
**LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD A TRAVÉS DE LA PARTICIPACIÓN EN EL
JUEGO DRAMÁTICO CON NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS**

Autores:

**Verónica Gabriela Tacuri Albarracín
Mónica Cecilia Jadán Cajamarca**

Institución:

Universidad Nacional de Educación - UNAE

Correos Electrónicos:

gabytacuriveronicaga@hotmail.com
tacuri.veronica-unaedu.onmicrosoft.com
ce-cy2897@hotmail.com
mciadan@unaedu.onmicrosoft.com

RESUMEN

En esta investigación se presenta y socializa una propuesta innovadora para atender a la diversidad del aula, a través de la participación de los infantes en actividades didácticas mediante el juego dramático. El trabajo se desarrolló con niños y niñas de 3 a 4 años del nivel Inicial II subnivel I del Centro de Desarrollo Infantil "El Cóndor" ubicado en la ciudad de Cuenca, Azuay. La problemática surgió a partir del ¿Cómo contribuir a la atención de la diversidad en el aula? y en el ¿Cómo fomentar la participación de todos los infantes? Se hizo uso de la metodología cualitativa, del método de investigación Inductivo y de la Investigación acción-participativa (IAP), debido a que se cumplió un ciclo dinámico, el cual consistió en la investigación, la educación, la acción y la reflexión, con la finalidad de transformar y cambiar la realidad educativa. Las actividades didácticas se enfatizaron en el juego como principal medio de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia, pues este permitió potenciar los intereses y motivaciones de cada educando a partir del conocer e identificar sus principales necesidades. Luego de la aplicación de la propuesta se realizó un proceso de evaluación dando como resultado, que las actividades de juego dramático fomentan la atención a la diversidad mediante la participación de todos los alumnos. Además, facilitan el redescubrir nuevas maneras de interacción y comunicación a partir del intercambio de redes de conocimiento.

Palabras clave: Atención la diversidad, juego dramático, participación,

INTRODUCCIÓN.

Esta experiencia narrada y documentada es una investigación planteada desde la importancia del atender a la diversidad del aula a partir del conocer, respetar y valorar las diferentes necesidades e intereses de los estudiantes, tomando al juego como principal medio para lograrlo. Por tal motivo el Currículo de Educación Inicial (2014) propone al juego como una metodología de trabajo sustancial en la primera infancia, pues permite potenciar en los niños sus infinitas maneras de comunicación y participación con sus pares, adultos y el entorno que les rodea. Por lo tanto, se reconoce que las actividades de juego buscan fomentar en los educandos nuevas experiencias de aprendizaje en función de sus necesidades e intereses. Por otro lado, el juego dramático se constituye promotor del desarrollo de diferentes destrezas y habilidades, ya que está relacionado con el entorno, el bienestar social, emocional, físico y cognitivo de los infantes, permitiendo así atender a la diversidad del aula.

La investigación surgió a partir de las experiencias desarrolladas en las prácticas pre-profesionales, donde se evidenció como necesidad educativa que algunos niños y niñas participaban poco en las actividades diarias, lo que ocasionaba que no siempre

se atendiera a la diversidad del aula de manera integral. Sin embargo, en una de las experiencias del aula se observó como el juego dramático, logró que todos los niños y niñas, participaran espontáneamente, interactuando de manera individual y colectiva. Por tal motivo, se enfatiza en el juego como recurso pedagógico, pues favorece la atención personalizada del niño y genera experiencias significativas de aprendizaje. A partir de esta perspectiva, se reflexiona en cómo específicamente desde el juego dramático se puede atender las características, necesidades e intereses de cada infante, y a su vez favorecer las posibilidades de intercambio, participación y comunicación.

A raíz de éste análisis se partió a la pregunta científica sobre ¿Cómo contribuir en la atención a la diversidad del aula? por ello, el objetivo de esta investigación derivó en implementar actividades didácticas mediante el juego dramático para fomentar la participación y atender a la diversidad de los niños y niñas de 3 a 4 años. Se resalta que cada actividad didáctica nació de las necesidades e intereses de los infantes, a modo de estimular y potenciar nuevas maneras de correlación en el aula de clases. Asimismo, se tomó en cuenta los diferentes ámbitos y destrezas del Currículo de Educación Inicial, para diseñar y aplicar las actividades mediante el juego dramático. Cabe resaltar que la revisión teórica sobre los principales temas de esta investigación, se basaron en fuentes verídicas y confiables que han permitido argumentar al juego dramático como promotor de la atención a la diversidad. Es importante recalcar que los principales resultados surgieron a partir de la observación directa y aplicación de técnicas e instrumentos de evaluación a cada actividad. Del mismo modo, se consideró la opinión y valoración de la educadora del nivel donde se desarrolló la propuesta. Todo este proceso ha permitido dar una solución a la necesidad educativa identificada, respetando y reconociendo la multiplicidad de todos los niños.

DESARROLLO

El juego como medio de participación atendiendo a la diversidad del aula.

En la vida de todas las personas, el juego representa el medio que potencia capacidades innatas al descubrir, observar, explorar y comprender el entorno. Así como lo afirma Decroly (citado en Portillo, 2017) “el juego es una actividad instintiva que nace como fruto de una serie de disposiciones innatas, que ante una serie de estímulos adecuados, responde con una serie de actividades espontáneas” (p, 09). Es decir, es una forma privilegiada de comunicación que permite el despliegue de habilidades sociales y posibilita nuevas maneras de interacción y participación, respondiendo así a la diversidad de intereses y necesidades en un aula infantil. El Currículo de Educación Inicial (2014) enfatiza en la importancia del juego y lo

establece como metodología de trabajo, que se basa principalmente en brindar la oportunidad a todos de aprender jugando, a través de la organización de ambientes de aprendizaje, que amplían la exploración, experimentación y creación.

En lo que refiere al juego dramático, es una estrategia que se adapta a las necesidades de los estudiantes, respetando la tendencia natural del infante hacia el juego, sobre todo al juego de representación, en donde él aprende a ser. Es un camino de aprendizaje, en el cual se puede desarrollar contenido didáctico. (Kießling, 2015)

Existen diferentes formas de vincular el juego dramático con los contenidos pedagógicos y el aprendizaje significativo, esto ha sido considerado en el diseño de las actividades didácticas.

Según Sarlé (2006) la organización de actividades en el juego dramático puede darse:

En situación grupal: Refiere a entornos sociales (reales o ficticios) planteados por el maestro, en donde toda el aula es un escenario y todos participan asumiendo un rol.

En el rincón o sector: Responde a los temas y contenidos formulados en la unidad didáctica, proyecto, o a situaciones de la vida cotidiana. La participación de los niños se da en el escenario que ellos escojan según sus intereses.

Como "dramatización": La propuesta es "dramatizar". Los temas surgen del argumento de un cuento, canción u obra previa. Se da en un rincón de intercambio, en donde se arman dos grupos: espectadores y actores. (p.21)

Según Baldwin, 2014 (como se citó en Kießling, 2015) el juego dramático ayuda a que los infantes practiquen diferentes habilidades importantes, relacionadas con: asumir un papel, imaginar un escenario, interactuar con los demás de manera oral o corporal, dar un significado a los objetos, jugar a ser, entre otros. Los docentes pueden aprovechar de este tipo de juego para atender a la diversidad del aula y hacer que todos los niños y niñas logren participar y desenvolverse en cada actividad.

También, hay que resaltar que atender a la diversidad del aula se ha convertido en un reto para el docente, pues es él quien debe buscar estrategias y realizar actividades que atiendan a la variedad, riqueza, estilos y ritmos de aprendizaje de sus educandos. Asimismo, debe tener presente la educación personalizada, la cual entiende que el centro del proceso educativo es el estudiante y que existen tres principios ineludibles característicos de la persona: la autonomía, la apertura y la singularidad (Hoz, 1988). Estos principios serán imprescindibles en cada actividad propuesta, por lo tanto, atender a la diversidad del aula supondrá contribuir a la formación de todos, desde las capacidades, motivaciones y necesidades que conforman el ser personal de cada estudiante.

Ante esto, es menester discutir en cómo el juego dramático atiende a la diversidad del aula, para ello Macías (2011) nos menciona, “con el juego dramático entramos a un singular espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual del niño/a” (p.1). Es decir, se convierte en un instrumento de intercambio, relación y comunicación, con la finalidad de que todos se sientan parte importante y activa del juego y del aula. También menciona que este tipo de juego se expresa por medio de cinco componentes: la expresión verbal, corporal, plástica, musical y creativa. Estos permitirán atender las diferentes necesidades y motivaciones de los niños, a través del jugar, hacer y aprender; gracias a encuentros pedagógicos del compartir con el otro, potenciado así una práctica educativa inclusiva, al respetar y atender a cada alumno desde el ser como persona dentro del aula, y reconociéndolo como un ser diverso, diferente e igual de importante como todos.

Cuerpo Metodológico

Esta investigación responde y se identifica con las características del Paradigma socio-crítico, al ser “holístico, pluralista e igualitario” (González, 2013, p.133), basado en la atención a la diversidad del aula. También, es auto-reflexivo y está orientado a la práctica y cambio educativo, encaminado a la toma de decisiones y la transformación de la realidad, partiendo de los intereses y necesidades identificadas en un grupo de estudio. Santamaría (2013) menciona que este paradigma se da mediante un proceso de observación, experimentación, planificación, acción y reflexión. Aquí el investigador actúa directamente con el grupo de estudio (en este caso los infantes, educadora y padres de familia) para indagar, participar y actuar ante una determinada situación. La estructura metódica del proyecto es de forma espiral y cíclica, haciendo referencia al principio, teorizar la práctica y practicar la teoría. (Alvarado y García, 2008)

Se aplicó una metodología cualitativa, la cual a partir de la observación de comportamientos y hechos naturales permitió comprender la perspectiva de los participantes, a través de un conomiento explicativo y descriptivo. Además, se hizo uso de una observación participante que facilitó indagar con mayor relevancia la necesidad educativa identificada. Al mismo tiempo, se diseñó, aplicó y evaluó diferentes técnicas e instrumentos de investigación cualitativa: FODA (Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas), guía de observación, entrevista y diarios de campo, para luego de ello realizar una triangulación de datos. En la obtención de resultados se aplicó una entrevista a la educadora y una guía de evaluación a cada actividad planteada.

De acuerdo a su propósito o finalidad, se empleó el tipo de investigación aplicada, pues se centró en la resolución de problemas prácticos en un contexto determinado (aula de clases).

Se hizo uso del método inductivo, pues partió de un proceso que ascendió de lo general a lo particular; es decir, se realizó la observación y registro de hechos relacionados con la atención a la diversidad, y en cómo se manifestó la participación de los infantes en las actividades escolares. También, se aplicó el método de Investigación acción- participativa (IAP), debido a que se cumplió un ciclo dinámico basado en la investigación, la educación y la acción. Selener (como se citó en Balcazar, 2003) argumenta que este método “ha sido conceptualizado como un proceso por el cual miembros de un grupo o una comunidad, colectan, analizan información, y actúan sobre sus problemas con el propósito de encontrarles soluciones y promover transformaciones políticas y sociales” (p.60). Es decir, consistió en un proceso cíclico que implicó la reflexión-acción desde la observación y experimentación diaria en el aula de clases. Los miembros participantes: infantes, educadora y padres de familia, se constituyeron como investigadores activos y beneficiarios de las propuestas planteadas.

Participantes

El contexto de estudio del cual surgió la problemática es el Centro de Desarrollo Infantil “El Cóndor”, ubicado en una zona urbana de la parroquia Totoracocha en la ciudad de Cuenca, perteneciente a la provincia del Azuay-Ecuador.

La población fueron los 55 estudiantes, quienes están distribuidos en los diferentes niveles. En el Nivel Inicial 1; subniveles 1 y 2 con niños de 6 meses a 3 años. El Nivel Inicial 2; subniveles 1 y 2 con niños de 3 a 5 años. Cada paralelo cuenta con su respectiva educadora. Como muestra, se ha tomado a 17 niños y niñas, y a la educadora del Nivel 2 Subnivel 1.

Técnicas e instrumentos de investigación (triangulación de datos)

Se aplicaron cuatro instrumentos de investigación: FODA, guía de observación, diarios de campo y una entrevista. Se analizaron cada uno de los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados, a partir de ello se ejecutó una triangulación de datos, donde se obtuvo como generalidad que los aspectos que no permitían en su totalidad dar una atención a la diversidad son:

Participación: La poca participación de algunos infantes en las actividades diarias implicaba ser un inconveniente al tratar de incluirlos dentro de cada juego.

Actividades: Algunas de las actividades resultaban ser poco innovadoras, y a veces hasta monótonas. Ello generaba poco interés en los estudiantes por participar.

Interacción: Varios de los infantes no interactuaban ni se comunicaban entre sí, pues únicamente jugaban solos, sin hablar con los demás.

A partir de esta triangulación de datos, también se identificó en los infantes:

Interés y fascinación por la narración de cuentos y su dramatización; disfrute al tararear y aprender diferentes canciones; gusto por jugar, crear, dibujar y construir usando pintura de colores; y motivación por interpretar personajes de cuentos o seres ficticios a través del juego de roles.

Propuesta didáctica

A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico, se cuestionó a pensar en cómo contribuir para resolver el problema identificado. Luego del análisis se reflexionó, que una posible solución es la aplicación de actividades didácticas mediante el juego dramático.

Enfoque constructivista

Las actividades planteadas en la propuesta, se relacionan con la Teoría constructivista, pues los infantes aprenden a través de la interacción en actividades y juegos planificados, relacionados con el contexto y saberes previos, pues “el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad en la que se desenvuelve”. El individuo al actuar sobre la realidad construye las propiedades de ésta, al mismo tiempo que estructura su propia mente” (Araya, V., Alfaro, M., y Andonegui, M. 2007. p. 83). De este modo, mediante la participación en el juego dramático los infantes están partiendo de conocimientos previos, pues para dramatizar, imitar o seguir algo o a alguien, los niños y niñas necesitan conocer su entorno.

Es importante mencionar que las actividades han sido planificadas de forma colectiva, pues “el constructivismo insiste en que la creación del conocimiento es más bien una experiencia compartida que individual” (Araya, et.al. 2007 p.83). De esta manera, se genera mayor interrelación y participación total del alumnado, encaminándoles a que ellos construyan lo que deseen aprender. Por ello, la propuesta diseñada, responde a la contribución del aprendizaje, desde la observación de las necesidades e intereses de los infantes, planteando cinco actividades didácticas y reconociendo las variadas maneras de expresarse que posee cada estudiante. Cabe resaltar que también se ha hecho partícipes a los padres de familia en la elaboración y ejecución de cada actividad.

Diseño de las actividades didácticas

A continuación, se describirá cada actividad tomando algunos de los Ejes, ámbitos y destrezas de desarrollo del nivel Inicial 2 subnivel 1 (3 a 4 años), que expone el Currículo de Educación Inicial (2014).

Actividad 1: Dramatizando

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y comunicación

Ámbito: Expresión Artística

Objetivo de aprendizaje: Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.

Destreza: Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico

Categoría del juego dramático: Dramatización

Descripción de la actividad

El cuento que se narrará será del “Blanca Nieves y los siete enanitos”, para ello, previamente se preparará un escenario, en donde se colocarán diferentes disfraces, ropa y objetos del cuento. Las educadoras narrarán toda la historia dramatizando aquellas escenas más significativas. Después, se procederá a invitar a los infantes a dramatizar el cuento, se dejará a la libertad de cada uno decidir participar, interpretando el personaje que más deseen. Las educadoras tendrán el papel de guías y mediadoras ayudando a recordar las escenas, y frases que menciona cada personaje y sobre todo estimulando la participación de todos los infantes.

Actividad 2: Marcha soldado

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y Comunicación.

Ámbito: Expresión corporal y motricidad.

Objetivo de aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Destreza: Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

Categoría del juego dramático: Imitación de roles

Descripción de la actividad.

La actividad empezará entonando la canción “Marcha soldado”. Con ello se invitará a los infantes a formar una fila y a ponerse un sombrero de papel. El juego se desarrollará en el patio, allí se colocarán llantas a modo de obstáculos, donde los niños a través del rol de soldado saltarán, caminarán y se ayudarán mutuamente. Esto beneficiará su participación gracias a una dinámica global en las diferentes formas de trasladarse o desplazarse con seguridad.

Actividad 3: Jugando a ser músicos

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y Comunicación.

Ámbito: Expresión Artística

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar las habilidades auditivas a través de la discriminación de sonidos y reproducción de ritmos sencillos.

Destreza: Ejecutar patrones de hasta dos ritmos con partes del cuerpo y elementos o instrumentos sonoros.

Categoría del juego dramático: Imitación de roles.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en armar un escenario a modo de provocación pedagógica, en donde se coloquen instrumentos musicales y objetos que podrían servir para hacer música (botellas, pintura, pelotas, etc.) Los estudiantes interactuarán al descubrir el sonido en cada instrumento, a partir de la participación libre de todos. Luego de esta actividad se plantea ejecutar un taller para construir instrumentos musicales con objetos reciclados, para ello se pedirá la colaboración con materiales a los padres de familia.

Actividad 4: Soy un superhéroe

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y comunicación.

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje.

Objetivo de aprendizaje: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.

Destreza: Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.

Categoría del juego dramático: Imitación de roles.

Descripción de la actividad

Se jugará a imitar a los superhéroes. Para poder efectuar esta actividad se pedirá la cooperación de los padres de familia. Se enviará un comunicado pidiendo colaboración en la construcción de pequeñas capas o antifaces, que representen el superhéroe que más le guste a su hijo o hija. Además, se dejará volar la imaginación y se incluirá en el juego un superhéroe creado por los propios infantes. Esto tiene como finalidad involucrar de manera más activa a los padres y madres en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas; para que así estén al tanto de sus conocimientos y puedan también trabajarlos en casa. Al final, se presentará un video que transmita una enseñanza positiva, acerca de la importancia de ser un superhéroe: el cuidar y respetar a los demás.

Actividad 5: Soy el pintor del aula

Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y comunicación.

Ámbito: Expresión Artística

Objetivo de aprendizaje: Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.

Destreza: Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

Categoría del juego dramático: Juego por sectores o ambientes de aprendizaje.

Descripción de la actividad

Junto con los infantes se construirá un nuevo rincón de aprendizaje enfocado a la lectura. Ellos tendrán el rol de pintores y constructores, quienes pintarán diferentes láminas de cartón, usando sus manos o los pinceles. También se construirá un teatrín, como escenario para la narración o dramatización de cuentos. Se recalca que mientras transcurra la actividad se estará trabajando aspectos de convivencia, trabajo colaborativo, lenguaje y participación de todo el grupo. De esta forma, se estará atendiendo a la diversidad de infantes a través de sus diferentes maneras de participar en el juego dramático, a su vez, se contribuye con un nuevo rincón de aprendizaje dentro del aula, creado por los niños mediante una experiencia concreta.

Resultados de la propuesta implementada

Los principales resultados científicos surgieron a partir de la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación (guía de observación- entrevista), de la experimentación directa durante la aplicación de las actividades, y de la interacción con todos los infantes, educadora y padres de familia. Estos resultados se exponen a continuación.

Cada una de las actividades atendieron a la diversidad del aula pues se enfocaron en las necesidades, intereses, formas y estilos de aprendizaje de los infantes, por ello, la participación de todos cambió radicalmente, en especial de aquellos niños y niñas que por lo general se mostraban distantes y tímidos la mayor parte del tiempo. Ellos expresaron sentirse más motivados e interesados por interactuar en cada actividad jugando a ser, ya sea un personaje del cuento narrado, un soldado, un músico, un superhéroe o un pintor.

En la actividad “Dramatizando”, los estudiantes disfrutaron del cuento, se mostraron más participativos e hicieron preguntas referentes a la historia, relacionándola con lo que conocían. En la dramatización todos eligieron el personaje y traje que más les llamó la atención. Su motivación surgió de manera espontánea, lo que generó mayor participación y armonía en el aula.

En la actividad “Marcha Soldado”, todos los niños se involucraron al cantar, saltar, caminar y trotar por cada una de las llantas y obstáculos del patio. Atendió a la diversidad del aula pues partió del interés de los infantes por los soldados. Además, se estimuló el trabajo colaborativo y compañerismo.

La actividad “Jugando a ser músicos”, resultó una provocación pedagógica, pues permitió a los niños redescubrir nuevas maneras de hacer música a partir del experimentar con elementos del entorno. Se fomentó la comunicación, los valores y sobre todo la participación pues los infantes jugaban entre sí, generando espacios de diálogo y diversión.

En la actividad “Soy un superhéroe”, se cimentaron espacios de socialización, brindando a los infantes la posibilidad de jugar a ser el superhéroe que más les gustaba; algunos corrían juntos, otros conversaban y decían en voz alta “Soy Superman, Spiderman, Hombre Araña”, donde se resalta que aquellos más tímidos se veían más entusiasmados por jugar. De esta forma se potenció sus diversas maneras de pensar, moverse, jugar, hablar y de crear.

Finalmente, en la actividad “Soy el pintor del aula”, los niños jugaron a ser pintores y constructores, creando en conjunto el rincón de la lectura. La experiencia con la pintura les permitió desenvolverse e interactuar con los demás, pues jugaron y edificaron las diferentes partes del teatrín. Además, este rincón motivó a que la educadora, use paulatinamente los cuentos, acercando a los infantes a la lectura a partir de su disfrute, dramatización e interacción con diversas historias.

La participación de los padres de familia influyó positivamente, pues a más de brindar el material didáctico necesario; se involucraron y colaboraron en el aprendizaje de los niños. De la misma forma, en cada actividad se pudo trabajar normas de convivencia, pues se motivó a los infantes a usar palabras mágicas como: gracias, por favor y permiso, generando así un mejor clima escolar y atendiendo a la diversidad del toda el aula.

CONCLUSIONES

A modo de conclusión se infiere, que al diseñar e implementar actividades didácticas de juego dramático para promover la participación y atender a la diversidad de los niños y niñas de 3 a 4 años, se puede conocer otras formas de generar el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde todos los infantes se sientan incluidos, respetados y motivados a construir su propio conocimiento. Además, fomenta sus infinitas formas de interacción, lo que les permite ser, actuar y hacer desde su esencia como persona. Del mismo modo, generan nuevas propuestas de planificación, acción y reflexión desde el quehacer educativo-docente, enfatizando en el juego como principal

metodología y forma de aprender de los infantes dentro de estas edades; es decir, a la imitación de roles.

Se resalta, que es necesario como educadores/as tener una mirada inclusiva de toda el aula, observando y reconociendo las diferentes necesidades e intereses de los estudiantes, para así crear actividades, estrategias y procesos de aprendizaje enfocados desde y con el educando.

Es sustancial crear redes de intercambio de conocimientos entre los infantes, educadora y padres de familia, pues potencia una experiencia educativa flexible, horizontal y significativa para la vida.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, L. J., y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202.
- Balcazar, F. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, IV (7-8), 59-77. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf>
- González, A. (2013). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *Islas*, 45(138), 125-135
- Hoz, V. (1988). Educación personalizada. Madrid: Ediciones Rialp.
- Kiessling, C. B. (2015). *El juego dramático en educación infantil* (trabajo fin de grado). Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIBEIRO%2C%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>
- Macías, M. C. M. (2011). El Juego Dramático en Educación Infantil. *Temas para la Educación*, 1-2.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Portillo, L., y Silvana, C. (2017). *El juego simbólico y la reproducción de estereotipos de género en niños y niñas de primer año de educación general básica de la unidad educativa réplica "Juan Pío Montúfar"* (Master's thesis, Quito: UCE).

Santamaría, J. S. (2013). Paradigmas de investigación educativa: de las leyes subyacentes a la modernidad reflexiva. *Entelequia: Revista Interdisciplinar*, (16), 91-102.

Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina. Paidós.

ANEXOS

Anexo 1

Figura 1: Niños interactuando mientras juegan a “ser soldados”



Fotografía tomada el 03 de diciembre del 2018 por Verónica Tacuri, Cuenca-Ecuador.

Anexo 2

Figura 12: Infantes jugando a ser sus superhéroes favoritos



Fotografía tomada el 07 de enero del 2019 por Verónica Tacuri, Cuenca-Ecuador

Anexo 3

Figura 3: Niña construyendo el techo del rincón de la lectura con huellas de sus manos.



Fotografía tomada el 14 de enero del 2019 por Mónica Jadán, Cuenca-Ecuador.

Anexo 4

Figura 4: Rincón de la lectura terminado



Fotografía tomada el 15 de enero del 2019 por Verónica Tacuri, Cuenca-Ecuador.