras clave: percibir, sentir, hacer y reflexionar.

- Percibir. Es estar a la escucha de uno mismo y del entorno. Supone la disponibilidad del individuo a dejarse impregnar por los estímulos del entorno físico y humano, permitiendo que surjan las imágenes que éstos inducen.
- Sentir. Dejar discurrir el pensamiento a través de los músculos
- Hacer. El sujeto pone en acción sus imágenes interiores, elabora a partir de un estímulo, comunica su mundo interior.
- Reflexionar. Se trata de disponer de un momento de pausa para volver sobre una actividad realizada y apropiarse de la experiencia vivida. Es el momento del análisis y tomar conciencia de los medios utilizados para expresarse.

Además, resulta importante recordar que el área de la expresión y cualquier acto de enseñanza-aprendizaje, es el espacio de las cuatro 'c': primero hay que reaccionar con los sentidos (cuerpo), después con los de las emociones (corazón) para terminar con la reflexión,

el conocimiento y la voluntad (cerebro), sobre unos contenidos culturales (cultura); todo ello impregnado de un clima de creatividad (Motos y Laferrière 2003).

2.3.4. Creatividad Expresiva.

Es la capacidad de los seres humanos de exteriorizar lo que ocurre en su mundo interno a través de los diferentes lenguajes expresivos con que cuenta. Para Motos y Laferrière (2003), la creatividad expresiva es la forma más elemental de creatividad, caracterizada por la espontaneidad y la libertad. Es la que permite dar a conocer nuestras ideas o sentimientos con máxima efectividad y sinceridad.

Teniendo en cuenta las dificultades de comunicación y de expresión que presenta los jóvenes con SD del grupo de la muestra, es que se considera a la creatividad expresiva como un objetivo importante que no solo beneficiará su aspecto comunicativo, sino también tendrá efectos positivos en su salud mental, desenvolvimiento social y desarrollo psicofísico.

2.3.4.1. Dimensiones de la Creatividad Expresiva.

Las dimensiones de la creatividad expresiva Tomás Motos (2000) las plantea con mucha precisión en su propuesta denominada: habilidades de dramatización y evaluación de la creatividad dramática, si bien Motos llama habilidades, estas pueden ser considerada como aspectos que se desprenden de la variable dependiente, las mismas arrojan datos cualitativos de la forma en que se puede desarrollar un proceso. Como se verá a continuación, seis son las habilidades de la creatividad dramática que van a ser tomadas como componentes de la creatividad expresiva en la medida de que comprende aspectos creativos y expresivos. A continuación, se presenta la estructura de ambos modelos y la forma en que han sido adaptadas para el presente trabajo.

Habilidades de la creatividad dramática	Dimensiones de la creatividad expresiva
Expresión corporal	Expresión corporal
Expresión oral	Expresión oral
Improvisación verbal y no verbal	Fase creativa
Elementos y estructuras del lenguaje dramático	Análisis y valoración del desempeño
Composición dramática: composición individual y colectiva	
Análisis y valoración	

Figura 3. Habilidades de la creatividad dramática de Motos con su variante las dimensiones de la creatividad expresiva (propuesta personal)

Como se puede observar las dimensiones de creatividad expresiva de la propuesta solo presenta cuatro dimensiones a diferencia de las habilidades dramáticas que tiene seis. Esta variante ha sido realizada debido a las características del grupo muestra y además por el factor tiempo (sería necesario un tiempo mayor en la aplicación de la propuesta pedagógica); sin embargo, las dos habilidades que no se encuentran registradas en el cuadro de dimensiones de la creatividad expresiva que son: improvisación verbal y no verbal y composición dramática, han sido desarrolladas, de forma básica, dentro de la fase creativa y en el análisis y valoración del desempeño respectivamente.

a. Expresión Corporal

Para Motos y Laferrière (2003) la expresión corporal es un concepto ambiguo y señala que este término ha tomado sus procedimientos de diversas procedencias y que su difusión y éxito es debido a que existe una idea generalizada de que todos tienen la capacidad de expresarse corporalmente.

La expresión corporal es pues una conducta humana que ha existido desde los inicios de la humanidad. El estudio del movimiento y la práctica estructurada de la expresión corporal tiende a modificar conductas y desarrolla otros lenguajes artísticos como la danza o el teatro. Además, es un eficaz medio que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje; tal como lo señala el autor, quien además menciona que la expresión corporal permite tomar conciencia del esquema, ayuda a la construcción de una adecuada imagen de sí mismo, mejorando la comunicación, todo lo que sirve de insumo para la creatividad.

Para Motos y Laferrière (2003) señala lo siguiente:

Los contenidos de la EC¹¹ están relacionados con el conocimiento del propio cuerpo en movimiento, con la sensopercepción como aprehensión sensible de sí mismo y del mundo externo (...) podemos, pues, agrupar, el contenido de la expresión corporal en los siguientes grandes apartados:

- La toma de conciencia y la sensibilización del propio cuerpo.
- La espontaneidad y técnica corporales.
- La relación con el medio circundante: objetos.
- Las relaciones con los otros.
- La percepción y estructuración del espacio tiempo (p, 97)

¹¹ EC = expresión corporal, termino abreviado por Tomás Motos George Laferrière.

b. Expresión Oral

Es una habilidad de comunicación que implica interacción con otros. Según Motos y Laferrière (2003) son todos aquellos sonidos, palabras y disertaciones que los sujetos son capaces de articular; además manifiestan que la lengua hablada es el medio de comunicación por excelencia. La expresión oral es pues un medio óptimo para la socialización, pues facilita el intercambio de información entre personas. Si bien todos los seres humanos tienen las condiciones físicas para el desarrollo de las habilidades comunicativas, solo será posible si es aprendido en el entorno cultural.

Para los autores, en la expresión oral es fundamental considerar las funciones de adquisición del lenguaje, que brindan las investigaciones en el campo de la lingüística y también de la psicología como:

- Escuchar; la primera parte de la expresión oral. Las actividades en esta sub dimensión están centradas en el reconocimiento y reproducción de sonidos, ruidos y voces.
- Comprender; facultad requiere necesariamente el uso de la cognición. Las actividades están enfocadas en sentir las emociones con el cuerpo, hasta tomar conciencia de ellas y posteriormente hacer uso de la voz (sonidos, gritos, frases).
- Producir; expresión espontanea donde se da a conocer los pensamientos mediante sonidos, palabra, hasta en enunciaciones más complejas como canciones, poemas cuentos, etc. (pp.104 y 105)

El desarrollo de programas que potencien las habilidades comunicativas (orales y corporales) son de gran beneficio para el alumnado en general y, principalmente para las personas con SD pues presentan dificultades de expresión y comunicación; es decir inteligibilidad de su lenguaje hablado.

c. Fase Creativa

Se refiere a la etapa donde el estudiante pone a prueba todo su potencial creativo para la generación de ideas, para la resolución de un reto o un problema a resolver. Según Romo (2005), la persona se siente satisfecha, pero eso no es un límite sino por el contrario la satisfacción le insta a continuar en actividad. Tiene la certidumbre de haber encontrado lo que estaba buscando (todas sus piezas encajan). Es decir, la persona ha sido capaz de encontrar de manera espontánea una solución maravillosamente simple a una determinada situación; según Motos y Laferrière (2003) para que una producción sea denominada como creativa se deben concretar en:

- La escucha; es entender el sentido de lo que se va a realizar o trabajar y requiere necesariamente capacidad de atención, observación y concentración
- Aceptación; estar voluntariamente en actitud abierta y participativa en una determinada situación.
- La ayuda; actitud de cooperación y requiere de aceptación y apertura tanto para dar como para recibir a.
- La información; tomar conocimiento de algo o de una circunstancia y a partir de ello elaborar una propuesta creativa y expresarla. También se refiere a las informaciones que deseo dar a conocer.
- Motor; acción improvisada que requiere de iniciativas para la realización de una actividad. Para ello es necesario saber compartir, ser flexible a la hora de aceptar las ideas de los otros.

d. Análisis y valoración del desempeño

Según Motos (2000) en este tipo de actividad se debe buscar que el estudiante valore las propias habilidades, haciendo un recuento de las adquisiciones alcanzadas en clase (técnicas, culturales y comportamentales). Además, le permite tomar conciencia de sus posibilidades expresivas y a valorar los procesos, los medios y los resultados de su trabajo.

Es un proceso evaluativo, eminentemente participativo y reflexivo que los estudiantes hacen luego de una actividad (representaciones, performance, etc.), lo que conlleva al mejoramiento continuo del educando pues le permite reconocer y valorar sus procesos, así como las fortalezas propias y de sus compañeros. Además, brinda la posibilidad de que sean los mismos participantes quienes planteen alternativas para el mejoramiento de las dificultades que hayan detectado. Su objetivo no es la calificación numérica de un producto.

Capítulo III

Método de la investigación

3.1. Diseño de la investigación

La presente investigación es Pre experimental, cuyo diseño está basado en la aplicación de una preprueba y posprueba con un solo grupo. Según Fernández, Hernández y Baptista (2003) " Diseño preexperimental Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad" (p. 137). Entonces, corresponde esta acepción que se sintetiza en el siguiente

M1: 01 – X – 02

Donde:

M1: Muestra

01: Observación y recojo de información pre prueba (vd)

X: Aplicación del programa (vi)

02: Observación y recojo de información pos prueba (vd)

3.2. Tipo de investigación

Es mixto, porque analiza y cuantifica la influencia de la variable dependiente (estrategias de iniciación dramática) sobre la variable independiente. (Fernández, Hernández y Baptista, 2003)

3.3. Métodos de la investigación

Se utilizó el método de observación y luego el descriptivo, así también el método empírico y analítico porque se trata de un conjunto de experiencias, el registro del proceso y el análisis de los efectos o resultados (Fernández, Hernández y Baptista 2003)

3.4. Población y Muestra

La población total de estudiantes de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori, es de 30 alumnos con SD, de los cuales la muestra está conformada por 10 estudiantes que participaron en la aplicación de la propuesta pedagógica. El reducido número de alumnos permitió que pudieran ser observados con mayor precisión.

Población Total : 30 alumnos

Muestra : 10 jóvenes

Nivel económico : Medio-alto

Mujeres	Varones	Total
4	6	10

Diagnóstico:

El grupo de la muestra presenta las siguientes características:

- a. La secuencia de adquisición de conocimientos de los estudiantes, en líneas generales, es similar a los estudiantes que no tienen SD, con la diferencia que requieren la dosificación de la información, por lo que se aprecia algunas diferencias cualitativas.
- b. La conducta exploratoria y manipulativa tiene grandes semejanzas con otros de su misma edad mental; aunque su atención dura menos tiempo.
- c. La sonrisa y gestos de alegría por la tarea realizada aparece con frecuencia y no guarda correspondencia con el logro alcanzado o si el proceso quedo inconcluso.
- d. El juego es menos espontáneo, más específico y muchas veces repetitivo.
- e. En la resolución de problemas, hacen menos intentos y muestran menos organización
- f. Limitación a la hora de expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos. Al parecer no logran identificarlos o no encuentran la manera de cómo hacerlo.
- g. Dificultad en la producción de lenguaje verbal (manifestaciones cortas).

En el diagnóstico se pudo determinar que, si bien el grupo de la muestra su capacidad expresiva era muy limitada, sin embargo, sus condiciones personales (socio económicas) facilitaron que hayan recibido una adecuada atención temprana, diversas terapias, además de una educación basada en los lineamientos del método Montessori. Por lo que la propuesta presentada en el presente trabajo fue un disparador de todo el potencial que ya traían consigo y que solo requerían reconocerlo.

3.5. Sistema de hipótesis

3.5.1. Hipótesis general

- Las estrategias de iniciación dramática desarrollan significativamente la Creatividad Expresiva de los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

3.5.2. Hipótesis específicas.

- El movimiento creativo estimula favorablemente el desarrollo de la expresión corporal en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- El juego funcional mejora las habilidades de expresión oral en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- La improvisación desarrolla la Fase Creativa en los jóvenes con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.
- La dramatización mejora el análisis y valoración de desempeño en los jóvenes SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

3.5.3. Hipótesis nula.

- Las estrategias de iniciación dramática no desarrollan significativamente la Creatividad Expresiva de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo

3.6. Variable e Indicadores

3.6.1. Variable Independiente.

- Estrategias de iniciación dramática

3.6.1.1. Dimensión e Indicadores

- Movimiento Creativo
 - Ejecuta movimientos corporales globales y segmentados.
- Juego Funcional
 - Participa en acciones lúdicas con un fin específico (desarrollo del aparato fonarticulador).
- Improvisación
 - Recrea acciones espontaneas e inmediatas a un estímulo.
- Dramatización
 - Da forma dramática a un poema, canción o narración.

3.6.2. Variable Dependiente.

- Creatividad Expresiva

3.6.2.1. Dimensiones, sub dimensiones e indicadores.

- Expresión corporal
 - Conciencia corporal
 - Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras.
 - Técnica corporal
 - Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas
 - Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversas diversos niveles y formas
 - Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento
 - Relación con el medio circundante
 - Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones
 - Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado
 - Relación con los otros
 - Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado
 - Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos
- Expresión oral
 - Escuchar
 - Reproduce sonidos vocálicos y onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe.
 - Comprender
 - Manifiesta verbalmente las sensaciones que experimenta estímulos establecidos.
 - Reproducir
 - Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos.
 - Recita espontáneamente sus ideas, según los estados de ánimo propuestos

- Fase creativa
 - La escucha
 - Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo.
 - Aceptación
 - Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos.
 - La ayuda
 - Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase.
 - Expresa en diálogos corporales emociones partiendo de estímulos sonoros
 - La información
 - Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías).
 - El motor
 - Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve.
- Análisis y valoración del desempeño
 - Interiorización
 - Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado
 - Verbalización simple
 - Menciona las emociones y sensaciones que le genera auto observar su capacidad de creatividad expresiva
 - Transposición a otras formas de expresión y presentación
 - Ejemplifica en qué situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.

3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

El instrumento de evaluación utilizado fue la lista de cotejo denominada: Cuadro de evaluación de la creatividad expresiva, que se desarrolló en base a los planteamientos de Tomás Motos respecto de la evaluación de las habilidades de la creatividad dramática, de las cuales se han considerado cuatro de las seis que propone.

3.7.1. Análisis del instrumento de evaluación.

Descripción de la prueba

Autor: Ina Azucena Prieto Ferrer
Forma de administración: Grupal – observacional
Campo de aplicación: Alumnos con SD de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori
Características: Está constituida por 4 habilidades de la creatividad expresiva:

- Expresión corporal
- Expresión oral
- Fase creativa
- Análisis y valoración de su desempeño

Cada dimensión (4 dimensiones) de la variable dependiente se desagrega en 11 sub dimensiones y estas en 19 indicadores, a partir de los cuales se formulan 66 ítems.

Los estándares de calificación se establecen en función de los niveles de logro que son cuatro:

- Destacado
- Esperado
- En proceso
- En inicio

Calificación de la prueba

La tabla de estándares de calificación se califica de la siguiente manera:

- Destacado: 4 puntos
- Esperado: 3 puntos
- En proceso: 2 puntos
- En inicio: 1 puntos

Confiabilidad

Método observacional directo en situación real, el cual brinda mayor credibilidad por basarse en la realidad y en un conjunto de indicadores específicos observados durante la ejecución de las actividades programadas.

Páginas más adelante, se encuentran el instrumento de evaluación aplicado a todos los alumnos que integraron la muestra de la presente investigación.

3.7.2. Interpretación del instrumento de evaluación.

1° Categoría	Destacado	Muestra alto dominio al realizar la tarea
2° Categoría	Esperado	Muestra dominio intermedio al realizar de la tarea
3° Categoría	En proceso	Muestra dominio básico de la tarea
4° Categoría	En inicio	No muestra dominio al realizar de la tarea

Los puntajes obtenidos permiten obtener un diagnóstico por niveles cualitativos y estándares progresivos.

3.7.3. Formato de Instrumento de evaluación.

A continuación, el instrumento de evaluación que se ha elaborado para la aplicación y medición de logro de la variable dependiente y sus respectivas variables.

Instrumento de evaluación

Escala de calificación	
Logro	Puntuación
Destacado	4
Esperado	3
En proceso	2
En inicio	1

Dimensiones de la creatividad expresiva	Fases del proceso creador	Fases del proceso de expresión	Sub dimensiones	Indicadores	Evaluación Inicial	Evaluación Final
Expresión Corporal	Preparación	Percibir	Conciencia Corporal (Identifica partes principales de su cuerpo y las diversas funciones del mismo.)	Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras.	Cabeza	
					Brazo	
					Tronco	
					Piernas	
			Técnica corporal Utiliza conceptos básicos del movimiento	Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas	Adelante	
					Atrás	
					Derecha	
					Izquierda	
				Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversas diversos niveles y formas	Alto	
					Medio	
					Bajo	
					Abierto y cerrado	
			Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento	Rápido		
				Lento		
				Normal		
				Pausa		
			Relación con el medio circundante (Objetos) Materializa emociones y sensaciones según el estímulo que les provoque una imagen o un objeto.	Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones	Alegría	
					Enojo	
				Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado	Tristeza	
					Temor	
			La relación con los otros Expresa emociones en una composición de movimiento grupal	Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado	Frio	
					Calor	
					Dolor	
					Placer	
Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos	Ánimo					
	Desánimo					
	Indiferencia					
	Afecto					
	Rápido					
	Lento					
	Moderado					
	Pausado					

Expresión Oral	Incubación	Sentir	Escuchar Reproducción de sonidos vocálicos consonánticos u onomatopéyicos	Reproduce sonidos vocálicos, consonánticos y onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe.	Sonidos de la naturaleza (animales, la lluvia, el mar, el viento)		
					Sonidos artificiales (vehículos de transporte, artefactos eléctricos, instrumentos musicales)		
			Comprender Reproducción de estados de ánimo	Manifiesta verbalmente las sensaciones que experimenta estímulos establecidos	Ánimo		
					Desánimo		
				Manifiesta verbalmente ideas que se relacionadas con las sensaciones percibidas a partir de los estímulos establecidos	Indiferencia		
					Afecto		
					Frio		
					Calor		
			Producir Reproducción de emociones y/o sensaciones	Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos	Dolor		
					Placer		
					Alegría		
					Enojo		
Recita espontáneamente sus ideas, según los estados de ánimo propuesto	Tristeza						
	Temor						
	Ánimo						
	Desánimo						
Fase Creativa	Illuminación	Hacer	La escucha	Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo			
			Aceptación	Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos			
			La ayuda	Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase			
				Expresa en diálogos corporales emociones partiendo de estímulos sonoros			
			La información	Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías)			
			El motor	Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve.			

Análisis y Valoración del Desempeño	Revisión	Reflexionar	Interiorización	Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado	Corporal		
					Verbal		
					Plástico		
					Sonoro		
			Verbalización simple	Menciona las emociones y sensaciones que le genera auto observar su capacidad de creatividad expresiva	Emociones		
					Sensaciones		
			Transposición a otras formas de expresión y presentación	Ejemplifica en que situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.	Familia		
					Amigos		
					Escuela		
					Sociedad		
TOTAL							

3.8. Matriz de Consistencia

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES
<p>General ¿De qué manera las estrategias de iniciación Dramática desarrolla la Creatividad Expresiva en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo?</p> <p>Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera el movimiento Creativo estimula el desarrollo de las habilidades de expresión Corporal en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo? • ¿Cómo el Juego Funcional mejora las habilidades de expresión Oral en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo? • ¿De qué manera la Improvisación desarrolla la Fase Creativa en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo? • ¿De qué manera la dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo? 	<p>General Determinar de qué manera las estrategias de iniciación Dramática desarrolla la Creatividad Expresiva en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.</p> <p>Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera el Movimiento Creativo estimula el desarrollo de las habilidades de Expresión Corporal en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo • Determinar como el Juego Funcional mejora las habilidades de expresión Oral en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo • Determinar de qué forma la Improvisación desarrolla la Fase Creativa en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo • Determinar de qué modo la dramatización mejora el análisis y Valoración del Desempeño en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. 	<p>General Las estrategias de iniciación Dramática desarrolla significativamente la Creatividad Expresiva de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.</p> <p>Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Movimiento Creativo estimula favorablemente el desarrollo las habilidades de la Expresión Corporal en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. • El Juego Funcional mejora las habilidades de Expresión Oral en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. • La Improvisación desarrolla la Fase Creativa en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo • La dramatización mejora el análisis y Valoración del Desempeño en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. 	<p>Variable Independiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de iniciación Dramáticas <p>Dimensión e Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimiento Creativo <ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta movimientos corporales globales y segmentados) • Juego Funcional <ul style="list-style-type: none"> - Participa en acciones lúdicas con un fin específico (desarrollo del aparato fono articulador) • Improvisación <ul style="list-style-type: none"> - Recrea acciones espontaneas e inmediatas a un estímulo • Dramatización <ul style="list-style-type: none"> - Da forma dramática a un poema, canción o narración. <p>Variable Dependiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad Expresiva <p>Dimensiones, subdimensiones e indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras. - Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas - Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversas diversos niveles y formas - Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento - Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones - Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado - Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado

			<ul style="list-style-type: none"> - Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos • Expresión oral <ul style="list-style-type: none"> - Reproduce sonidos vocálicos y onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe - Manifiesta verbalmente las sensaciones que experimenta estímulos establecidos - Manifiesta verbalmente ideas que se relacionan con las sensaciones percibidas a partir de los estímulos establecidos - Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos - Recita y entona canciones dialogadas con estados de ánimo propuestos • Fase creativa <ul style="list-style-type: none"> - Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo - Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos - Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase - Expresa en diálogos corporales emociones partiendo de estímulos sonoros - Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías) - Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve. • Análisis y valoración del desempeño. <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado - Menciona las emociones y sensaciones que le genera auto observar su capacidad de creatividad expresiva - Ejemplifica en que situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.
--	--	--	--

Capítulo IV

Trabajo de campo

4.1. Propuesta pedagógica

Estrategias de iniciación dramática para el desarrollo de la creatividad expresiva

4.1.1. Características.

La presente propuesta está diseñada teniendo en cuenta las dimensiones de la creatividad expresiva tales como: la expresión corporal, la expresión oral, la improvisación y el análisis y valoración de su desempeño a través de cuatro estrategias de iniciación dramática (movimiento corporal, juego funcional, improvisación y dramatización).

Las estrategias de iniciación dramáticas generan valiosas oportunidades para realizar actividades auditivas, visuales, motoras y verbales, éstas a su vez, implican aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices que permiten al sujeto de aprendizaje vivenciar experiencias simultáneas. Los beneficios que se consiguen en los estudiantes son evidentes en cuanto a su mejor desempeño en el entorno social, básicamente en los aspectos del lenguaje, verbalización, y la activación de sus recursos no verbales, asociado a una mayor flexibilidad en sus comportamientos y pensamientos.

Para el desarrollo de la creatividad expresiva, se ha tomado como base el modelo del especialista español Tomás Motos y La Ferrière (2003), denominado: Expresión y proceso creador, sin embargo, se han realizado algunas modificaciones y adaptaciones teniendo en cuenta las características particulares de la muestra. A continuación, se presentan ambos modelos con sus componentes principales y sus variaciones.

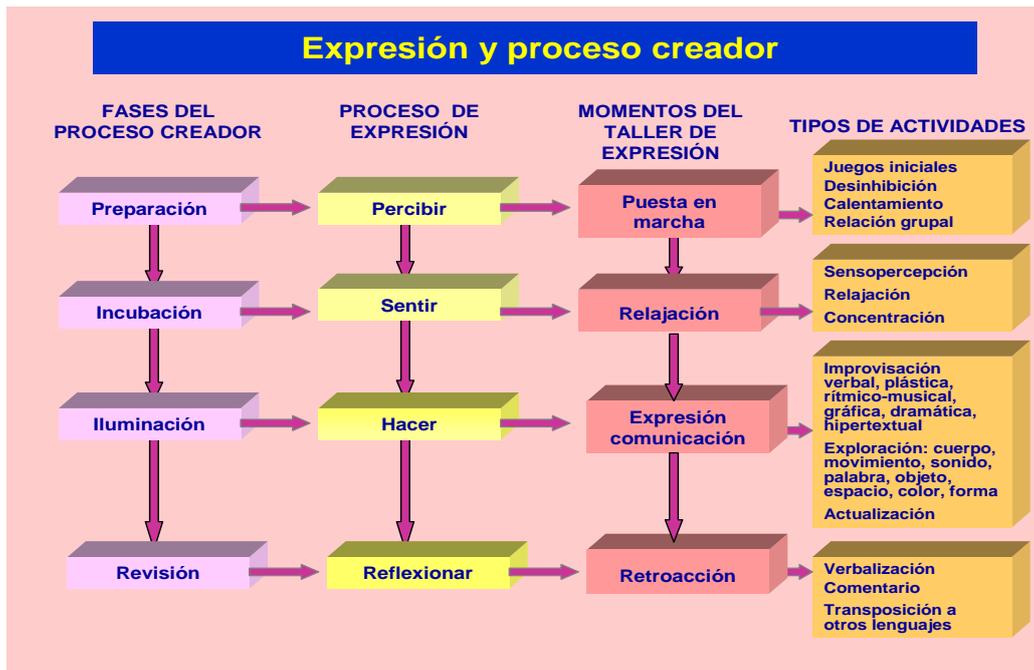


Figura 4. Expresión y proceso creador
Fuente: Palabras para la acción de Tomás Motos y Georges Laferrière



Figura 5. Creatividad expresiva

En el modelo de taller que proponen La Ferrière y Motos se organizan en: las fases del proceso creador, el proceso de expresión, los momentos del taller de expresión y los diversos tipos de actividades. En la presente propuesta, se ha tomado parte de este modelo, así como los

mismos conceptos y el mismo orden, tanto de la fase del proceso creador, como del proceso de expresión.

En cuanto al momento del taller de creatividad expresiva (momento de expresión en el modelo de Motos y La Ferrière) se efectuaron modificaciones, como, por ejemplo, en la parte de relajación mencionada en el cuadro, en su lugar se colocó “aprender”, ya que los jóvenes con SD requerían adquirir ciertos conocimientos específicos. Respecto a los tipos de actividades se han considerado solo cuatro estrategias de iniciación dramática (movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización), las mismas que fueron utilizadas individualmente durante el desarrollo de cada unidad didáctica.

Los momentos de creatividad expresiva: contacto, aprender, inventiva y retroalimentación han sido trabajados en el desarrollo de las cuatro unidades de clase (con sus respectivas sesiones) de la propuesta pedagógica. A modo de aclaración y de síntesis se adjunta el cuadro siguiente:

ONG HATUNYAA COMUNIDAD MONTESSORI - SURQUILLO

MUESTRA: 10 jóvenes

Variable Independiente A. ESTRATEGIAS DE INICIACIÓN DRAMÁTICAS		Variable Dependiente B. CREATIVIDAD EXPRESIVA		PROPUESTA PEDAGÓGICA	
Indicadores		Indicadores		UNIDAD DE APRENDIZAJE	SESIONES
A.1.	Movimiento creativo	B.1.	Expresión corporal		(31 sesiones de aprendizaje)
A.1.1.	Ejecuta movimientos corporales globales y segmentados)	B.1.1	Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras.	PRIMERA UNIDAD: CONTACTO	Sesión 1 y 2-I: "Mi cuerpo"/ "Mi cuerpo en movimiento" Sesión 3-I: ¿A dónde voy? Sesión 4-I: - "Movamos nuestro cuerpo" Sesión 5-I: "Cuerpo musical "- Sesión 6-I: " Estoy alegre, y algunas veces no Sesión 7-I: " Sentir " Sesión 8-I: Observo y percibo" Sesión 9-I: Sentimiento grupal" Sesión 10-I: " " En grupo "
		B.1.2	Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas		
		B.1.3	Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos niveles y formas		
		B.1.4	Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento		
		B.1.5	Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones		
		B.1.6	Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado		
		B.1.7	Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado		
		B.1.8	Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos		
		B.1.9			
		B.1.10			
A.2.	Juego funcional	B.2.	Expresión oral		
A.2.1	Participa en acciones lúdicas con un fin específico (desarrollo del aparato fono articulador)	B.2.1	Reproduce sonidos vocálicos y onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe	SEGUNDA UNIDAD: APRENDER	Sesión 1 y 2-II: "Adivina quién es" Sesión 3 y 4-II : Escucho Sesión 5-II : "Sigue mi ritmo Sesión 6-II : Siento y experimento Sesión 7-II: ¡Que memoria! Sesión 8-II : "Sonidos del Mundo" Sesión 9-II : "Un buen equipo"
		B.2.2	Manifiesta verbalmente las sensaciones que experimenta estímulos establecidos		
		B.2.3	Manifiesta verbalmente ideas que se relacionan con las sensaciones percibidas a partir de los estímulos establecidos		
		B.2.4	Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos		
		B.2.5	Recita y entona canciones dialogadas con estados de ánimo propuestos		
A.3.	Improvisación	B.3.	Fase creativa		
A.3.1.	Recrea acciones espontaneas e inmediatas a un estímulo	B.3.1	Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo	TERCERA UNIDAD: INVENTIVA	Sesión 1-III : " Óyelo " Sesión 2-II : "Aceptación" Sesión 3-III : " La Ayuda" Sesión 4-III : " La información" Sesión 5-III : " El motor"
		B.3.2	Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos		
		B.3.3	Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase		
		B.3.4	Expresa en diálogos corporales emociones partiendo de estímulos sonoros		
		B.3.5	Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías)		
		B.3.6	Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve.		
A.4.	Dramatización	B.4.	Análisis y valoración del desempeño.		
A.4.1.	Da forma dramática a un poema, canción o narración.	B.4.1	Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado	CUARTA UNIDAD: RETROALIMENTACIÓN	Sesión 1-IV : "Creatividad y expresión" Sesión 2-II : "Aproximación a la intención previa" Sesión 3-IV : "Propuestas de dramatización" Sesión 4-IV : "Yo elijo" Sesión 5-IV : "Dramatización" Sesión 6-IV : "Retroalimentación" Sesión 7-IV : "Retroalimentación y apropiación de aprendizajes
		B.4.2	Menciona las emociones y sensaciones que le genera auto observar su capacidad de creatividad expresiva		
		B.4.3	Ejemplifica en que situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.		

Figura 6. Relación de variables y propuesta pedagógica para el desarrollo de la creatividad expresiva.

4.1.2. Descripción.

Los contenidos se han estructurados en 4 unidades y 31 actividades o sesiones de clase diseñadas de acuerdo a las particularidades y necesidades de los participantes.

En lo que respecta a las unidades, estas han sido diseñadas en el esquema del modelo T, que es un modelo global, sistémico y sintético que busca desarrollar capacidades-destrezas, valores- actitudes de los estudiantes; lo que significa que en la planificación se ha tenido en cuenta aspectos cognitivos y afectivos.

En cuanto a las actividades de clase, busca que el estudiante identifique sus capacidades y valores, es decir trabaja lo cognitivo y afectivo. Para ello estos contenidos han sido secuenciados, pormenorizados y ampliados para que el alumno logre obtener aprendizajes significativos. A continuación, se describe la secuencia:

1. Actividades Iniciales: “Actividades rompe hielo”. Se plantea el objetivo de la actividad, crear condiciones de confianza, de compromiso y de entusiasmo manteniendo una comunicación horizontal guía-alumnos.
2. Actividades de Elaboración: Proceso de aprendizaje, se desarrollan los contenidos planificados. En este punto, si se presenta alguna dificultad para la apropiación de dichos contenidos, el docente tendrá que replantear la tarea, pero sin perder el objetivo de la sesión (aprendizaje esperado o capacidad a lograr)
3. Actividades de Extensión. Busca el fortalecimiento y enriquecimiento de la experiencia. Seguidamente se promueve los procesos metacognitivos
Evaluación. Con la participación de los propios alumnos, se evalúa capacidades-destrezas (cognitivo) y valores –actitudes (afectivo)

4.1.3. Unidad de Aprendizaje.

PRIMERA UNIDAD	Duración:	10 semanas	Horas :	2 horas
Área:	Arte – Teatro	Actividad de unidad	Contacto (MOVIMIENTO CREATIVO)	
Profesora:	Azucena Prieto Ferrer			
CONTENIDOS		MEDIOS	ESTRATEGIAS	
<p>➤ CONTACTO</p> <p>1. Conciencia corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento corporal (partes principales del cuerpo) <p>2. Técnica corporal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del espacio • Uso de direcciones en el espacio • Uso de ritmo o tiempos <p>3. Relación con el medio circundante (objetos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensaciones • Emociones <p>4. La relación con los otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El trabajo en equipo 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica tipos de movimiento (globales y segmentados) ▪ Realiza secuencias corporales con diversos ritmos, movimientos y actitudes corporales de manera libre y espontánea. ▪ Reconoce la importancia del movimiento creativo para el desarrollo de la expresión. ▪ Valora la importancia del trabajo corporal en las manifestaciones expresivas comunicativas. ▪ Identifica sus posibilidades corporales y gestuales en el movimiento creativo. ▪ Expresa su idea en un dialogo corporal teniendo en cuenta las fases de la creación y expresión 	
CAPACIDADES – DESTREZAS		OBJETIVOS	VALOR- ACTITUDES	
<p>PENSAMIENTO RESOLUTIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Elaborar <p>APRECIACIÓN ARTÍSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer • Valorar <p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar – Expresar 			<p>SOCIABILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha y sigue indicaciones con respeto.(Convive) • Hace apreciaciones asertivas y acepta positivamente opiniones distintas sobre su trabajo. (Tolera) • Interviene de forma permanente. (Participa) 	

SEGUNDA UNIDAD	Duración	9 semanas	Horas:	2 horas
Área:	Arte – Teatro	Actividad de unidad	Aprender <u>(JUEGOS FUNCIONALES)</u>	
dimensi	Azucena Prieto Ferrer			
CONTENIDOS		MEDIOS	ESTRATEGIAS	
<p>➤ <u>APRENDER</u></p> <p>1. Escuchar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducción de sonidos vocálicos consonánticos onomatopéyicos. <p>2. Comprender</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducción de estados de ánimo <p>3. Producir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducción de emociones y/o sensaciones 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica sus posibilidades auditivas de expresión oral y manifiesta de manera verbal y gestual las sensaciones o emociones que experimenta. ▪ Identifica auditivamente diversos tipos de sonidos y sus posibilidades de reproducción vocálica ▪ Elabora un repertorio de sonidos, palabras o frases teniendo en cuenta las inflexiones, pausas y ritmos de la voz de manera libre y espontánea. ▪ Reconoce sus posibilidades de expresión oral y manifiesta de manera verbal y gestual las sensaciones o emociones que experimenta. ▪ Valora la importancia del trabajo de la voz en las manifestaciones expresivas y comunicativas. ▪ Explora sus posibilidades de expresión oral en los juegos de pronunciación- expresión y memoria auditiva. ▪ Expresa sus ideas haciendo uso de la voz durante los juegos. 	
CAPACIDADES – DESTREZAS		OBJETIVOS	VALOR- ACTITUDES	
<p>PENSAMIENTO RESOLUTIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Elaborar <p>APRECIACIÓN ARTÍSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer • Valorar <p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Expresar 			<p>SOCIABILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés por participar en las actividades de clase (Participa) • Hace apreciaciones asertivas y acepta democráticamente opiniones distintas a la suya. (Tolera) • Usa adecuadamente el espacio de clase, respetando su espacio de trabajo y el de los demás (Convive) 	

TERCERA UNIDAD	Duración:	5 semanas	Horas:	2 horas
Área:	Arte – Teatro	Actividad de unidad	Inventiva <u>(IMPROVISACIÓN)</u>	
Profesora:	Azucena Prieto Ferrer			
CONTENIDOS		MEDIOS	ESTRATEGIAS	
<p>➤ <u>INVENTIVA</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La escucha: <ul style="list-style-type: none"> • Sentimientos e improvisación 2. Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Emoción e improvisación 3. La ayuda: <ul style="list-style-type: none"> • Improvisación en parejas 4. La información: <ul style="list-style-type: none"> • Elementos del esquema dramático en la improvisación 5. El motor: <ul style="list-style-type: none"> • Improvisación grupal 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica nuevas posibilidades corporales, gestuales y orales que puede hacer uso para comunicar sus ideas. ▪ Elabora secuencias con diversos ritmos, movimientos, actitudes y diálogos simples, de forma libre y espontánea. ▪ Reconoce la importancia de la creatividad lo manifiesta de forma verbal y corporal. ▪ Valora la importancia del trabajo creativo en las manifestaciones expresivas. ▪ Explora sus posibilidades expresivas corporales, orales y gestuales. ▪ Expresa sus ideas de manera creativa y espontaneas durante la improvisación. 	
CAPACIDADES – DESTREZAS		OBJETIVOS	VALOR- ACTITUDES	
<p>PENSAMIENTO RESOLUTIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Elaborar <p>APRECIACIÓN ARTÍSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer • Valorar <p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Expresar 			<p>RESPONSABILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra iniciativa en el trabajo en equipo (Participa) • Se esfuerza por conseguir sus logros (Cumple) • Resuelve de manera espontánea y audaz situaciones durante la improvisación dramática (Innova) 	

CUARTA UNIDAD	Duración: 7 semana	Horas: 2 horas
Área:	Arte - Teatro	Actividades de unidad: Retroalimentación (DRAMATIZACIÓN)
Profesora:	Azucena Prieto	
CONTENIDOS	MEDIOS	ESTRATEGIAS
<u>RETROALIMENTACIÓN</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dinámicas y/ o juegos de iniciación dramática. 2. Aproximación a la intención previa <ul style="list-style-type: none"> • Elementos desencadenantes de la dramatización 3. Propuestas de dramatización: <ul style="list-style-type: none"> • Creación de una estructura dramática a partir de un elemento motivador 4. Selección de las propuestas: <ul style="list-style-type: none"> • Exposición de las propuestas 5. Dramatización definitiva <ul style="list-style-type: none"> • Dramatización grupal de la propuesta 6. Comentario <ul style="list-style-type: none"> • Medios de expresión 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los elementos de la estructura dramática. ▪ Elabora secuencias sencillas de dramatización. ▪ Reconoce la importancia de tener en cuenta los elementos de la estructura dramática. ▪ Valora la importancia del trabajo en equipo durante la dramatización ▪ Explora sus posibilidades de creatividad expresiva en la dramatización de un cuento, leyenda, poema o canción. ▪ Expresa sus ideas utilizando haciendo uso de sus recursos creativos y expresivos
CAPACIDADES – DESTREZAS	OBJETIVOS	VALOR- ACTITUDES
PENSAMIENTO RESOLUTIVO: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Elaborar APRECIACIÓN ARTÍSTICA: <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar • Reconocer • Valorar EXPRESIÓN ARTÍSTICA <ul style="list-style-type: none"> • Explora • Expresa 	RESPONSABILIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Participa de manera activa y se esfuerza por conseguir sus objetivos. • Muestra orden y puntualidad en la presentación de su trabajo. • Muestra tolerancia y sentido crítico al manifestar su opinión y durante su autoevaluación. 	

4.1.4. Sesiones de aprendizaje

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI

Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

GRADO: Primaria Montessori		Semana: 1		FECHA:	
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Mi cuerpo”					
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR					
Identificar y explorar movimientos corporales con las partes principales de su cuerpo con movimientos libres y espontáneos.					
CAPACIDADES – DESTREZAS		VALORES – ACTITUDES		TEMA TRANSVERSAL	
Identificar – Explorar		Se interrelaciona adecuadamente con su entorno		Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES			TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES					
<ul style="list-style-type: none"> Se inicia un dialogo para recoger los conocimientos previos de los participantes. Se explica brevemente los temas a trabajar (Partes principales de su cuerpo, sus posibilidades en el movimiento).. 			15m	Proyector	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE					
<ul style="list-style-type: none"> Se recuestan en el piso y respiran relajada y uniformemente (Inspiración, expiración). 			10m	<ul style="list-style-type: none"> CD Instrumento de percusión Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza adecuadamente los ejercicios
<ul style="list-style-type: none"> Identifica las partes principales de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas) y hace un recorrido con las manos en su tronco y extremidades (a manera de masaje) 			15m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica las partes principales de su cuerpo
<ul style="list-style-type: none"> Explora movimientos de manera libre y espontánea, haciendo uso de las partes principales de su cuerpo, inicia con la cabeza hasta llegar a la punta de los pies. 			15m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos espontáneos
<ul style="list-style-type: none"> De pie realiza movimientos sincronizándolos con el ritmo de su respiración. 			15m		<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus movimientos con su respiración
<ul style="list-style-type: none"> Elabora movimientos sincronizados siguiendo el ritmo de la música. 			25m		<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus movimientos con la música
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 			15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:				METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Explorar nuevos movimientos corporales al compás de la música de su preferencia y traerla para la próxima clase. 			10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN					
<ul style="list-style-type: none"> Elabora movimientos sincronizados con las partes principales del cuerpo. 					
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES		
			La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante		

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI

Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

GRADO: Primaria Montessori	Semana: 2	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Mi cuerpo en movimiento"		
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR		
Identificar y explorar movimientos corporales con las partes principales de su cuerpo con movimientos libres y espontáneos.		
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Identificar – Explorar – Elaborar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES		
<ul style="list-style-type: none"> Presentan la música que con la que trabajaron en casa, se recuerda los temas tocados en la clase anterior y se explica brevemente los puntos a trabajar en la presente clase : Identificación de las posibilidades del cuerpo en el movimiento (consecutivos, segmentados y coordinados) 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Proyector Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Se recuestan en el piso y respiran relajada y uniformemente (Inspiración, expiración). Inspira fuertemente y tensa todos los músculos, hace una inspiración sonora, relajando simultáneamente todo el cuerpo. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD Realiza adecuadamente los ejercicios
<ul style="list-style-type: none"> Identifica las partes principales de su cuerpo y con una pelota de goma hace un recorrido por su cabeza, brazos, tronco y piernas a manera de masaje. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Instrumento de percusión Identifica las partes principales de su cuerpo
<ul style="list-style-type: none"> Explora movimientos con las partes principales de su cuerpo de manera segmentada. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos segmentados
<ul style="list-style-type: none"> Explora movimientos consecutivos con todas las partes principales de su cuerpo desde la cabeza hasta la punta de los pies. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Realiza movimientos consecutivos
<ul style="list-style-type: none"> De pie realiza movimientos sincronizados siguiendo el ritmo de su respiración. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus movimientos con su respiración
<ul style="list-style-type: none"> Elabora movimientos sincronizados siguiendo el ritmo de la música. 	25m	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de goma Coordina sus movimientos con la música
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Busca más posibilidades de movimiento corporal que permitan desplazamientos con mayor libertad. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> Elabora movimientos sincronizados con las partes principales del cuerpo. 		
BIBLIOGRAFÍA.	OBSERVACIONES	
	La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI

Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

GRADO: Primaria Montessori		Semana: 03	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: ¿A dónde voy?			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar y explorar corporalmente las distintas direcciones en el espacio realizando movimientos libres y espontáneos.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar - Explorar- Componer	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes comentan la tarea de observación de la clase anterior, se explica el objetivo de la clase (identificación y uso de direcciones en los desplazamientos) y se recoge los conocimientos previos en relación al tema. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención y participa oportunamente.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza el calentamiento corporal indicado por el guía (ejercicios de relajación, respiración y estiramiento). 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Identifica las distintas direcciones en el espacio: Izquierda derecha, atrás y adelante. Explora movimientos (con una música de moda). 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica las direcciones en sus desplazamientos.
<ul style="list-style-type: none"> “Voy a despertar a mi cuerpo”. Recostados y con los ojos cerrados perciben la música (serena y rítmica) y comienzan a moverse lentamente tratando de sincronizar sus movimientos con la música. El cuerpo en contacto con el suelo, gira, se estira, se contrae realizando un diálogo corporal con la música. A la señal se mueven en dirección a lo señalado por el guía (a la derecha, izquierda, adelante, atrás) 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Explora posibilidades de movimiento en distintas direcciones en el espacio.
<ul style="list-style-type: none"> De pie, va explorando nuevas formas de desplazamiento y en distintas direcciones. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Busca distintas posibilidades de desplazamiento.
<ul style="list-style-type: none"> Con lo explorado en las dinámicas anteriores realiza una secuencia de movimiento de manera individual, teniendo en cuenta las distintas direcciones en sus desplazamientos. 	30m		<ul style="list-style-type: none"> Organiza sus aprendizajes en una secuencia corporal.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Observar en su vida cotidiana cuando necesariamente se hace uso de las direcciones al desplazarnos. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> Compone una secuencia de movimientos haciendo uso de las direcciones en el espacio. 			
BIBLIOGRAFÍA		OBSERVACIONES	
		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI	Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

GRADO: Primaria Montessori	Semana: 4	FECHA:	
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Movamos nuestro cuerpo”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar y explorar corporalmente los niveles en el espacio realizando movimientos extendidos y contraídos de manera libre y espontánea.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar – Explorar – Elaborar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	
1. ACTIVIDADES INICIALES			
<ul style="list-style-type: none"> Se recoge los conocimientos previos y se explica el objetivo de la clase: Identificación y utilización de los niveles de movimiento en el espacio 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención y participa oportunamente. 	
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza el calentamiento corporal indicado por el guía (ejercicios de relajación, respiración y estiramiento). 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD Imágenes Instrumento de percusión Elásticos 	
<ul style="list-style-type: none"> Identifica los niveles en el espacio (alto, medio bajo) , explora movimientos en distintos niveles y explora gestos y movimientos extendidos y contraídos 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los ejercicios propuestos Identifica los niveles en el espacio.
<ul style="list-style-type: none"> “Vamos a movernos”. Sintiendo la música busca distintas posibilidades de desplazamientos teniendo en cuenta los niveles en el espacio (alto, medio bajo). Se desplazan sin chocar con nadie ni nada; andando, corriendo, saltando con un pie, con dos, rolando, gateando etc. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Participa los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Se le entrega un elástico a cada participante, se recuestan en el piso y se les pide que exploren el movimiento imaginando que su cuerpo es elástico en su cuerpo. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Explora posibilidades de movimiento
<ul style="list-style-type: none"> Realizan movimientos extendidos y contraídos hasta llegar al límite (como si fuésemos el elástico) y a medida que hacemos este ejercicio vamos reconociendo la música que nos conecta con esta idea (melodías con instrumentos de cuerda) 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos extendidos y contraídos
<ul style="list-style-type: none"> Con lo explorado en las dinámicas anteriores realiza una secuencia de movimiento de manera individual, teniendo en cuenta los niveles espaciales. 	30m		<ul style="list-style-type: none"> Organiza sus aprendizajes
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Observar en su vida cotidiana cuando se hace uso de los niveles en el espacio y comentarlos la próxima sesión. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> Elabora una secuencia de movimientos haciendo uso de los niveles en el espacio. Manifiesta sus ideas, impresiones e inquietudes 			
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES	
		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI	Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

GRADO: Primaria Montessori	Semana: 5	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Cuerpo musical "		
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR		
Identificar y explorar distintos ritmos en el trabajo corporal, realizando movimientos libres y espontáneos.		
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Identificar – Explorar – Componer	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES		
<ul style="list-style-type: none"> Se recoge los conocimientos previos y se ejemplifica los temas a trabajar en clase: Identificación del pulso y uso de diversos ritmos en el trabajo corporal. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención y participa oportunamente.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Realiza el calentamiento corporal indicado por el guía (ejercicios de relajación, respiración y estiramiento). 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los ejercicios propuestos Identifica el pulso marcado. Coordina respiración y movimiento. Explora posibilidades de movimiento haciendo uso de diversos ritmos y de la pausa. Trabaja corporalmente diversos ritmos Organiza sus aprendizajes Verbaliza lo que percibe y siente
<ul style="list-style-type: none"> Siguiendo el pulso marcado por un instrumento de percusión, practica movimientos en distintos ritmos: Rápido, lento, normal, pausa. 	10m	
<ul style="list-style-type: none"> De pie, adopta una posición con la espalda erguida (posición inicial), luego durante la inspiración. Luego retorna a la postura inicial haciendo una breve pausa en la respiración. 	15m	
<ul style="list-style-type: none"> Se le entrega unas tobilleras sonoras, las cuales atan a sus tobillos. Se desplazan siguiendo el ritmo de la música y respetando las pausas de la melodía. 	15m	
<ul style="list-style-type: none"> Sentados escuchan la melodía de " La naturaleza ". Luego se les pide seguir el sonido de la percusión con las manos. Se les pide imaginan ser parte de la naturaleza (un árbol, una flor, el aire, etc.), imaginar cómo se mueve, crece al compás de la música (extremadamente lenta, vigorosamente rápida, normal y con diferentes variantes). 	15m	
<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra un video de una semilla que va creciendo hasta convertirse en un arbusto. Se pide realiza una secuencia de movimiento individual, teniendo como consigna las etapas de crecimiento de la planta. 	25m	
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m	
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> En casa escuchar diversas melodías y traer para la siguiente clase una de ellas (libre elección). 	5m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.		
<ul style="list-style-type: none"> Compone una secuencia de movimientos haciendo uso de diversos ritmos. 		
BIBLIOGRAFÍA.	OBSERVACIONES	
	La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada caso	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 6	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Estoy alegre, y algunas veces no "			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar, explorar y expresar diversas emociones en el trabajo corporal a través de movimientos libres y espontáneos.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar -Explorar- Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
<ul style="list-style-type: none"> Se recoge los conocimientos previos y se explica el objetivo de la clase: Identificación y representación de dos emociones: Enojo y alegría y se les pide que cuenten a sus compañeros que situaciones les han hecho sentir estas dos emociones. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención y participa oportunamente.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza el calentamiento corporal indicado por el guía (ejercicios de relajación, respiración y estiramiento). 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Hojas de periódico Pañuelos Cintas Globos CD Imagen 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra una serie de figuras donde se ven plasmadas dos emociones el enojo y la alegría, y se les pide que representen de manera gestual cada una de ellas. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica la alegría y el enojo de manera gestual.
<ul style="list-style-type: none"> Se les entrega hojas de periodo a cada participante. Se crea un ambiente propicio para que los participantes identifiquen una situación que les haga sentir enojo (no me dejaron ir a mi fiesta, mi profesora llego tarde, tu no entiendes mi dificultad etc.). Se les pide que descarguen su enojo en las hojas 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y manifiesta sentimientos de enojo.
<ul style="list-style-type: none"> Se crea un ambiente propicio para que los participantes se sientan a gusto. Se escucha una música melódica, Se motiva a los participantes a imaginar situaciones de alegría (visitar a un familiar muy querido, ir a la competencia de carrera, encontrarse con un amigo/a etc.). Se pide que expresen su alegría de manera corporal haciendo uso de un elemento (pañuelo, cintas, etc.). 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce manifiesta sentimientos de alegría
<ul style="list-style-type: none"> Se les plantea una situación donde están presentes situaciones de enojo y de alegría. En parejas representan la situación. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Expone su trabajo.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra una serie de figuras donde se ven plasmadas dos emociones el enojo y la alegría, y se les pide que representen de manera gestual cada una de ellas. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica la alegría y el enojo de manera gestual.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:			
METACOGNICIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> En casa observar que situaciones les provocan enojo o alegría. 	5m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus sentimientos una secuencia de movimientos. Manifiesta sus ideas e impresiones. 			
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES	
		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI	Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER		
SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7			
GRADO: Primaria Montessori	Semana: 7	FECHA:	
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Sentir "			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Explorar movimientos corporales de manera libre y espontánea. Identifica diversas emociones y lo expresa en su trabajo corporal.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar -Explorar-Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
<ul style="list-style-type: none"> Se recoge los conocimientos previos y se explica el objetivo de la clase: Identificación y representación de dos emociones: Tristeza y temor. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención y participa oportunamente
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza el calentamiento corporal indicado por el guía (ejercicios de relajación, respiración y estiramiento). 	15m	<ul style="list-style-type: none"> CD Instrumento de percusión Imágenes Pañuelos 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra una serie de figuras donde se ven plasmada dos emociones (temor - tristeza), y se les pide que representen de manera gestual cada una de ellas. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica la tristeza y el temor de manera visual y gestual
<ul style="list-style-type: none"> Se les entrega una serie de imágenes de las cuales escogen dos (la que les causa mayor temor y tristeza) para realizar la dinámica. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los motivadores que le causan miedo y tristeza.
<ul style="list-style-type: none"> Se ubican en un espacio del salón y observan la imagen y de manera individual exploran las sensaciones corporales que les provoca la imagen que va acompañada de una determinada melodía o canción. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta sus sentimientos de manera corporal
<ul style="list-style-type: none"> Se va narrando una historia teniendo como motivación las imagen escogidas y de manera individual los participantes van imaginando y expresando la historia que se transforma de temor a tristeza (o viceversa) para culminar en una situación de alegría. 	35m		<ul style="list-style-type: none"> Expresa lo que siente
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Observar que situaciones me hacen sentir temor y tristeza 	5m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN			
Expresa sus sentimientos una secuencia de movimientos. Manifiesta sus ideas e impresiones.			
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES	
..		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI	Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

GRADO: Primaria Montessori	Semana: 08	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Observo y percibo"		
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR		
Explorar movimientos corporales de manera libre y espontánea. Identificar diversas sensaciones y expresarlo en su trabajo corporal.		
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Explorar-Identificar-Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES		
Se recoge los conocimientos previos en relación con las sensaciones (frío-calor y dolor y placer), comentan sus experiencias y se realiza una breve dialogo del tema.	15m	Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal respectivo guiado por un participante voluntario .Realizan un breve calentamiento corporal individual teniendo en cuenta sus conocimientos previos. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Participan activamente en los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Se les entrega una serie de figuras donde se ven plasmada diversas sensaciones y se les pide que identifique las que están relacionadas con el tema de clase (frío y calor) .Representan de manera gestual y corporal lo que ven. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Observa y reproduce sensaciones de manera gestual.
<ul style="list-style-type: none"> Exploran movimientos en un diálogo con la música y relacionados con el tema de clase. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Identifica movimientos específicos relacionados con el tema de clase
<ul style="list-style-type: none"> Observan algunas escenas de un video donde se ve plasmado situaciones de dolor físico e inmediatamente después una situación de alivio (placer). 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Observa con atención
<ul style="list-style-type: none"> A partir de la escena de su elección realizan una secuencia corporal individual y la muestran. 	35m	<ul style="list-style-type: none"> Crea una secuencia a partir de lo que observa y recuerda.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que ve y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Observar que situaciones en la vida cotidiana me despiertan las sensaciones trabajadas en clase 	5m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.		
<ul style="list-style-type: none"> Expresa sensaciones en una secuencia de movimientos. Manifiesta sus ideas e impresiones. 		
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES
		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 9	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Sentimiento grupal"			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Explorar movimientos corporales de manera libre y espontánea. Identificar diversas emociones al relacionarse con otros y crear una secuencia de movimientos.			
CAPACIDADES – DESTREZAS		VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Identificar –Explorar-Crear		Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES		TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se recogen los conocimientos previos y se explica el objetivo de la clase: Identificación y exploración de dos emociones: Ánimo - desánimo.		15m	CD
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal respectivo guiado por un participante voluntario .Realizan un breve calentamiento corporal individual teniendo en cuenta sus conocimientos previos 		15m	<ul style="list-style-type: none"> CD Imágenes Instrumentos de percusión
<ul style="list-style-type: none"> Caminan por el espacio siguiendo el ritmo marcado y a la señal buscaran una forma corporal y gestual que exprese ánimo o desánimo según lo indicado. 		10m	
<ul style="list-style-type: none"> Observan un video donde se refleja diversas situaciones de desánimo (cansancio, enfermedad, tristeza etc.) y luego otro video donde se ve reflejada situaciones de gente con mucho ánimo (una fiesta, una premiación, etc.) 		15m	
<ul style="list-style-type: none"> Exploran movimientos en un diálogo con la música y relacionados con el tema de clase (ánimo- desánimo) de manera grupal. 		15m	
<ul style="list-style-type: none"> A partir de su exploración crean una secuencia corporal grupal y la muestran. 		35m	
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 		15m	<ul style="list-style-type: none"> Participan activamente en los ejercicios propuestos. Reproduce gestual y corporalmente una emoción Observa con atención. Explora movimientos corporales relacionándolos con el tema de clase. Crea una secuencia a partir de lo que observa y recuerda. Verbaliza lo que ve y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Observar que situaciones en la vida cotidiana me hacen sentir animada o desanimada. 		5m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa sensaciones en una secuencia de movimientos. Manifiesta sus ideas e impresiones. 			
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES	
<ul style="list-style-type: none"> Hilda Elola: Teatro para maestros María Verónica García, Huidobro Valdez y compañía la Balanza: Pedagogía teatral. 		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI	Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

GRADO: Primaria Montessori	Semana: 10	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " En grupo "		
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR		
Explorar movimientos corporales que los conecten con estados emocionales. Crear una secuencia grupal de movimientos donde se exprese emociones relacionadas con el tema de clase.		
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Explorar-Crear-Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES		
Se recogen los conocimientos previos y se explica el objetivo de la clase: Identificación y exploración de dos emociones: indiferencia y afecto,	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal respectivo guiado por un participante voluntario .Realizan un breve calentamiento corporal individual teniendo en cuenta sus conocimientos previos. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Participan activamente en los ejercicios propuestos.
<ul style="list-style-type: none"> Caminan por el espacio siguiendo el ritmo marcado y a la señal se agrupan en parejas y buscaran una forma corporal y gestual que exprese indiferencia o afecto según lo indicado 	10m	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce sensaciones de manera corporal y gestual.
<ul style="list-style-type: none"> Observan una imagen donde se refleja una situación de indiferencia y otra de afecto. Se lee los poemas "Indiferente y "Puro sentimiento" las que ejemplifican emociones. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Observa y escucha con atención.
<ul style="list-style-type: none"> Teniendo en cuenta las emociones trabajadas previamente exploran movimientos corporales de manera grupal en un diálogo con la música. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Explora movimientos corporales relacionándolos con el tema de clase
<ul style="list-style-type: none"> A partir de las dos imágenes observadas crean una secuencia de movimientos de manera grupal y lo muestran. 	35m	<ul style="list-style-type: none"> Crea una secuencia grupal a partir de lo que observa y siente.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Observar situaciones en alguna película o serie de TV que se relacionen con las emociones trabajadas en clase. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.		
<ul style="list-style-type: none"> Expresa sensaciones en una secuencia de movimientos grupal. Manifiesta sus ideas e impresiones. 		
BIBLIOGRAFÍA.		OBSERVACIONES
		La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las limitaciones y potencialidades propias de cada participante

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER		
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 y 2-II				
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 11 y 12	FECHA:	
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Adivina quién es"				
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR				
Explorar sus posibilidades de comunicación no verbal de manera libre y espontánea. Reproducir ideas				
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL		
Explorar—Reproducir	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor		
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES	
1. ACTIVIDADES INICIALES				
Se recogen los conocimientos previos y se explica brevemente el significado de la palabra escultor y escultura.	15m		Escucha con atención. Manifiesta sus emociones	
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE				
<ul style="list-style-type: none"> Realizan su calentamiento individual (preparan su cuerpo y voz para el desarrollo de la clase) 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Participan activamente en los ejercicios propuestos 	
<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la dinámica "estatuas". Caminan por el espacio siguiendo el ritmo marcado y a la señal se quedan quietos como estatuas, adoptando la posición según la consigna indicada(figuras geométricas, objetos y animales) 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Imita formas de manera corporal y gestual.
<ul style="list-style-type: none"> Se agrupan en parejas y se les entrega una tarjeta con imágenes de animales. A la señal, la primera pareja se moverán y emitirán el sonido característico del animal escogido (que debe ser distinto para cada participante) y los demás intentarán adivinar de quienes se trata. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> TV 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce situaciones de manera corporal y oral.
<ul style="list-style-type: none"> Luego, se cambia de consigna y se repite el juego 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Proyector 	<ul style="list-style-type: none"> Espera su turno para participar 	
<ul style="list-style-type: none"> Se forman dos grupos y se les entrega una serie de consignas en imágenes (instrumentos musicales, imágenes relacionadas con el bosque, la playa, una fiesta, etc.) las que grupalmente forman una historia, luego se les pide que escuchen diversos sonidos, los mismos que están relacionados con las imágenes de las consignas que recibieron. Conforme a lo que escucharon, los participantes de cada grupo ordenan sus imágenes y por turnos muestran de manera oral y corporal su trabajo 	35m		<ul style="list-style-type: none"> Ordena y reproduce lo que ve. 	
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron en la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas. 	
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN		
	10 m	¿Qué aprendí y como me puede servir?		
4. EVALUACIÓN.		5m		
<ul style="list-style-type: none"> Reproduce ideas de manera gestual y corporal de manera libre y espontánea en la realización de los juegos. 				
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES	
			La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las potencialidades y dificultades de cada participante	

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 y 4 -II			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 13 y 14	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Escucho "			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Explora sus posibilidades de comunicación no verbal de manera libre y espontánea. Expresa sus posibilidades expresivas en imágenes orales y corporales.			
CAPACIDADES – DESTREZAS		VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL
Explora- Expresa		Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES		TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se recogen los conocimientos previos y se conversa sobre la importancia del escuchar		15m	Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan su calentamiento individual (preparan su cuerpo y voz para el desarrollo de la clase). Teniendo en cuenta sus conocimientos previos realizan una rutina individual de trabajo corporal, y ejercicios de respiración y relajación. 		15m	<ul style="list-style-type: none"> Participa responsablemente en su trabajo individual
<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la dinámica " Composición en cadena" .Caminan por el espacio siguiendo el ritmo marcado y a la señal todos se ubican detrás de la persona que menciona la guía (forman una columna). Empezando por la persona que está primera en la fila dicen en voz alta la posición en que se encuentran (Uno) y los demás de igual forma dicen el número de su ubicación. Repiten el juego hasta que todos hayan ocupada el primer lugar de la columna. 		15m	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja de manera coordinada
<ul style="list-style-type: none"> Forman dos grupos, se designa un líder y los demás participantes lo siguen en su desplazamiento (adelante, atrás, derecha e izquierda), imitando sus movimientos y los sonidos que reproduce. Cada cierto tiempo cambian de líder hasta que todos los participantes hayan cumplido con realizar esta función. 		20m	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja en equipo
<ul style="list-style-type: none"> Se agrupan en parejas y se les entrega una imagen de un objeto (licuadora, auto, ventilador, etc.) A la señal, uno de los participantes activa el objeto y el otro adopta la postura y emite el sonido característico del objeto escogido. Luego cambian de lugar. 		15m	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce sonidos vocálicos novedosos.
<ul style="list-style-type: none"> Se reproduce un audio con una variedad de sonidos (silbato, un beso, un tambor, etc.) Se forma un círculo para realiza el juego de «ritmo y movimiento». A la señal, uno de los participantes emite uno de los sonidos que escucho y lo acompaña con un movimiento. EL compañero de su derecha tiene 30 segundos para emitir un sonido y movimiento distintos a las del anterior participante. 		35m	<ul style="list-style-type: none"> Se mueve en sincronía con los ritmos dados
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
De los juegos trabajados en clase, escoger uno y ponerlo en práctica con familiares o amigos		10 m	¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Explora diversas posibilidades de desplazamientos en el en el espacio. Expresa sus ideas de manera libre y espontánea en la improvisación. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La evaluación es individual.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5 -II			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 15	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Sigue mi ritmo"			
APRENDIZAJE ESPERADO O CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar sus posibilidades de desplazamientos. Realizar movimientos en sincronía con ritmos estables o cambiantes			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar- Realiza	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se realiza una breve conversación para recordar los tipos de emociones que conocen	10m	Imágenes	Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan su calentamiento individual (preparan su cuerpo y voz para el desarrollo de la clase). A partir de sus conocimientos previos realizan una rutina individual de trabajo corporal y vocal. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente en su trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la dinámica " Palabra pelota". Se forman dos filas enfrentadas. Se le entrega al primero de una de las filas una pelota, luego marca lentamente el ritmo de una palabra silabeándola: cocodrilo, continente, permanente, etc. Todo el grupo debe seguir las sílabas rítmicamente pasando la pelota al compañero que se encuentra al frente y o pronunciando la sílaba que le corresponda 	18m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja de manera rítmica y coordinada
<ul style="list-style-type: none"> «El ritmo Nuevo» Se coloca una música con ritmos distintos. Cada aluna elige un «instrumento» de percusión: palitos, lápices, chapas, manos contra rodillas, la voz, etc. Al escuchar la música todo el mundo sigue el ritmo que propone la grabación; cuando cambia el fragmento musical se debe adoptar el ritmo nuevo. Los participantes pueden cambiar de «instrumento si así lo deciden» 	17m	<ul style="list-style-type: none"> Instrumentos de percusión 	<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta rítmicamente y con coherencia los instrumentos de percusión
<ul style="list-style-type: none"> Variante (palabra pelota) Se coloca una música con distintos ritmos. Formando un círculo todos aplauden siguiendo el ritmo base. Se entrega una pelota, se elige una palabra de dos sílabas (ping pong, rosa roja, tío tía) y a la señal el participante que tiene la pelota la lanza a un compañero pronunciando la primera palabra (ping) y su compañero responde con la segunda parte de la palabra (pong). Durante la actividad deben mantener el ritmo base. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos rítmicos
<ul style="list-style-type: none"> Se narra la historia "el barco de las emociones" y a partir de ello juegan a representar a cada personaje de la historia como: Doña Florencia indiferencia y su esposo afectuoso 	30m		<ul style="list-style-type: none"> Crea una secuencia grupal a partir de lo que escucha, observa, y siente.
Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión.	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
De los juegos trabajados en clase, escoger uno y ponerlo en práctica con familiares o amigos.	5m	¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones acordes con los ritmos establecidos en los juegos. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las potencialidades y dificultades de cada participante

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6 -II			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 16	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Siento y experimento "			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Realizar acciones coordinadas y coherentes a partir de una consigna dada durante el juego dirigido. Reconocer y expresar verbalmente sus sentimientos de manera libre y espontánea.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Realizar- Reconoce - Expresa	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se realiza una breve conversación para recordar los tipos de sentimientos que fueron trabajados en clases anteriores.	10m	Imágenes	Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan su calentamiento individual (preparan su cuerpo y voz para el desarrollo de la clase). Rutina individual de trabajo corporal, ejercicios de respiración y relajación. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> CD Tarjetas con consignas Cinta maskintape Tiza Pañuelos Cintas Sillas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente en su trabajo individual
<ul style="list-style-type: none"> "El espejo". Se colocan frente a un espejo y juegan a hacer muchas muecas: sacar la lengua, agrandar los ojos, torcer la boca, etc., mientras emiten sonidos (consonántico, silábicos u onomatopéyicos) Variación. Por parejas se colocan frente a frente, el primero de ellos será el espejo y el otro será persona que se refleja. A la señal el segundo participante expresa una emoción (alegría, enojo, tristeza o temor) mediante gestos, sonido y movimiento y el espejo debe reproducir lo que ve y siente. . Luego de unos minutos cabían de rol 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Reproduce lo que ve y siente
<ul style="list-style-type: none"> "Tiburón" Se divide el salón traza una línea en el centro del salón de manera que el espacio quede dividido en dos partes, una de ellas será la playa y la otra el mar. Un participante voluntario será el tiburón y los demás los bañistas. Cuando se muestre la tarjeta amarilla, los bañistas ingresan al mar y cuando se muestre la tarjeta roja con la imagen de un tiburón inmediatamente tienen que salir del mar dando gritos de auxilio, para no ser atrapados por el tiburón. El alumno que es atrapado toma el lugar del tiburón 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza con coherencia
<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra una imagen de un paisaje y se lee el poema "La estaciones" .Cada participante escoge un rol que desea cumplir dentro de la historia e improvisa lúdicamente las sensaciones que les motivó el poema (Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en la realización del juego.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que percibieron y sintieron en la realización de los juegos. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que ye piensa siente.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNIÓN	
De los juegos trabajados en clase, escoger uno y ponerlo en práctica con familiares o amigos.	10m	¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones coordinadas y coherentes durante el juego dirigido. Expresa lo que siente en la realización de los juegos 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las potencialidades y dificultades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7-II			
GRADO: TALLER		Semana: 17	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: ¡Que memoria!			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar sus posibilidades comunicativas. Expresar sus sensaciones de manera verbal y corporal.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar - Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se recogen los conocimientos previos y se explica el significado de la palabra "Memoria"	10m		Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de voz, de relajación, estiramiento, respiración y calistenia) dirigido por un voluntario 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> "Por el camino me encontré": Forman dos columnas. Se trazan en el salón dos caminos paralelos. Se vendan los ojos al primer integrante de cada columna. En los caminos señalados se disponen objetos fácilmente reconocibles: lápices, libros, pelotas, etc. A la señal los primeros participantes de cada fila se quitan la venda y pasan por el camino memorizando los objetos que encuentran. Se adjudica un punto al jugador que recuerde la mayor cantidad de objetos observados. 	20m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el juego
<ul style="list-style-type: none"> "Primer plano". Se muestra una imagen que contenga varias personas u objetos en primer plano; por ejemplo: una imagen de una familia en la playa o de niños en la nieve etc. Se divide la clase en dos grupos y se les entrega a cada grupo una misma imagen para que lo observe durante un tiempo estipulado para luego describir todo lo que pudieron observar. El juego termina cuando uno de los grupos ya no recuerde más características de la imagen observada. 	25m	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con consigna 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por recordar
<ul style="list-style-type: none"> "Esta tarde fui a..." Forman una columna. El primer jugador dice: Esta tarde fui al parque (realiza una acción como, caminar, saltar correr etc.) y me sentí (alegre, enojado, asustado), verbaliza y gesticula una emoción que escoja. El siguiente jugador repite la idea anterior, a la que añade otra frase y acción como: y compre un helado de un señor que se sentía enojado (verbaliza y gesticula la acción). El juego termina cuando todos los jugadores hayan participado del juego) 	25m	<ul style="list-style-type: none"> Objetos diversos 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sensaciones de manera verbal y corporal
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
De los juegos trabajados en clase, escoger uno y ponerlo en práctica con familiares o amigos.	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa lo que ve y percibe en la realización de los juegos. Verbaliza sus ideas e inquietudes. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8-II			
GRADO: TALLER		Semana: 18	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Sonidos del mundo”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Explora sus posibilidades vocales de manera libre y espontánea. Expresa verbalmente sus ideas.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Explorar- Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo la actitud de escucha para comprendernos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se conversa sobre la variedad de sonidos que existen en el entorno y que el ser humano es capaz de identificar.	10m		Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento respectivo. Ejercicios de respiración, soplo y actividades de habilidad motora de lengua y labios. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza disciplinadamente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Observan un video con imágenes y sonidos diversos (lluvia, viento, el rugir de leones, estadio de futbol, etc.) 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Observa con atención
<ul style="list-style-type: none"> “La naturaleza”. Se les entrega a cada uno una tarjeta con la imagen de un elemento de la naturaleza como: Viento, lluvia, arboles, etc. A la señal, los jugadores empiezan a explorar sonidos relacionados con su consigna emitir un sonido relacionado con su imagen hasta encontrar a su pareja. Gana los participantes que encuentren rápidamente a su pareja. 	20m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Escucha identifica y emite sonidos de la naturaleza
<ul style="list-style-type: none"> “El Duelo de los animales”. Se forman dos grupos y se ubican frente a frente. Se les pide que cada grupo escojan un animal, (se preguntará: ¿qué animal es?, ¿cómo es?, ¿qué sonidos emite?, ¿cuál es su estado de ánimo recurrente?) A la señal del, se convertirán en el animal que han escogido como grupo y cada vez que oigan el pandero harán una pausa de 5 segundos para coordinarán en que otro animal diferente se convertirán. El grupo que no repite el animal gana el juego. 	20m	<ul style="list-style-type: none"> DVD Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en los juegos
<ul style="list-style-type: none"> “Los ruidos del mundo” Forman dos grupos. Cada grupo elige un ambiente que después reproducirá con sonidos: calle (murmullo de gente, pasos, coches, etc.), un teatro (aplausos, pasos de danza, música, etc.), estadio de futbol, discoteca, supermercado etc. y uno de ellos va a representar la persona que experimenta esos sonidos. A la señal el primer grupo muestra su trabajo y el grupo contrario tendrán que adivinar el ambiente representado y que emoción está experimentando la persona. 	20m	<ul style="list-style-type: none"> Pandero 	<ul style="list-style-type: none"> Participa, propone y reproduce sonidos vocálicos novedosos.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas de manera vocal durante la revalidación de los juegos. Verbaliza lo que piensa percibe o siente al finalizar la sesión. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9-II			
GRADO: TALLER		Semana: 19	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Un buen equipo”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar sus posibilidades de comunicación verbal de manera libre y espontánea. Expresar verbalmente sus sentimientos			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar - Expresar	Se interrelaciona adecuadamente con su entorno	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se conversa sobre la variedad de sonidos y palabras con las que podemos expresar o comunicar estados emocionales	10m		Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento respectivo. Ejercicios de respiración, soplo y actividades de habilidad motora de lengua y labios. 	15m	<ul style="list-style-type: none"> CD Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Observan escenas de películas donde se refleja diversas actitudes en sus diálogos y se les pide que identifiquen personas con ánimo y con desánimo en sus actitudes y diálogos 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Observa con atención
<ul style="list-style-type: none"> "Manitos calientes". Se forman parejas que se desplazan por el espacio colocando uno las manos por encima de las de su compañero sin tocarlas. Al darse la señal quien tiene las manos abajo golpea la parte superior de las manos de su pareja y si lo logra lo anuncia corriendo y diciendo ¡Punto para mí! 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Escucha identifica y emite sonidos de la naturaleza
<ul style="list-style-type: none"> "Declamar con ánimo con desánimo". En grupo recitan una poesía o letra de una canción que todos los participantes conozcan. Se forman pareja y a la señal la primera pareja recita parte de la canción o poesía de manera animosa, el segundo con la emoción contraria según lo que indique la profesora. El juego termina cuando todas las parejas hayan participado y cambiado de emoción. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por recordar
<ul style="list-style-type: none"> "Cantantes". Se forman dos grupos y se les pide que escojan una canción que conozcan bien. A la señal indicada el primer grupo canta con mucho ánimo la primera estrofa de la canción escogida El segundo grupo canta la segunda estrofa de la canción con el estado emocional opuesto al primer grupo (desánimo). Luego el primer grupo canta la tercera estrofa y así sucesivamente. El juego acaba cuando se termina de cantar todas las estrofas o uno de los grupos se confunde de estado emocional. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Participa y propone acciones novedosas en el juego.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNIÓN	
	10m	• ¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa verbalmente sus sentimientos durante el juego 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La evaluación es individual y se tendrá en cuenta las potencialidades y dificultades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1-III			
GRADO: TALLER		Semana: 20	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " Óyelo "			
APRENDIZAJE ESPERADO O CAPACIDAD A LOGRAR			
Reconocer las emociones que le causan algunos objetos o situaciones. Comunicar verbalmente lo que siente			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Reconocer - Comunicar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se recogen los conocimientos previos y se explica el significado de improvisación y como se desarrolla	10m	Imágenes	Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) 	15m	CD	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente en su trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> "Formas de caminar". Se distribuyen por el espacio y buscan distintas maneras de desplazamiento como: con saludando a un amigo, llegando tarde a clase, con dolor de estómago, etc. 	20m	Instrumentos de percusión Tarjetas con consignas	<ul style="list-style-type: none"> Representa emociones de manera corporal
<ul style="list-style-type: none"> Se forman dos grupos. Caminan por el espacio y a una señal indicada los emisores improvisar una animada conversación con el receptor más próximo sobre un tema indicado como: el clima, el desayuno, el viaje, las clases, etc. Al escuchar nuevamente la señal cambian de pareja. Para finalizar este ejercicio ambos grupos cambian de papel. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta verbalmente lo que piensa y siente
<ul style="list-style-type: none"> "Lo que puedo hacer con mi voz". Los alumnos escuchan el ritmo marcado por el teclado y a partir de ello improvisan una breve exposición verbal de un tema como: Presentación personal, mis gustos y preferencias, lo que me asusta o me pone triste, etc. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Emplea acciones novedosas en la comunicación de sus emociones.
<ul style="list-style-type: none"> "Esto es un...". Se sientan y observan una silla que se encuentra ubicada en el centro del salón. A la señal indicada cada uno de los participantes va saliendo por turnos para utilizar la silla imaginando que es otra cosa, por ejemplo un caballo, una moto, una perro gigante, etc. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones novedosas
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
	5m	¿Cómo te sentiste antes, durante y después de la improvisación?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa de manera corporal y verbal sus sentimientos en las improvisaciones. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La dificultad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2-III			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 21	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Aceptación"			
APRENDIZAJE ESPERADO O CAPACIDAD A LOGRAR			
Explorar movimientos corporales y los relaciona con elementos y acciones específicas. Expresar lo que siente durante la improvisación.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	CAPACIDADES – DESTREZAS	CAPACIDADES – DESTREZAS	
Explorar- Relacionar- Expresar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se conversa sobre la variedad de sonidos que existen en el entorno y que el ser humano es capaz de identificar.	10m	Imágenes	Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10m	CD	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> "Cada palmada una postura". Se ubican en un lugar en el espacio. Al escuchar una palmada realizan un movimiento y adoptan una postura corporal- gestual que grafique su una emoción o sensación (cada palmada indica que deben adoptar una nueva postura) 	15m	Instrumentos de percusión Tarjetas con consignas	<ul style="list-style-type: none"> Plasma emociones con el gesto y cuerpo.
<ul style="list-style-type: none"> Variación. En parejas se ubican en un lugar en el espacio. Al escuchar una palmada uno de ellos realiza un movimiento para adoptar una postura corporal-gestual que represente una sensación o sentimiento. En la siguiente palmada el segundo participante realiza otro movimiento adoptando una postura distinta al de su compañero(cada palmada indica que deben adoptar una nueva postura) 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Trabaja coordinadamente en equipo
<ul style="list-style-type: none"> "Se les entrega un elemento material a cada participante como: bolitas de madera, un zapato, un pañuelo perfumado, etc. Se les pide que lo observen y que exploren diversas posibilidades de utilización que les sugiere y luego imaginar los diferentes usos que le podríamos dar. (Explorar los límites de la imaginación) 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza variadamente un elemento
<ul style="list-style-type: none"> Uno por uno los estudiantes improvisan una breve historia teniendo en cuenta el elemento trabajado en la dinámica anterior. 	35m		<ul style="list-style-type: none"> Atribuye significado personal a un elemento dado.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
	5m	¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresa fluidamente sus emociones. Muestra disposición durante los ejercicios de improvisación 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
<ul style="list-style-type: none"> 			La dificultad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3-III			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 22	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " La Ayuda"			
APRENDIZAJE ESPERADO OCAPACIDAD A LOGRAR			
Organizar sus ideas para crear una situación a partir de un estímulo dado de manera rápida y coherente en la improvisación. Expresar sus ideas			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Organizar- Expresar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se conversa sobre la variedad de sonidos que existen en el entorno y que el ser humano es capaz de identificar.	10m	Imágenes	Escucha con atención. Manifiesta sus emociones
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	15m	CD	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Se colocan dos sillas en el centro del salón. Dos participantes voluntarios se sientan en ella y se les pide que se observen sin actuar permitiendo que su cuerpo fluya y siga sus impulsos. Luego de un lapso de tiempo otra pareja de participantes ocupa la sillas y realiza el mismo ejercicio (palmada indica que deben adoptar una nueva postura) 	30m	Instrumentos de percusión	<ul style="list-style-type: none"> Responde receptivamente a sus impulsos y a los de su compañero
<ul style="list-style-type: none"> "Una frase cada uno". Por parejas salen al frente. Se les entrega diversas imágenes de las cuales cada participante escoge una y a partir de ellas van construyendo una historia por turnos. Cada participante va añadiendo una frase a la historia como: El pañuelo era de..., cuando se rompió el zapato fue..., etc. Se les pide a los estudiantes escuchen cuidadosamente e intenten hacer la historia interesante. 	30m	Tarjetas con consignas	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza su imaginación para plasmar sus emociones en una historia grupal
<ul style="list-style-type: none"> Por parejas improvisan la historia que crearon. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Trabaja coordinadamente con el grupo.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza sus ideas.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
	5m	¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Improvisa su historia. Expresa sus ideas de manera libre y espontánea en la improvisación. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La dificultad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4-III			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 23	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " La información"			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Realizar un análisis de la construcción dramática de la historia. Demostrar interés por el desarrollo de los contenidos de clase.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Realizar- Demostrar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se explica el contenido de la clase : Los elementos del esquema dramático en el desarrollo de la improvisación(espacio dramático, tiempo escénico, personajes y conflicto,)	10m	Imágenes	Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD Periódico Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Se cuenta la historia" El águila que no sabía volar". Los participantes identifican el espacio dramático, tiempo escénico, personajes, conflicto 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos dramáticos de la historia.
<ul style="list-style-type: none"> «Es mi objeto». Salen al frente dos participantes voluntarios. Al primero se le pide salir del salón. Se entrega un objeto al segundo participante y se le pide que entable un tipo de relación con el objeto y además identifique en qué lugar se encuentra (parque, casa, hospital) . Fuera del salón se le pide al primer participante que imagine que necesita el objeto que se entregó al segundo participante. Por turnos todos los estudiantes participan de la improvisación. 	35m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica y relaciona una necesidad personal con un objeto dado en la improvisación
<ul style="list-style-type: none"> “ Construcción en cadena “. Se explica el procedimiento de la dinámica. De manera secuencial van creando una historia. Al finalizar identifica las partes del esquema dramático en la historia creada. 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Elabora de manera coherente una historia.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas sentimientos e inquietudes
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Traer para la próxima clase una breve historia donde estén presentes los elementos de la estructura dramática 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste durante la improvisación y que aprendiste? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Improvisa su historia. Expresa sus ideas de manera libre y espontánea en la improvisación. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La dificultad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades de cada participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5-III			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 24	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: " El motor"			
APRENDIZAJE ESPERADO O CAPACIDAD A LOGRAR			
Elaborar una historia de manera grupal teniendo en cuenta los elementos de la estructura dramática. Utilizar sus conocimientos y medios expresivos en la improvisación de la historia elaborada.			
CAPACIDADES – DESTREZAS		CAPACIDADES – DESTREZAS	
Elaborar- Utilizar		Demuestra interés por aprender	
Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor			
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES		TIEMPO	
1. ACTIVIDADES INICIALES		RECURSOS DIDÁCTICOS	
Se explica en qué va a consistir el proceso de improvisación: Importancia de los elementos de la estructura dramática en la improvisación (personajes, conflicto, espacio, tiempo, argumento y tema)		10m	
		Escucha con atención. Participa en el análisis de la construcción dramática de la historia	
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 		15m	
<ul style="list-style-type: none"> Se ubican en el espacio y se realiza la dinámica "Los presentadores" cuyo objetivo es que los participantes tomen iniciativas, disminuir la tensión del grupo y liberar la energía a través del movimiento y la voz lo que permite avanzar en la improvisación. En esta dinámica los participantes se encuentran fuera del salón y uno a uno van ingresando siendo presentado de forma grandilocuente por su compañero anterior (animador). El primer participante es presentado por el guía de clase (profesor/a) 		20m	
<ul style="list-style-type: none"> Forman parejas y se les presenta una variedad de consignas con imágenes de objetos. Los participantes escogen una. Crean una historia donde una de las consignas da origen al conflicto de la y la segunda consigna proporciona la solución. 		20m	
<ul style="list-style-type: none"> Improvisan la historia ante sus compañeros, teniendo en cuenta el esquema dramático explicado en la clase anterior. Los participantes cuentan con un tiempo máximo de preparación de cinco minutos y no más de tres minutos para el desarrollo de la improvisación. 		15m	
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 		15m	
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Traer para la próxima clase una breve historia donde estén presentes los elementos de la estructura dramática 		5m	
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sentiste durante la improvisación y que aprendiste? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Elabora una historia teniendo en cuenta la estructura dramática y la improvisan. Expresa sus ideas de manera libre y espontánea en la improvisación. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades del participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 25	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: "Creatividad y expresión"			
APRENDIZAJE ESPERADO O CAPACIDAD A LOGRAR			
Realizar acciones corporales y verbales acordes con el tema de clase. Expresar sus ideas de manera libre y espontánea.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
- Reproducir - Expresar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se recogen los conocimientos previos y se explica el significado e importancia de la creatividad y la expresión	10m		Escucha con atención y participa
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD Instrumentos de percusión Tarjetas con consignas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza responsablemente el trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> «Si yo fuera». De pie, en círculo, un participante se coloca en el centro. y dice en voz alta si yo fuera un... sería el/la... (mesa, olla, tigre, etc.) y adopta la forma del objeto o animal que le gustaría representar corporalmente. Consecutivamente todos participan de la dinámica. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza su cuerpo para representar elementos diversos
<ul style="list-style-type: none"> «Yo soy un" De pie, en círculo, un participante se coloca en el centro. Adopta una postura, hace un gesto o un movimiento que manifieste una cualidad o un rasgo característico de un personaje cotidiano. Al mismo tiempo pronuncia en voz alta y con una entonación especial: Yo soy un... (policía, bombero, jardinero, etc.) y me gusta...(realizan una acción acorde con lo expresado). Se retira del círculo y los demás participantes repiten la acción. Consecutivamente todos participan tendrán su turno en el centro del círculo. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza su voz y cuerpo de maneras diversas al representar un personaje
<ul style="list-style-type: none"> Se les presentan imágenes de los elementos de la naturaleza y se explica la dinámica a realizar. Se lee «Los elementos de la naturaleza: aire, fuego, tierra y agua». Los participantes representan dichos elementos de manera corporal, agregándoles diálogos cortos. Además, pueden hacer uso de los elementos que se encuentran en clase (varillas, telas, cintas, papelotes, instrumentos musicales, etc) 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Exploran situaciones a partir de una consigna dada
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Busca más posibilidades de movimiento corporal que permitan desplazarnos con mayor libertad. 	10m	¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Expresan situaciones de manera corporal a partir de una consigna dada. Manifiesta sus ideas e impresiones. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad se amplía, se mantiene o disminuye de acuerdo con la evolución y necesidades del participante.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 26	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Aproximación a la intención previa”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar sus preferencias a partir de consignas visuales y auditivas. Elaborar una propuesta de dramatización de manera grupal.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar-Elaborar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se realiza una breve conversación sobre temas diversos (gastronomía, viajes, diversión familia) para conocer los intereses de los participantes.	10m		Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza de manera efectiva su trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Se les presentan videos cortos relacionados con los temas iniciales de clase. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Observan con atención
<ul style="list-style-type: none"> Se sientan en círculo y conversan sobre lo visto en el video y exponen sus puntos de vista sobre el tema. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas y opiniones sobre la lectura propuesta.
<ul style="list-style-type: none"> Se dividen en tres grupos. A partir de los temas tratados escogen uno para elaborar una propuesta de dramatización donde se presente un conflicto y que al final se resuelva. 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Elabora una propuesta de dramatización grupal.
<ul style="list-style-type: none"> “Manitos Calientes” Forman parejas y se colocan frente a frente. Uno de los jugadores coloca sus manos en una posición cómoda, con ambas palmas de las manos vueltas hacia arriba, el otro jugador hará lo mismo con las palmas hacia abajo. Los jugadores acercan las manos de manera que las palmas de ambos se aproximen lo más posible sin que éstas se toquen. El jugador que tiene las manos en la parte inferior tratará de sorprender a su contrario y darle un manotazo a cada una de sus manos. El que consigue el objetivo debe gritar con mucho entusiasmo ¡un punto para mí! 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Muestran acción y reacción en la ejecución de la dinámica.
<ul style="list-style-type: none"> Se abastecen de objetos necesarios para su presentación, ensayan la propuesta y la representan. 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Muestra disposición en el ensayo y dramatización de su propuesta
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Busca más posibilidades de movimiento corporal que permitan desplazarnos con mayor libertad. 	10m		¿Qué aprendí y como me puede servir?
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Elabora una propuesta de dramatización y la representa. Manifiesta sus ideas e impresiones. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
<ul style="list-style-type: none"> Motos y Tejedo: Prácticas de dramatización 			

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 27	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Propuestas de dramatización”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar los elementos de la estructura dramática en una historia. Organizar sus ideas en una propuesta de dramatización.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar- Organizar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se explica los elementos de la estructura dramática.	10m	CD	Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Realiza de manera efectiva su trabajo de calentamiento
<ul style="list-style-type: none"> Se dividen en dos grupos y hacen su presentación como equipo. Se sitúan en columnas detrás de la línea de salida. A la señal sale corriendo el primer jugador llevando el globo hasta un punto indicado. El grupo que termine más rápido será el ganador y gritan ¡Un punto para mí! 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Demuestra coordinación en su trabajo de equipo
<ul style="list-style-type: none"> Se narra la historia “el marinero perdido” y se les muestra el video “ritmos negros del Perú. En grupo identifican las partes de la estructura dramática (asunto, exposición de los personajes, aparición del conflicto, desenlace y conclusión) 	35m		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos de la estructura dramática
<ul style="list-style-type: none"> Escogen el o los personajes que les gustaría representar. Ensayan libremente de forma individual. 	30m		<ul style="list-style-type: none"> Organiza sus ideas teniendo de acuerdo a los elementos de la estructura dramática
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que percibe y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		10m	METACOGNICIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Traer para la próxima clase un elemento que mejoré de su historia (música, vestuario, etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendí y como me puede servir? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Dramatizan su historia. 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad lo van regulando los propios estudiantes.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 28	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Yo elijo”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Seleccionar la propuesta de dramatización a representar. Reformular su propuesta de dramatización, elaborando una nueva propuesta de manera inclusiva y flexible.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Seleccionar- Reformula	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICO	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Dialogo para recordar lo trabajado la clase anterior y para definir cuál de las dos historias les gustaría volver a trabajar.	15m	• Lectura	Seleccionan la propuesta de dramatización
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN			
• Trabajan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y calistenia) dirigido por un voluntario.	10m	• CD • Tarjetas con consignas • Tarjetas con consignas	• Auto dirige su trabajo de calentamiento en forma activa.
• Se forman grupos de dos y se realiza la dinámica “Adivina”. Alternadamente a cada grupo se les entrega una consigna donde se ven plasmada situaciones cotidianas como: Un colegio, una cena de navidad, discoteca, el hospital, etc., lo cual tendrán que representar con acciones concretas. El segundo grupo tendrá que adivinar la situación representada y el lugar.	25m		• Representa situaciones cotidianas a partir de una consigna dada
• Cada participante expone cuales son las características del personaje escogido (Es alegre, es triste, siente frio o hambre, etc.)	25m		• Analiza su trabajo individual y la función que cumple dentro del grupo
• Con la historia y personaje escogido, construyen en grupo una propuesta de dramatización, haciendo uso de los elementos que trajeron de casa.	25m		• Reformula su propuesta de manera flexible
• Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión	25m		• Expresa lo que piensa y siente
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
• Traer para la próxima clase información referente a la propuesta seleccionada (utillería, imágenes, etc.)	10m	• ¿Qué aprendí y como me puede servir?	
4. EVALUACIÓN.			
• Reformula sus medios de expresión para representar su personaje dentro de la historia propuesta.			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La guía de clase cuenta con las dos lecturas correspondientes a cada propuesta de dramatización y se lee únicamente la lectura relacionada con la propuesta escogida.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 29	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “Dramatización”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Identificar sus lenguajes expresivos y utilizarlos para comunicar ideas y sentimientos			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Identificar- Utiliza	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se dialoga sobre el tema a trabajar (realización de las propuestas elaboradas en la clase anterior)	10m		Escucha con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan el calentamiento grupal (ejercicios de relajación, estiramiento, respiración y concentración) dirigido por un voluntario. 	10 m		<ul style="list-style-type: none"> Aplica sus conocimientos previos en su trabajo en su trabajo de calentamiento.
<ul style="list-style-type: none"> Todos los participantes salen del salón y a una señal indicada ingresan expresando el mayor entusiasmo posible, haciendo uso de su cuerpo, voz y gestos. Para ello previamente se les asocia con un evento que estimule su entusiasmo, por ejemplo: Son grandes artistas y van a ingresar a un lugar donde su público los aclama. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Participa con entusiasmo.
<ul style="list-style-type: none"> Forman un círculo, recuerdan los puntos trabajados en la clase anterior y conversan sobre la propuesta dramatizada y los aspectos que les gustaría cambiar. 	25m		<ul style="list-style-type: none"> Concreta sobre la propuesta a dramatizar
<ul style="list-style-type: none"> Ensayan su propuesta definitiva y la muestran. 	30m		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza sus lenguajes expresivos
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó, que opinan de los temas y cómo se sintieron durante la sesión. 	15m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que siente piensa e interpreta
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Busca algunos elementos que podrían ayudar a mejorar tu propuesta 	10m	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo me he sentido en el desarrollo de la clase? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fue para ti realizar esta clase? 	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza sus lenguajes expresivos al dramatizar su propuesta 			
BIBLIOGRAFÍA.			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad lo van regulando los propios estudiantes.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 30	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “ Retroalimentación”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Recocer y tomar conciencia de sus aprendizajes y logros obtenidos. Elaborar una propuesta de actividad para la clase utilizando todos sus medios expresivos al comunicarse.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Extraer- Reconocer – Elaborar- Utilizar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se proyecta algunas fotografías del participante, tomadas durante el desarrollo de las clases.	15m	CD	Observa con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Realizan ejercicios de estiramiento, ritmo y calistenia de forma dirigida. 	10m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza adecuadamente los ejercicios propuestos
<ul style="list-style-type: none"> Sentados en círculo y se realizan preguntas que estimulen un proceso reflexivo respecto de su proceso de aprendizaje. Por ejemplo: ¿Recuerdas que te resultó difícil de aprender?, ¿Que clase te gustó más y por qué?, etc. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el proceso reflexivo.
<ul style="list-style-type: none"> «Recuerdo». Se les recuerda brevemente los puntos generales trabajados durante el taller. Los participantes identifican un tema trabajado con el que sientan mayor afinidad o logro y cuál de ellas les gustaría repetir. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Extrae sus aprendizajes e identifica sus logros
<ul style="list-style-type: none"> Se desarrollan los temas escogidos (movimiento creativo, juegos, improvisación, dramatizaciones) 	40m		<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas y opiniones
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que piensa, siente e interpreta.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
		•	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza una actividad para la clase basándose en sus aprendizajes y logros alcanzados haciendo uso de sus medios expresivos al comunicarse con sus compañeros. 			
BIBLIOGRAFÍA			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad es regulando por los propios estudiantes.

TEATRO

ONG HATÚNYA COMUNIDAD MONTESSORI		Profesora: INA AZUCENA PRIETO FERRER	
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7-IV			
GRADO: Primaria Montessori		Semana: 31	FECHA:
TEMA DE SESIÓN DE APRENDIZAJE: “ Retroalimentación y apropiación de aprendizajes”			
APRENDIZAJE ESPERADO o CAPACIDAD A LOGRAR			
Recocer y tomar conciencia de sus aprendizajes y logros obtenidos. Elaborar una propuesta de actividad para la clase utilizando todos sus medios expresivos al comunicarse.			
CAPACIDADES – DESTREZAS	VALORES – ACTITUDES	TEMA TRANSVERSAL	
Extraer- Reconocer – Elaborar- Utilizar	Demuestra interés por aprender	Fortaleciendo el autoconocimiento para comunicarnos mejor	
SECUENCIA / ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES
1. ACTIVIDADES INICIALES			
Se proyecta algunas fotografías del participante, tomadas durante el desarrollo de las clases.	15m	CD	Observa con atención.
2. ACTIVIDADES DE ELABORACIÓN PROCESO DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none"> Alternadamente los participantes dirigen el trabajo de calentamiento (baile, juego, ejercicios físicos, etc.) 	15m	<ul style="list-style-type: none"> CD 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica sus conocimientos previos en acciones concretas
<ul style="list-style-type: none"> Reflexionan sobre los medios expresivos con los que cuentan. Luego identifican un logro del cual se sientan orgullosos y se felicitan por ello. Para hacerlo se ponen de pie al frente de la clase y mencionan verbalmente el logro conseguido. Luego de igual forma felicitan a un compañero. 	10m		<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el proceso reflexivo.
<ul style="list-style-type: none"> «Lluvia de conocimientos». Se les recuerda brevemente los puntos generales trabajados durante el taller. Los participantes identifican un tema trabajado con el que sientan mayor afinidad o logro y con ella organizan una actividad para desarrollarla dirigiendo a sus compañeros (Ocupa el lugar del docente durante el desarrollo del juego, la dinámica de movimientos o voz, etc.) 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Extrae sus aprendizajes e identifica sus logros
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de su propuesta. Cada participante cuenta con un tiempo determinado para el desarrollo de su actividad. 	40m		<ul style="list-style-type: none"> Elabora una propuesta de actividad teniendo en cuenta sus aprendizajes.
<ul style="list-style-type: none"> Para finalizar se establece un diálogo de lo que se trabajó y de cómo se sintieron durante la sesión. 	20m		<ul style="list-style-type: none"> Verbaliza lo que piensa, siente e interpreta.
3. ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:		METACOGNICIÓN	
		•	
4. EVALUACIÓN.			
<ul style="list-style-type: none"> Realiza una actividad para la clase basándose en sus aprendizajes y logros alcanzados haciendo uso de sus medios expresivos al comunicarse con sus compañeros. 			
BIBLIOGRAFÍA			OBSERVACIONES
			La complejidad de cada actividad es regulando por los propios estudiantes.

Capítulo V

Análisis de los resultados

5.1. Resultados de la prueba de entrada y de la prueba de salida

Descripción de la variable creatividad expresiva

Tabla 1.

Distribución de frecuencias de creatividad expresiva, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori Del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	100.0	0	0.0
En proceso	0	0.0	0	0.0
Esperado	0	0.0	0	0.0
Destacado	0	0.0	10	100.0
Total	10	100.0	10	100.0

Fuente: Matriz de datos.

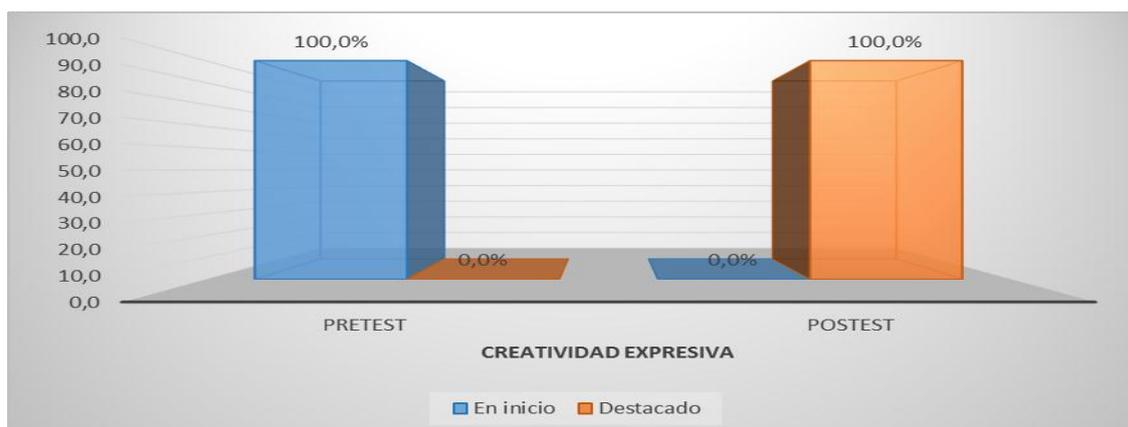


Gráfico 1. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según fase de entrada y salida, ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 1 y figura 1, se aprecia que, en la fase de pretest, los jóvenes con síndrome de Down, se hallaban situados en relación a creatividad expresiva en el nivel inicio (100.0%); sin embargo, en la fase de postest, se encontró luego de aplicarse las estrategias de iniciación dramática, una mejora significativa, ubicándose los jóvenes intervenidos en el nivel destacado (100.0%). Esto significa que desarrollar estrategias de iniciación dramáticas centradas en el movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización representan factores que estimulan la creatividad expresiva.

5.2. Resultados específicos según variable e indicadores

Expresión corporal

Tabla 2.

Distribución de frecuencias de la dimensión expresión corporal, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	7	70.0	0	0.0
En proceso	3	30.0	0	0.0
Esperado	0	0.0	0	0.0
Destacado	0	0.0	10	100.0
Total	10	100.0	10	100.0

Fuente: Matriz de datos.

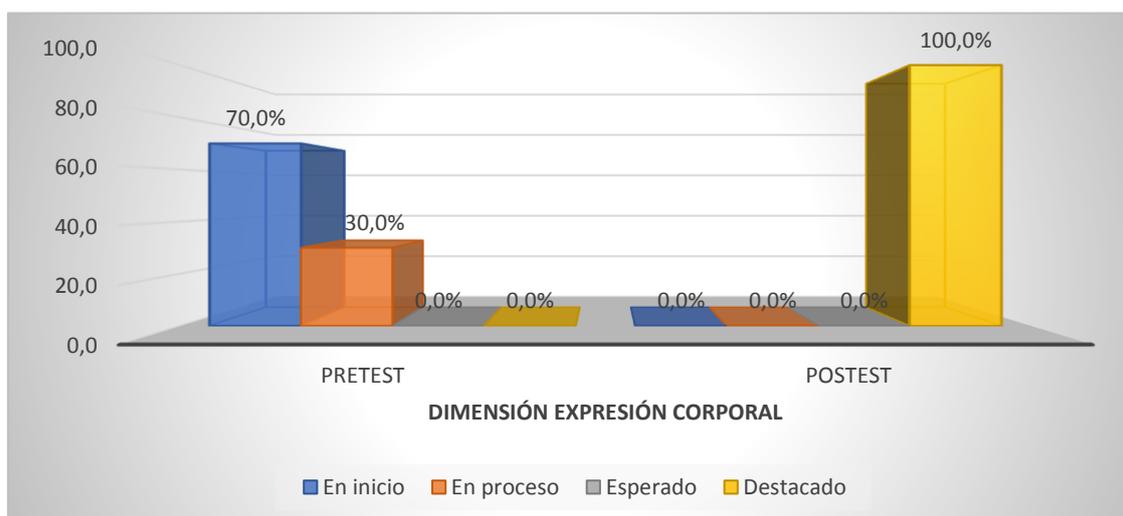


Gráfico 2. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión expresión corporal en la fase de entrada y salida, ONG *Hatunyaa Comunidad Montessori* del distrito de Surquillo.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 2 y figura 2, se aprecia que en la fase de pretest, los jóvenes con síndrome de Down, se hallaban ubicados en referencia a la dimensión expresión corporal en el nivel inicio (70.0%) y en el nivel en proceso (30.0%); sin embargo, en la fase de postest, el panorama cambió dado que se halló luego de aplicarse las estrategias de iniciación dramática, una mejora significativa en la dimensión expresión corporal, ubicándose los jóvenes intervenidos en el nivel destacado (100.0%). Esto quiere decir que desarrollar estrategias de iniciación dramáticas centradas en el movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización representan factores que estimulan la expresión corporal.

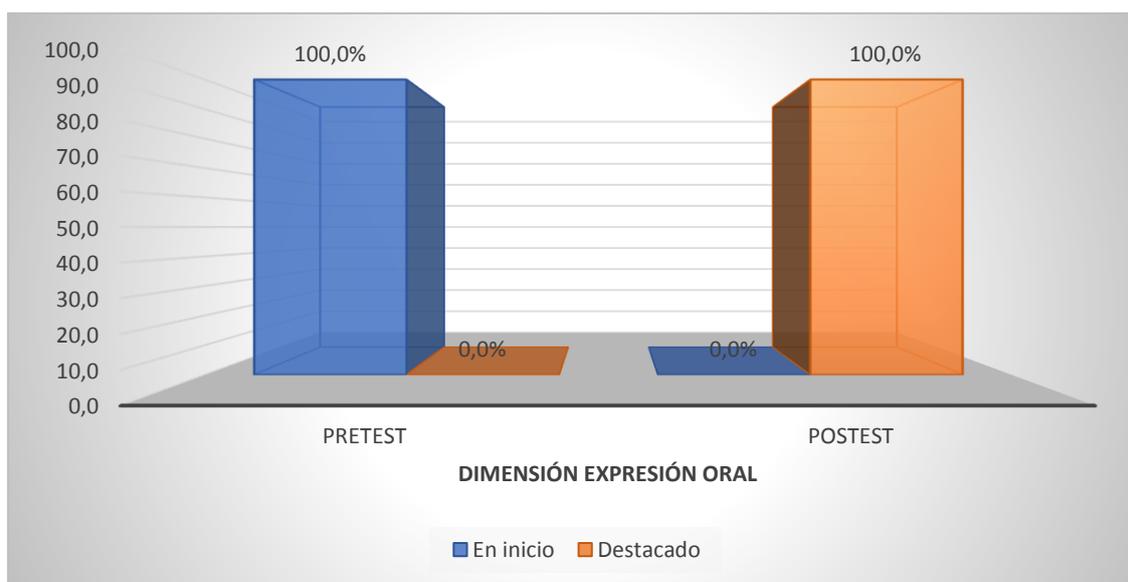
Expresión oral.

Tabla 3.

Distribución de frecuencias de la dimensión expresión oral, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	100.0	0	0.0
En proceso	0	0.0	0	0.0
Esperado	0	0.0	0	0.0
Destacado	0	0.0	10	100.0
Total	10	100.0	10	100.0

Fuente: Matriz de datos.



Interpretación:

De acuerdo con la tabla 3 y figura 3, se aprecia que en la fase de pretest, los jóvenes con síndrome de Down, se hallaban ubicados en referencia a la dimensión expresión oral en el nivel inicio (100.0%); posteriormente, en la fase de postest, el panorama cambió dado que se halló luego de aplicarse las estrategias de iniciación dramática, una mejora significativa en la dimensión expresión oral, ubicándose los jóvenes intervenidos en el nivel destacado (100.0%). Esto quiere decir que desarrollar estrategias de iniciación dramáticas centradas en el movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización constituyen determinantes que estimulan la expresión oral.

Fase creativa

Tabla 4.

Distribución de frecuencias de la dimensión fase creativa, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	100.0	0	0.0
En proceso	0	0.0	0	0.0
Esperado	0	0.0	0	0.0
Destacado	0	0.0	10	100.0
Total	10	100.0	10	100.0

Fuente: Matriz de datos.

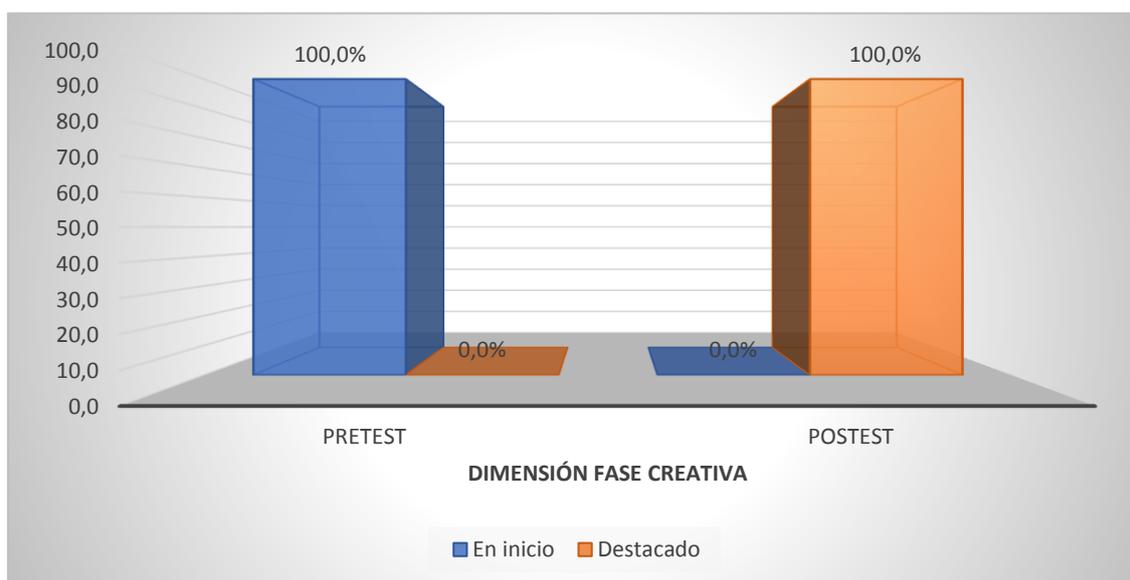


Gráfico 4. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión fase creativa en la fase de entrada y salida, ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 4 y figura 4, se aprecia que en la fase de pretest, los jóvenes con síndrome de Down, se hallaban ubicados en referencia a la dimensión fase creativa en el nivel inicio (100.0%); posteriormente, en la fase de postest, el panorama cambió dado que se halló luego de aplicarse las estrategias de iniciación dramática, una mejora significativa en la dimensión fase creativa, ubicándose los jóvenes intervenidos en el nivel destacado (100.0%). Esto quiere decir que desarrollar estrategias de iniciación dramáticas centradas en el movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización constituyen determinantes que estimulan la fase creativa.

Análisis y valoración del desempeño

Tabla 5.

Distribución de frecuencias de la dimensión análisis y valoración del desempeño, según jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo. Fase de pretest y postest.

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	10	100.0	0	0.0
En proceso	0	0.0	0	0.0
Esperado	0	0.0	0	0.0
Destacado	0	0.0	10	100.0
Total	10	100.0	10	100.0

Fuente: Matriz de datos.

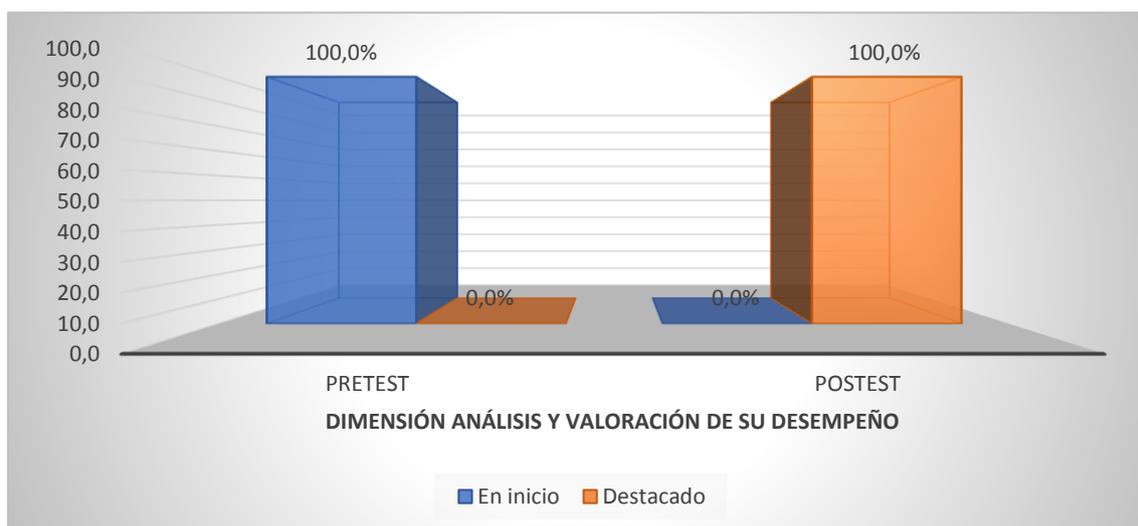


Gráfico 5. Distribución de jóvenes con síndrome de Down, según dimensión análisis y valoración de desempeño en la fase de entrada y salida, *ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.*

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 5 y figura 5, se aprecia que en la fase de pretest, los jóvenes con síndrome de Down, se hallaban ubicados en referencia a la dimensión análisis y valoración del desempeño en el nivel inicio (100.0%); posteriormente, en la fase de postest, el panorama cambió dado que se halló luego de aplicarse las estrategias de iniciación dramática, una mejora significativa en la dimensión análisis y valoración del desempeño, ubicándose los jóvenes intervenidos en el nivel destacado (100.0%). Esto quiere decir que desarrollar estrategias de iniciación dramáticas centradas en el movimiento creativo, juego funcional, improvisación y dramatización constituyen determinantes que estimulan el análisis y valoración del desempeño entre los jóvenes que tienen síndrome de Down.

Contraste de hipótesis

Hipótesis general

H₀: Las estrategias de iniciación dramática no desarrolla significativamente la creatividad expresiva de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

H₁: Las estrategias de iniciación dramática desarrolla significativamente la creatividad expresiva de los jóvenes con síndrome de Down de la Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Nivel de confianza: se trabajó al 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H₀ y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H₀

Prueba estadística: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 6.

Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad expresiva pretest-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Creatividad expresiva Post test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Creatividad posttest < Creatividad pretest

b. Creatividad posttest > Creatividad pretest

c. Creatividad posttest = Creatividad pretest

Interpretación:

En la tabla 6 se presentan los datos obtenidos del reporte Spss v.25, observándose que los rangos fueron positivos en los 10 jóvenes, lo que indica que en ellos los valores hallados en el post test fueron superiores a los valores del pretest, asimismo no se hallaron valores tanto en los rangos negativos como en los empates. De igual forma, el rango promedio (mediana de los datos) del post test presenta un valor superior (Me = 5,50) al del pretest (Me = 0,00) valor que se obtiene de dividir la suma de rangos entre el número de participante, lo que evidencia que existió diferencia positiva a favor de los resultados en la fase de posttest.

Tabla 7.

Estadísticos de prueba^a

Creatividad expresiva	postest –_pretest
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los valores obtenidos con el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, tal como se observa en la tabla 7 indica que el valor del estadístico Z (-3,162) cayó fuera del intervalo de aceptación de H_0 ; asimismo, el valor que tomó la significancia obtenida (p valor) fue de 0,002, es decir fue menor al error permitido según el valor 0,05 de la significancia esperada.

Decisión estadística:

De los resultados hallados en la prueba de análisis, se tiene suficiente evidencia estadística para rechazar la H_0 y considerar que las diferencias que existen entre los datos del pre test y post test fueron significativas, por tanto, se puede afirmar que la aplicación de estrategias de iniciación dramáticas tiene un efecto significativo en la mejora de la creatividad expresiva de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, verificándose de este modo la validez de la hipótesis de investigación planteada.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H_0 : El movimiento creativo no estimula favorablemente las habilidades de expresión corporal de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

H_i : El movimiento creativo estimula favorablemente las habilidades de expresión corporal de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Nivel de confianza: se trabajó al 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 8.
Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad expresiva pretest-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Creatividad expresiva Post test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

d. Creatividad posttest < Creatividad pretest
e. Creatividad posttest > Creatividad pretest
f. Creatividad posttest = Creatividad pretest

Interpretación:

En la tabla 8 se presentan los datos obtenidos del reporte Spss v.25, observándose que los rangos fueron positivos en los 10 jóvenes, lo que indica que en ellos los valores hallados en el post test fueron superiores a los valores del pretest, asimismo no se hallaron valores tanto en los rangos negativos como en los empates. De igual forma, el rango promedio (mediana de los datos) del post test (Me = 5,50) presenta un valor superior al del pretest (Me = 0,00) valor que se obtiene de dividir la suma de rangos entre el número de participantes, lo que evidencia que existió diferencia positiva a favor de los resultados en la fase de posttest.

Tabla 9.
Estadísticos de prueba^a

Creatividad expresiva	posttest – pretest
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los valores obtenidos con el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, tal como se observa en la tabla 9 indica que el valor del estadístico Z (-2,919) cayó fuera del intervalo de aceptación de H_0 , asimismo, el valor que tomó la significancia obtenida (p valor) fue de 0,004, es decir fue menor al error permitido según el valor 0,05 de la significancia esperada.

Decisión estadística:

De los resultados hallados en la prueba de análisis, se tiene suficiente evidencia estadística para rechazar la H_0 y considerar que las diferencias que existen entre los datos del pre test y post test fueron significativas, por tanto, se puede afirmar que la aplicación del movimiento creativo estimula favorablemente las habilidades de expresión corporal de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Hipótesis específica 2

H_0 : El juego funcional no mejora las habilidades de expresión oral de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

H_1 : El juego funcional mejora las habilidades de expresión oral de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Nivel de confianza: se trabajó al 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 10.

Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad expresiva pretest-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Creatividad expresiva Post test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

g. Creatividad posttest < Creatividad pretest

h. Creatividad posttest > Creatividad pretest

i. Creatividad posttest = Creatividad pretest

Interpretación:

En la tabla 10 se presentan los datos obtenidos del reporte Spss v.25, observándose que los rangos fueron positivos en los 10 jóvenes, lo que indica que en ellos los valores hallados en el post test fueron superiores a los valores del pretest, asimismo no se hallaron valores tanto en los rangos negativos como en los empates. De igual forma, el rango promedio (mediana de los datos) del post test ($Me = 5,50$) presenta un valor superior al del pretest ($Me = 0,00$) valor que se obtiene de dividir la suma de rangos entre el número de participantes, lo que evidencia que existió diferencia positiva a favor de los resultados en la fase de posttest.

Tabla 11.

Estadísticos de prueba^a

Creatividad expresiva	postest –_pretest
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los valores obtenidos con el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, tal como se observa en la tabla 11 indica que el valor del estadístico Z (-3,162) cayó fuera del intervalo de aceptación de H_0 ; asimismo, el valor que tomó la significancia obtenida (p valor) fue de 0,002, es decir fue menor al error permitido según el valor 0,05 de la significancia esperada.

Decisión estadística:

De los resultados hallados en la prueba de análisis, se tiene suficiente evidencia estadística para rechazar la H_0 y considerar que las diferencias que existen entre los datos del pre test y post test fueron significativas, por tanto, se puede afirmar que la aplicación del juego funcional mejora las habilidades de expresión oral de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Hipótesis específica 3

H_0 : La improvisación no desarrolla las habilidades de la fase creativa de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

H_1 : La improvisación desarrolla las habilidades de la fase creativa de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Nivel de confianza: se trabajó al 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 12.
Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad expresiva pretest-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Creatividad expresiva Post test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Creatividad posttest < Creatividad pretest

b. Creatividad posttest > Creatividad pretest

c. Creatividad posttest = Creatividad pretest

Interpretación:

En la tabla 12 se presentan los datos obtenidos del reporte Spss v.25, observándose que los rangos fueron positivos en los 10 jóvenes, lo que indica que en ellos los valores hallados en el post test fueron superiores a los valores del pretest, asimismo no se hallaron valores tanto en los rangos negativos como en los empates. De igual forma, el rango promedio (mediana de los datos) del post test (Me = 5,50) presenta un valor superior al del pretest (Me = 0,00) valor que se obtiene de dividir la suma de rangos entre el número de participantes, lo que evidencia que existió diferencia positiva a favor de los resultados en la fase de posttest.

Tabla 13.
Estadísticos de prueba^a

Creatividad expresiva	posttest – _pretest
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los valores obtenidos con el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, tal como se observa en la tabla 13 indica que el valor del estadístico Z (-3,162) cayó fuera del intervalo de aceptación de H₀; asimismo, el valor que tomó la significancia obtenida (p valor) fue de 0,002, es decir fue menor al error permitido según el valor 0,05 de la significancia esperada.

Decisión estadística:

De los resultados hallados en la prueba de análisis, se tiene suficiente evidencia estadística para rechazar la H_0 y considerar que las diferencias que existen entre los datos del pre test y post test fueron significativas, por tanto, se puede afirmar que la aplicación de la improvisación desarrolla las habilidades de la fase creativa de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Hipótesis específica 4

H_0 : La dramatización no mejora el análisis y valoración del desempeño de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

H_1 : La dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

Nivel de confianza: se trabajó al 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Regla de decisión: $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta H_0 y si $p < \alpha \rightarrow$ se rechaza H_0

Prueba estadística: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 14.

Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad expresiva pretest-	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Creatividad expresiva Post test	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Creatividad posttest < Creatividad pretest

b. Creatividad posttest > Creatividad pretest

c. Creatividad posttest = Creatividad pretest

Interpretación:

En la tabla 14 se presentan los datos obtenidos del reporte Spss v.25, observándose que los rangos fueron positivos en los 10 jóvenes, lo que indica que en ellos los valores hallados en el post test fueron superiores a los valores del pretest, asimismo no se hallaron valores tanto en los rangos negativos como en los empates. De igual forma, el rango promedio (mediana de los datos) del post test ($Me = 5,50$) presenta un valor superior al del pretest ($Me = 0,00$) valor que se obtiene de dividir la suma de rangos entre el número de participantes, lo que evidencia que existió diferencia positiva a favor de los resultados en la fase de posttest.

Tabla 15.
Estadísticos de prueba^a

Creatividad expresiva	postest – _pretest
Z	-3,051 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los valores obtenidos con el estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, tal como se observa en la tabla 15 indica que el valor del estadístico Z (-3,051) cayó fuera del intervalo de aceptación de H_0 ; asimismo, el valor que tomó la significancia obtenida (p valor) fue de 0,002, es decir fue menor al error permitido según el valor 0,05 de la significancia esperada.

Decisión estadística:

De los resultados hallados en la prueba de análisis, se tiene suficiente evidencia estadística para rechazar la H_0 y considerar que las diferencias que existen entre los datos del pre test y post test fueron significativas, por tanto, se puede afirmar que la aplicación de la dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño de los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo.

5.3. Aportes surgidos de la investigación

Luego de realizado el proceso de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del programa basado en estrategias de iniciación dramática sí contribuye en el desarrollo de la creatividad expresiva en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, pues se ha obtenido un logro destacado (Tabla N° 1).
2. El movimiento creativo estimula el desarrollo de la creatividad expresiva en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, pues se ha obtenido un logro destacado (Tabla N° 2).
3. El juego funcional las habilidades de expresión Oral en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, pues se ha obtenido un logro destacado (Tabla N° 3).

4. La Improvisación desarrolla la fase creativa en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, pues se ha obtenido un logro destacado (Tabla N°4).
5. La dramatización mejora el análisis y valoración del desempeño en los jóvenes con síndrome de Down de la ONG Hatunyaa Comunidad Montessori del distrito de Surquillo, pues se ha obtenido un logro destacado (Tabla N°5).

Conclusiones

- La presente investigación, permite aplicar los recursos dramáticos como estrategia didáctica motivadora en el tratamiento de alumnos con SD ya que tiende a estimular sus capacidades y competencias permitiéndoles un desarrollo integral, a la par que favorece el desarrollo actitudes de socialización y sus relaciones con el entorno.
- En el caso de los jóvenes con SD, la implementación de programas artísticos-educativos podría favorecer el desarrollo del pensamiento abstracto.
- Es posible considerar que el desarrollo cognitivo de las personas con S.D. puede estimularse mediante un proceso asistido y guiado.
- Es posible considerar que el desarrollo de las habilidades de la expresión corporal, oral, fase creativa y análisis y valoración del desempeño de las personas con S.D. puede desarrollarse en un contexto adecuado.
- Los adolescentes y jóvenes con SD llegan a alcanzar un nivel de creatividad expresiva al que hace unos años parecía que no iban a poder acceder por causa de su condición genética.
- El trabajo docente debe procurar proporcionar espacios de libertad y permanente estimulación de la creatividad, es decir ser alguien que acompaña y promueve el proceso de aprendizaje más que el de un terapeuta que entrega información.
- Las personas con SD son individuos educables, es decir pasibles de desarrollarse en todas sus dimensiones humanas y específicamente en la creatividad expresiva. Descartar la idea de que solo deben ser entrenados para realizar actividades menores que conlleva a un trato desigual que no valora sus potencialidades.

Recomendaciones

- Esta investigación puede ser aplicada en diferentes áreas de la educación, siempre y cuando se realice las adaptaciones en función al contexto.
- Se recomienda indagar sobre la neuroeducación y sus alcances respecto del proceso de enseñanza- aprendizaje de las personas con S.D.
- Se sugiere tener en cuenta los aportes de la neurodiversidad que trae consigo un nuevo paradigma educativo respecto de la enseñanza de las personas con necesidades educativas especiales, principalmente la educación centrada en sus fortalezas.
- Reforzar la inclusión educativa desde una perspectiva más humanista e integral, como lo sugiere el sociólogo y filósofo Humberto Maturana y el Dr. Miguel López Melero.
- Impartir talleres basados en técnicas dramáticas entre los docentes tanto de educación especial como regular, para desarrollar las bases de una educación inclusiva y estimular la inserción en el proceso productivo.
- Ampliar y profundizar esta investigación realizando estudios comparativos con grupos más amplios, de distintas edades y niveles socio-económicos.
- Implementar programas de capacitación a los padres de personas con necesidades educativas especiales para enriquecer su capacidad de estimular el desarrollo de sus hijos.
- Promover el desarrollo de programas de capacitación a los docentes de instituciones que trabajan con personas con necesidades educativas especiales para dotarlos de los conocimientos y las competencias necesarias que les permitan desarrollar con eficiencia su labor educativa.
- Implementar un proyecto de inserción social que para los jóvenes con necesidades educativas especiales, donde puedan desplegar su capacidad creativa expresiva, tanto en eventos culturales como en contextos laborales.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en Educación Artística*. Navarra, España: Octaedro-EUB.
- Aprendiendo a conocer a las personas con síndrome de down*. (s.f.).
- Armstrong, T. (2015). *Neurodiversidad en el salón de clases*. Lima, Perú : Crebrum Ediciones SAC.
- Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación*. Madrid: Morata.
- Bercebal, F., De Prado, D., Laferreire, G. y Motos, T. (2000). *Sesiones de trabajo con los pedagogos de hoy*. Real, España : Ñaque.
- CONADIS. (2016). *Informe Temático N° 2: "Síndrome de down en el Perú"*. Lima.
- Creatividad aplicada*. (2007). Buenos Aires: Grupo Lumen.
- De Prado, D. (s.f.). *Teoría de la creatividad en acción*. Obtenido de https://www.academia.edu/7949936/Teorias_de_la_Creatividad_en_Accion_Dr_Prado
- Elola, H. (1999). *Teatro para maestros*. Buenos Aires: Marymar S.A.
- Eynes, J. y. (1980). *Teoría del Juego dramático*. España.
- Flores, J. Garvía, B. y Fernandez-Olaria, R. (2015). *Síndrome de Down: Neurobiología, neuropsicología, salud mental*. Madrid, España: CEPE, S.L.
- Flórez, J. y. (1997). *Síndrome de dow y educación* . Barcelona : Masson .
- García, M., Valdés, H., Compañía La Banlanza. (2004). *Pedagogía Teatral - Metodología activa en el aula* . Santiago, Chile: Universidad Católica de Chile .
- García, V. y Teran, M. (2011). *Influencia de las técnicas de artes escenicas (danzateatro) en el estado sicomotriz de niños y niñas con síndrome de Down*. Obtenido de <http://186.46.160.229/bitstream/123456789/2064/1/FFLCETGEA2011-00011.PDF>.
- Gonzales, N. (2017). *El Teatro Pedagógico como modelo de intervención psicopedagógica*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/7627/%22El%20Teatro%20Pedagogico%20como%20modelo%20de%20intervencion%20en%20las%20Necesidades%20Educativas%20Especificas%20para%20personas%20con%20Síndrome%20de%20Down%22.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Hilda Elola. (1999). *Teatro para maestros*. Buenos Aires: Marymar.
- INEI. (2015). *Perú: Características de la población con discapacidad* . Lima .
- Laguna, E. (1995). *Cómo desarrollar la expresión a través del teatro* . Barcelona : CEAC.

- López, M. (1999). *Aprendiendo a conocer a las personas con síndrome de down*. Málaga: Aljibe .
- Maturana, H. (1996). *El sentido de lo humano*. Santiago: Dolmen.
- Maturana, H. (1999). *La Transformación como convivencia*. Santiago: Dolmen Ediciones S.A.
- Maturana, H. (2007). *Emociones y lenguaje en educación y política*. Santiago : J C Saez Editor.
- McGuire, D. y. (2010). *Bienestar mental en adultos con síndrome de Down*. España: Fundación Iberoamericana Down 21.
- MINEDU. (2003). *Ley N° 28044: Ley General de Educación*. Lima.
- Montessori, M. (1915). *El método de la pedagogía científica*. (J. Palao Vera, Trad.) Nápoles : ARALUCE.
- Motos, T, Navarro, A. Palanca, X. y Tejedo, F. (2001). *El Taller de teatro*. Barcelona, España.
- Motos, T. (2001). *Creatividad dramática*. Obtenido de <http://educate.iacat.com/Biblioteca/Tomas%20Motos.%20Creatividad%20Dram%203%A1tica.%20SIN.pdf>.
- Motos, T. (2003). *Bases para el taller creativo expresivo* . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324517086_Bases_para_el_taller_creativo_expresivo.
- Motos, T. (2005). *Desarrollo de la expresion para ser y hacer creativos* . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324543994_Desarrollo_de_expresion_para_hacer_y_ser_creativos.
- Motos, T. (2014). *Psicopedagogía de la dramatización* . Obtenido de <http://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2013/11/Piscopedagogia-de-la-dramatizaci%C3%B3n-Tom%C3%A1s-Motos.pdf>.
- Motos, T. (s.f.). *Evaluar la creatividad dramática* . Obtenido de <https://es.scribd.com/document/65911106/Evaluar-La-Creatividad-Dramatica>.
- Motos, T. (s.f.). *Habilidades de dramatización y evaluación de la creatividad dramática*. Obtenido de <http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte07/Seccion3/3.%20CD.%20Habilidad%20dramaticas%20y%20ev%20.pdf>.
- Motos, T. N. (2001). *Taller de teatro*. Barcelona, España: Octaedro.
- Motos, T. y Ferrandis, D. (2015). *Teatro aplicado*. Barcelona: Octaedro.
- Motos, T. y. (1987). *Práctica de dramatización*. Barcelona, España: Humanitas .

- Motos, T. y. (2003). *Palabras para la acción*. Guadalajara, España : Ñaque.
- Opazo, J. (1995). Obtenido de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/152185/La%20cr%C3%ADtica%20de%20la%20racionalidad%20de%20fines%20en%20Jurgen%20Habermas%2C%20Humberto%20Maturana%2C%20y%20Niklas%20Luhmann%20como%20fundamento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pavis, P. (2002). *Diccionario del Teatro* . Buenos Aires: Paidos.
- Poveda, L. (2018). *Ser o no ser: reflexión antropológica para un programa de pedagogía teatral* . Madrid: Narcea.
- Real Academia Española. (2005). *Diccionario panhispánico de dudas*. Obtenido de <https://www.rae.es/recursos/diccionarios/dpd>.
- Romo, M. (2005). *Psicología de la creatividad*. Barcelona, España: Paidos.
- Ruiz, E. (2012). *Programación educativa para escolares con síndrome de Down*. España: Fundación Iberoamericana Down 21.
- Sabaduche, A. (2015). *El teatro como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de expresión oral en los alumnos del 6to grado de primaria*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1223/TEATRO_SABADUCHE_MURGUEYTIO_AUREA_VIOLETA.pdf?sequence=4
- UNESCO. (1996). *la educación encierra un tesoro* . Madrid: Santillas.
- UNESCO. (2007). *Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*.
- Valdivieso, D. (2016). *Aplicación de estrategias de juego simbólico para el desarrollo de la expresión y comprensión oral en las niñas menores de tres años con síndrome de Down y retraso global de desarrollo del Programa de Intervención Temprana PRITE "Savia Perú" perteneciente*. Obtenido de http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/ipnm/138/4/Tesis_YulissaValdiviezoVerade%20Avila.pdf.
- Winnicki, G. (2015). *Creatividad: Habitar lo singular*. Argentina: Brujas.

Anexos

Anexo 1: Evaluación de la creatividad expresiva (alumna B y alumna D)

CUADRO DE EVALUACIÓN DE CREATIVIDAD EXPRESIVA HATUNYAA COMUNIDAD MONTESSORI"

Alumna : B

Dimensiones de la creatividad expresiva	Fases del proceso Creador	Fases del proceso de expresión	Indicadores			Evaluación Inicial	Evaluación final	
Expresión Corporal	Preparación	Percibir	Conciencia Corporal (Identifica partes principales de su cuerpo y las diversas funciones del mismo.)	Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras.	Cabeza	2	4	
					Brazo	3	4	
					Tronco	3	4	
					Piernas	3	4	
			Técnica corporal Utiliza conceptos básicos del movimiento	Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas	Adelante	2	4	
					Atrás	2	4	
					Derecha	2	4	
					Izquierda	2	4	
					Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversas diversos niveles y formas	Alto	2	4
						Medio	1	4
						Bajo	2	4
						Abierto	2	4
					Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento	Cerrado	2	4
						Rápido	2	4
						Lento	2	4
						Normal	2	4
			Relación Con el medio circundante (Objetos) Materializa emociones y sensaciones según el estímulo que les provoque una imagen o un objeto.	Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones	Alegría	2	4	
					Enojo	1	4	
					Tristeza	2	4	
					Temor	1	4	
				Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado	Frio	1	4	
					Calor	2	4	
					Dolor	2	4	
La relación con los otros Expresa emociones en una composición de movimiento grupal	Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado	Placer	1	4				
		Ánimo	2	4				
		Desánimo	1	4				
	Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos	Indiferencia	1	4				
		Afecto	1	4				
		rápido	2	4				
		lento	1	4				
		Moderado	2	4				
Pausado	2	4						
Expresión Oral	Incub	Sentir	Sonidos vocales	Reproduce sonidos vocálicos y	Sonidos de naturaleza	1	4	

			Reproducción de sonidos vocálicos	onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe	sonidos de animales	1	4	
						Sonidos de la ciudad	1	4
				Comprender Reproducción de estados de ánimo	Manifiesta verbalmente las sensaciones que experimenta estímulos establecidos	Ánimo	2	4
			Desánimo			1	4	
			Indiferencia			1	4	
			Afecto			2	4	
			Manifiesta verbalmente ideas que se relacionan con las sensaciones percibidas a partir de los estímulos establecidos		Frio	2	4	
					Calor	2	4	
				Dolor	1	4		
			Producir Reproducción de emociones y sensaciones	Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos	Alegría	2	4	
					Enojo	2	4	
					Tristeza	1	4	
				Recita y entona canciones dialogadas con estados de ánimo propuestos	Temor	1	4	
					Ánimo	2	4	
					Desánimo	1	4	
	Indiferencia	1	4					
	Afecto	1	4					
Fase Creativa	Illuminación	Hacer	La escucha	Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo		2	4	
			Aceptación	Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos		1	4	
			La ayuda	Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase		1	4	
				Expresa en un diálogo corporal, emociones, partiendo de estímulos sonoros		1	4	
			La información	Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías)		1	4	
			El motor	Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve.		1	4	
Análisis y Valoración de su Desempeño	Revisión	Reflexionar	Interiorización	Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado	Corporal	2	4	
					Verbal	2	4	
					Plástico	1	4	
					Sonoro	1	4	
			Verbalización simple	Menciona las emociones, sensaciones, e idea que le genera autoobservar su capacidad de creatividad expresiva	Emociones	2	4	
					Sensaciones	1	4	
			Transposición a otras formas de expresión y presentación	Ejemplifica en que situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.	Familia	1	4	
					Amigos	1	4	
					Escuela	1	4	
					Sociedad	1	4	
TOTAL						106	272	

**CUADRO DE EVALUACIÓN DE CREATIVIDAD EXPRESIVA
HATUNYAA COMUNIDAD MONTESSORI"**

Alumna : D

Dimensiones de la creatividad expresiva	Fases del proceso Creador	Fases del proceso de expresión	Indicadores			Evaluación Inicial	Evaluación final
Expresión Corporal	Preparación	Percibir	Conciencia Corporal (Identifica partes principales de su cuerpo y las diversas funciones del mismo.)	Utiliza las partes principales de su cuerpo (cabeza tronco y extremidades superiores e inferiores) y las moviliza de diversas maneras.	Cabeza	1	4
					Brazo	2	4
					Tronco	1	4
					Piernas	2	4
			Técnica corporal Utiliza conceptos básicos del movimiento	Ejecuta secuencia de movimientos desplazándose en diversas direcciones y formas	Adelante	2	4
					Atrás	1	4
					Derecha	1	4
					Izquierda	1	4
				Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversas niveles y formas	Alto	1	4
					Medio	2	4
					Bajo	1	4
					Abierto	1	4
				Ejecuta una secuencia de movimientos, desplazándose en diversos ritmos de movimiento	Cerrado	1	4
					Rápido	1	4
					Lento	1	4
					Normal	1	4
			Relación Con el medio circundante (Objetos) Materializa emociones y sensaciones según el estímulo que les provoque una imagen o un objeto.	Expresa (exterioriza) corporalmente con autenticidad sus emociones	Alegría	1	4
					Enojo	1	4
					Tristeza	1	4
					Temor	1	4
				Reproduce corporalmente lo que percibe a partir de un objeto dado	Frio	1	4
					Calor	1	4
					Dolor	1	4
					Placer	1	4
La relación con los otros Expresa emociones en una composición de movimiento grupal	Genera movimientos auténticos para el desarrollo de una acción física sencilla a partir de lo que siente, luego de un estímulo dado	Ánimo	1	4			
		Desánimo	1	4			
		Indiferencia	1	4			
	Se mueve con su compañero en forma sincronizada siguiendo patrones rítmicos establecidos	Afecto	1	4			
		rápido	1	4			
		lento	1	4			
		Moderado	1	4			
		Pausado	1	4			
Expresión Oral	Incubación	Sentir	Escuchar Reproducción de sonidos vocálicos consonánticos u onomatopéyicos	Reproduce sonidos vocálicos y onomatopéyicos diversos según lo que escucha y percibe	Sonidos de naturaleza	1	4
					Sonidos de animales	1	4
					Sonidos de la ciudad	1	4
			Comprender	Manifiesta verbalmente las sensaciones que	Ánimo	1	4
					Desánimo	1	4
					Indiferencia	1	4

			Reproducción de estados de ánimo	experimenta estímulos establecidos	Afecto	1	4	
				Manifiesta verbalmente ideas que se relacionan con las sensaciones percibidas a partir de los estímulos establecidos	Frio	1	4	
					Calor	1	4	
					Dolor	1	4	
					Placer	1	4	
				Producir Reproducción de emociones y/o sensaciones	Comunica verbalmente sus emociones a partir de los estímulos establecidos	Alegría	1	4
						Enojo	1	4
						Tristeza	1	4
			Temor			1	4	
			Recita y entona canciones dialogadas con estados de ánimo propuestos		Ánimo	1	2	
					Desánimo	1	2	
				Indiferencia	1	2		
				Afecto	1	2		
			Fase Creativa	Iluminación	Hacer	La escucha	Improvisa movimientos libres y novedosos a partir de la audición de un estímulo	
Aceptación	Recrea una representación coherente a partir de un estímulo específico y lo expresa mediante sonidos y movimientos					1	4	
La ayuda	Elabora en pareja posturas, gestos y movimientos para expresar una idea según el estímulo que le provoque una imagen, un objeto o una frase					1	4	
	Expresa en un diálogo corporales, emociones, partiendo de estímulos sonoros					1	3	
La información	Improvisa situaciones a partir de un estímulo dado (textos, frases, imagen, sonido, melodías)					1	3	
El motor	Representa un relato, un poema, un cuento, la estrofa de una canción o un texto teatral breve.					1	3	
Análisis y Valoración de su Desempeño	Revisión	Reflexionar	Interiorización	Reconoce y menciona los medios de expresión que ha utilizado	Corporal	1	3	
					Verbal	1	3	
					Plástico	1	3	
					Sonoro	1	3	
			Verbalización simple	Menciona las emociones, sensaciones, e idea que le genera auto observar su capacidad de creatividad expresiva	Emociones	1	3	
					Sensaciones	1	3	
			Transposición a otras formas de expresión y presentación	Ejemplifica en que situaciones de su vida puede hacer uso de la creatividad expresiva para comunicarse.	Familia	1	3	
					Amigos	1	3	
					Escuela	1	3	
					Sociedad	1	3	
TOTAL						72	251	