

---

**DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA  
DRAMATIZACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN TERCER Y CUARTO  
GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL  
BILINGÜE “ABC”**

**Autores:** Diana Lucia Sanmartín Zhiña

Johanna Elizabeth Saca Pesantez

**Institución:** Universidad Nacional de Educación

**Correo Electrónico:** [dianyta28\\_05@hotmail.com](mailto:dianyta28_05@hotmail.com); [jesaca.1998@gmail.com](mailto:jesaca.1998@gmail.com)

## RESUMEN

El siguiente Proyecto Integrado de Saberes (PIENSA), tiene como objetivo diseñar un ambiente de aprendizaje significativo, mediante la dramatización como estrategia de enseñanza, con la finalidad de potenciar habilidades, valores y destrezas con los alumnos de tercer y cuarto grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC” (U.E.C.I.B “ABC”). La aproximación metodológica fue de tipo cualitativa, para ello se utilizó el diario de campo y una guía de observación, mientras que las estrategias metodológicas empleadas fueron entrevistas semiestructuradas y la observación participante en las dos aulas. En conclusión, se puede decir que para diseñar un ambiente de aprendizaje significativo, es pertinente considerar aspectos fundamentales como: los recursos que se pueden utilizar, las actividades que se van a desarrollar dentro de la dramatización y las interacciones de los alumnos: de esta manera se podrá potenciar el aprendizaje activo, colaborativo y significativo de los estudiantes.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación toma forma a partir de la convivencia con los docentes y estudiantes de tercer y cuarto grado de Educación General Básica (EGB) en la U.E.C.I.B “ABC”.

Esta investigación relacionada a los ambientes de aprendizaje tuvo lugar en la U.E.C.I.B “ABC”, ubicada en la comunidad Membrillo, parroquia San Pablo de Tenta, fundada el 29 de junio de 1864. Esta parroquia se encuentra al sur del Ecuador en el cantón Saraguro, perteneciente a la provincia de Loja, a unos 2.630 metros sobre el nivel del mar, su temperatura varía dependiendo de las estaciones: en invierno puede llegar hasta los 12 grados centígrados, en la época de verano puede alcanzar hasta los 30 grados centígrados. A su alrededor están algunas comunidades como: Cañicapac, San Antonio, LLavicocha y la más cercana, Membrillo.

San Pablo de Tenta cuenta con un aproximado de 3.630 habitantes, los idiomas que hablan son el español y el *kichwa*. En este lugar aún prevalece la cultura indígena *Kichwa*, propia del pueblo Saraguro. Los colores predominantes de su vestimenta son el negro y el blanco; algunos dicen que el color negro es porque se conserva mejor la energía solar y ayuda a mantener el calor corporal, puesto que la región es bastante fría, mientras que otros afirman que es un símbolo de luto por la muerte de sus antepasados (INPC, 2012).

La mujer utiliza una blusa blanca bordada, un *chumpi* (faja), una falda negra que llega hasta los pies y un rebozo que cubre la parte de la espalda, asegurada con un prendedor llamado *tupu* (prendedor). El hombre usa un pantalón negro alcanzando a las rodillas, camisa blanca

y un poncho negro. Tanto hombres como mujeres tienen el cabello largo trenzado: al decir de ellos mismos, es un símbolo de fuerza y sabiduría. De igual manera, usan un sombrero de color blanco con negro. En relación a la lengua *Kichwa*, son las personas adultas y mayores quienes la mantienen y siguen transmitiendo a sus hijos.

La ganadería y la agricultura son sus principales fuentes de ingresos. El Maíz, frejol, cebolla, arveja, tomate de árbol, frutilla, quesos, son productos que salen a vender en el pueblo de Saraguro.

Actualmente, la Unidad Educativa acoge aproximadamente a más de 300 estudiantes, en la modalidad presencial y semipresencial. Los niveles con los que cuenta la institución son desde Educación Inicial, hasta Bachillerato, pasando por Educación General Básica. Estos niveles se encuentran ubicados en tres bloques de edificaciones diferentes, así se puede ver en el siguiente Figura 1:



Figura 1: Elaboración propia (Sanmartín y Saca, 2019)

Además, la U.E.C.I.B “ABC” cuenta un Rectorado, Secretaría, Sala de Profesores, dos Laboratorios de Computación, otro para Ciencias Naturales, una cocina, Sala de Audiovisuales, un patio, chancha, un jardín y baños dentro de cada bloque.

Este estudio estuvo centrado en el Bloque A, con los alumnos de tercer y cuarto grados. El trabajo de investigación se enfocó en analizar situaciones, procesos de enseñanza-aprendizaje, etc., relacionados con el manejo de ambientes, espacios y contextos de aprendizaje.

### **Marco teórico**

#### **Ambiente de aprendizaje**

Cuando se habla del término ambiente, podemos referir a un gran número de recursos disponibles en un determinado entorno. Dicho de otra manera, cuando nos encontramos dentro de una casa, el o los ambientes de la misma dependerán de los gustos y de los recursos materiales, culturales y actitudinales disponibles por sus habitantes o dueños; ya

sea, los colores de las paredes, los muebles, los libros, la misma decoración dentro de los cuartos y el más mínimo detalle que se encuentre alrededor. Todos estos elementos mencionados nos indican algo acerca del tipo y calidad de vida que se desarrolla en dicha casa. Entonces, se puede decir que todos los recursos y aspectos que se encuentran en un ambiente transmiten a la persona que los visita, sensaciones tales como: armonía, tranquilidad, afectividad, y estética, como también podría ser todo lo contrario. Al respecto, Iglesias (2008), señala que “el ambiente habla, aunque nosotros permanezcamos callados” (p.51).

Esta noción también se aplica al ámbito de la educación, pero se trata de un concepto un poco más complejo, pues, intervienen tanto el docente, como los estudiantes, las estrategias metodológicas, el currículo, en fin, los diversos actores, recursos, condiciones y circunstancias necesarias para generar el proceso de enseñanza-aprendizaje escolar.

Antes de definir el concepto de ambiente de aprendizaje, es pertinente aclarar lo que son espacio y ambiente. Por un lado, según Iglesias (2008), un “espacio refiere al espacio físico, es decir, a los locales para la actividad, caracterizados por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración”. En cambio, la autora define al ambiente de aprendizaje como el “conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y la sociedad en su conjunto)” (p.52).

Otra definición del concepto es la de Herrera (2006), quien afirma que “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p. 2).

Con respecto a las definiciones de estos autores, se puede inferir que un ambiente de aprendizaje puede o no facilitar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos.

En principio, el docente podría cambiar algunos aspectos del espacio físico, tales como: color y decoración de las paredes, organización de los muebles, equipamiento, elaboración de recursos físicos para el aprendizaje y más, para convertir el aula en un escenario cálido que potencie el desarrollo de las capacidades y competencias del estudiante, respondiendo también a las necesidades particulares de aprendizaje de cada uno de ellos. Como ya se ha dicho en párrafos anteriores, un ambiente habla por sí mismo, nos transmite a sensaciones y recuerdos que en algún momento se tuvieron.

Por otra parte, en el Ecuador se están poniendo en marcha nuevos proyectos enfocados en los ambientes de aprendizaje, pues, se encuentran con el reto de construir ambientes inclusivos en sus propias instituciones educativas, comunidades, ciudades (MINEDUC, 2016).

Para la creación de un ambiente de aprendizaje es necesario “pensar en una intencionalidad, un para qué, a las necesidades que responde” (Álvarez, Treviño, Guerrero, Flores, & Salgado, 2008, p.74). Estos autores afirman que es fundamental tener claros dichos aspectos para tener una visión clara de lo que se quiere lograr dentro de los ambientes y, de esta manera, los niños alcanzarán nuevas competencias, valores y habilidades. No obstante, para que esto tenga éxito, es imprescindible que el rol del docente sea el de un gestor de ambiente de aprendizaje activos y participativos, pues las actividades que proponga deben ser dinámicas, lúdicas y llamativas, para despertar el interés en el niño. Además, se debe tener en cuenta las dimensiones que existen dentro del ambiente de aprendizaje (Iglesias, 2008), a saber:

- **Dimensión física:** aspecto material del espacio de aprendizaje, es decir, el espacio físico del aula, organización del mobiliario, colores, iluminación, etc.
- **Dimensión funcional:** relacionada con la forma de utilización de los espacios, su polivalencia y el tipo de actividad para la que están destinados. En este punto se habla de los rincones de aprendizaje para: literatura, arte, música u otras áreas del currículo.
- **Dimensión temporal:** se vincula con la organización del tiempo y, por lo tanto, a los momentos en que los espacios van a ser utilizados. Esto implica cómo el docente maneja los tiempos en las horas de clase o en las actividades que los alumnos realizan dentro del aula o en cada rincón de aprendizaje.
- **Dimensión relacional:** hace referencia a las posibles relaciones interpersonales que se pueden establecer dentro del aula y tienen que ver con los distintos modos de acceder a los espacios, las normas y el modo en que se establecen las interacciones entre los estudiantes y el docente.

Cada una de estas dimensiones forman un andamiaje interrelacionado en la creación de un ambiente de aprendizaje.

### **Tipos de ambientes de aprendizajes**

La forma de enseñar ha ido cambiando con el paso del tiempo gracias al uso de nuevas estrategias didácticas, metodologías y tecnologías educativas, pero siempre en función del contexto en el que se encuentre la institución educativa y de las necesidades de los alumnos.

Al respecto, García (2007) sostiene que existen diferentes ambientes de aprendizaje, cada uno ligado a las necesidades de los estudiantes y a la modalidad de trabajo del docente. A continuación, se detallan dichos ambientes de aprendizaje:

- **Ambientes físicos**

Es todo lo que le rodea al alumno, el espacio áulico y las diferentes actividades llevadas a cabo organizadas por el docente, con la ayuda de los alumnos. En este ambiente no sólo cuenta lo que se puede ver, sino también las formas de enseñanza del docente y el aspecto relacional.

- **Ambientes virtuales**

Es un espacio digital interactivo donde el alumno es autónomo en su propia enseñanza, con la ayuda de materiales participativos propuestos por el docente. En esta ambiente cuenta la forma que está desarrollada la plataforma en la que se va a trabajar.

- **Ambientes formales**

Este tipo de ambiente se desarrolla en un centro educativo en donde todo está jerarquizado y graduado, tiene horarios de aprendizaje, docentes y está ligado a instituciones educativas gubernamentales o privados que tienen niveles de enseñanza, empezando desde la Educación Inicial hasta la universidad, etc.

- **Ambientes informales**

El aprendizaje vital es un proceso que dura toda la vida: la persona adquiere conocimientos sin estar específicamente en un ambiente formal de enseñanza. Adquiere conocimientos a través de la experiencia, fallos y errores cometidos a lo largo de su vida.

Por lo demás, el ambiente físico debería variar según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y la planificación de la clase. Cada ambiente de aprendizaje puede ir cambiando según se considere necesario, inclusive un ambiente formal que se desarrolla dentro de una Unidad Educativa. Por lo general, en los ambientes de aprendizaje escolar, los docentes adaptan sus estrategias didácticas, según las necesidades de los alumnos. También hay que tener en cuenta que se da una comunicación e interacción directa entre docente y alumnos, logrando que haya confianza, intercambio de conocimientos, clases más prácticas. Además, el docente puede reforzar los valores, mientras que en los ambientes virtuales no se podrá desarrollar estos aspectos de la misma manera. Otra de las características de estos dos ambientes es que existe una participación activa y significativa para los estudiantes.

### **Dramatización**

Según la Real Academia Española, dramatización es la acción y efecto de dramatizar. Este verbo, a su vez, hace referencia a dar forma y condiciones dramáticas o a exagerar con apariencias afectadas (RAE, 2014). Laferrière y Motos (2003), emplean el término “Dramatización”, con mayúscula, para referirse a una materia del área curricular de Educación Artística en primaria y Dramatización-Teatro, en la secundaria y “dramatización” con minúscula significa dar forma dramática a algo.

## **Dramatización en la Educación**

El arte teatral se ha ido implementando en la educación como una estrategia de enseñanza que propone algo novedoso. García y Fontecha (1999), afirman que la dramatización dentro del aula de clase ayuda a conocer a los alumnos y a expresarse de mejor manera. Los estudiantes al momento de dramatizar nos muestran cómo piensan las cosas, cómo se expresan, si tienen miedo de hablar en público, etc.

Al realizar la dramatización de un cuento referido a un tema específico del currículo, los propios alumnos son quienes construyen su conocimiento, a través de la repetición y el entendimiento del rol que están desarrollando al actuar. En este sentido, Laferrière y Motos (2003) sostienen que en el aula se:

Entiende la dramatización como una forma de expresión (del mismo nivel que la expresión oral, la escrita, la plástica y la rítmico-musical) que utiliza los signos y sintaxis propios del lenguaje dramático. El teatro como materia de enseñanza no debe consistir solo en hacer y ver teatro ni tampoco debe considerarse como un cuerpo de conocimientos sobre la historia y la literatura dramática y sobre las técnicas actorales, si no que se ha de enfocar desde los procesos de investigación y creación. (p.71)

Empezar a utilizar la dramatización en un aula es un proceso complicado, tomando en cuenta las metodologías de enseñanza que existen en la actualidad. Es un total cambio de paradigma y de ambiente para los estudiantes. Pero es un reto que se ha ido implementado en otras instituciones logrando grandes cambios educativos. Por tal motivo, se quiere proponer dentro de esta investigación la dramatización, pues ayudará a los alumnos a desarrollarse y defenderse en la vida cotidiana.

### **¿Cómo ayuda la dramatización en el aprendizaje?**

El arte teatral o la dramatización, según Tapia (2016), ayuda a desarrollar competencias comunicativas en los alumnos que realizan una puesta en escena. Asimismo, expresan sus ideas o pensamientos a través de esta técnica de enseñanza, ya que requiere que los alumnos sean capaces de desenvolverse frente al público sin temor a equivocarse.

La influencia de la dramatización depende de las edades y del nivel escolar en el que se encuentren los estudiantes. Antoni Navarro (2013) afirma que en la educación primaria se desarrollan competencias dramáticas, de expresión y artísticas.

En secundaria se utiliza la dramatización para la resolución de conflictos y el desarrollo de competencias comunicativas a través de: teatro, poesía, narrativa y ensayo. Por último, la dramatización también se utiliza para aprender segundas lenguas a través de presentaciones en distintos lenguajes.

Asimismo, Motos (2009), señala algunas de las competencias que desarrolla la dramatización; según este autor: “permite que el estudiante pueda implicarse kinésica y emocionalmente en las lecciones y en consecuencia aprender más profunda y significativamente” (p.8). Otras de las competencias que Motos (2009). afirma que puede alcanzar el estudiante es que “promueve el lenguaje y desarrollo de vocabulario y estimula la imaginación y el pensamiento creativo” (p.8).

La dramatización también aporta a las distintas áreas del currículo de forma distinta, dependiendo del profesor a cargo y de cómo maneje la clase; es por eso que Laferrière y Motos (2003), nos dan un claro ejemplo de las aportaciones en el área de Lengua y Literatura: “Ayuda al niño a comunicarse con otros, a expresar sus sentimientos y pensamientos y a tener confianza en sí mismo; a ejercitar una buena pronunciación, entonación, gestos y movimientos” (p.70).

En otras materias del currículo, no hay una fuente que aclare directamente las aportaciones que genera la dramatización pero, como ya se mencionó anteriormente, la dramatización puede entenderse como una estrategia interdisciplinaria, ya que relaciona diferentes áreas de enseñanza.

En cuanto al carácter de interdisciplinariedad, se puede decir que la dramatización es “una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para lograr la meta de un nuevo conocimiento” (Carvajal, 2010, p.4).

De esta forma, se da a entender que el uso de la dramatización se puede realizar no sólo en Lengua y Literatura, sino en otras asignaturas como un apoyo para la enseñanza. A nuestro juicio, a manera de ejemplo, se puede proponer la dramatización en una clase de Ciencias Naturales, pero, se necesita del apoyo de las otras áreas como Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, etc. para poder desarrollar un contenido determinado. De esta manera se estaría tratando el currículo integrado, tal como plantea el MOSEIB (2017): el docente podría desarrollar competencias comunicativas y creativas, al momento de realizar el guión en el área de Lengua y Literatura u otra área. El estudiante podrá redactar un cuento o una historia de la comunidad, dependiendo de las instrucciones y la planificación del docente.

La dramatización podría ser un buen método de enseñanza para incentivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje y no se conviertan en actores pasivos que sólo reciben información del docente para memorizarla y repetirla. También esto les puede ayudar a que construyan aprendizajes significativos al sumergirse dentro de un personaje y al mismo tiempo incentiva la investigación.

### **Aprender Haciendo**

Carballo (2006) sostiene que “se aprende interrelacionando acción y teoría, experiencia y saberes acumulados, pero para aprender, la prioridad está en la acción, en la experiencia” (p.2). Esto puede entenderse como un aprendizaje acumulado, es decir, un aprendizaje antiguo o previo del que hay que partir: para comprenderlo, se necesita aprender haciendo y no sólo partiendo de la teoría. Significa que lo primero es “hacer”, pero hay que contar con un método que guíe el aprendizaje y, lo más importante, que los trabajos, proyectos o estudios, deben estar apoyados por el docente, siendo éste un mediador que ayuda a potenciar el autoaprendizaje y el autodesarrollo en el alumno. Así también, Carballo (2006) manifiesta que “Se aprende haciendo y lo aprendido se consolida y se amplía y generaliza, mediante la teoría” (p.2).

Con base a lo expuesto anteriormente, se puede decir que aprender haciendo implica construir el conocimiento haciendo el trabajo con otros individuos, a partir de la experiencia y la exploración, del análisis y el error. De esta manera se promueve un aprendizaje activo en los estudiantes. Para ello, los alumnos deben enfrentarse e involucrarse en tareas auténticas de la vida real, que tengan significado y valor para ellos. Asimismo, el docente debe fomentar que el alumno construya, diseñe, descubra y comprenda cómo funciona el mundo. Un claro ejemplo de este modelo de enseñanza es lo que aplica la Universidad Nacional de Educación (UNAE), por medio de las Prácticas Preprofesionales: éstas ayudan al estudiante a teorizar la práctica; el aprendizaje se hace posible a través de la experiencia, la acción y lo empírico.

### **Aprendizaje Cooperativo o Colaborativo**

Para esta investigación es pertinente definir el aprendizaje cooperativo, entendiendo esto como más que una metodología de enseñanza. Pujolàs (2008) lo argumenta de la siguiente manera:

El aprendizaje cooperativo no sólo es un recurso muy eficaz para enseñar a los alumnos, sino que también es un contenido escolar más que los alumnos deben aprender a lo largo de su escolaridad y que, por lo tanto, debemos enseñarles tan sistemáticamente como les enseñamos los demás contenidos curriculares. Para que los alumnos aprendan a trabajar en equipo. (p.139)

Para contrastar esta idea acerca del aprendizaje cooperativo, Pliego (2011) plantea que “por aprendizaje cooperativo nos referimos a un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de instrucción estructurados, en los que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o equipos, ayudándose mutuamente en tareas generalmente académicas” (p.64).

En consecuencia, de lo expuesto antes, se puede decir que el aprendizaje cooperativo es un método de enseñanza-aprendizaje y a la vez un contenido de aprendizaje que muchos docentes deben poner en marcha dentro del aula de clase, con el fin de que exista mayor interacción entre los estudiantes y se puedan ayudar unos a otros. De tal manera que puedan trabajar en equipo, explorando una tarea, proyecto o problema que se quiere resolver, o apoyando a otros estudiantes que tienen ritmos diferentes de aprendizaje. Sin olvidar que el docente es un mediador que debe ser claro y preciso en las instrucciones y objetivos a lograr en tales actividades.

Cuando un grupo comienza a compartir ideas y lidiar con un problema, los participantes pueden aprender simultáneamente o simplemente, observando a otros grupos de trabajo. Al emplear este método, los alumnos no sólo desarrollan habilidades en el momento de razonar, sino que también aprenden a buscar y encontrar información entre todos, dar soluciones creativas y defender de forma argumentada el propio punto de vista y comprender el de los demás. Asimismo, se desarrollan competencias comunicativas y metodológicas.

Al respecto, Pérez Gómez uno de los autores del Modelo Pedagógico de la Universidad Nacional de Educación, en una entrevista del año 2015, argumenta que el docente debe enseñar a sus alumnos a cooperar, compartir y colaborar entre sí, porque en el mundo contemporáneo los problemas complejos no se pueden resolver de manera individual, sino más bien en grupos de trabajo.

Por citar un ejemplo acerca del aprendizaje cooperativo, éste se puede ver en los Proyectos Escolares que demanda el Ministerio de Educación del Ecuador, donde los estudiantes pueden trabajar con equipos de diferentes niveles (ejemplo, entre alumnos de cuarto, quinto y sexto años), desarrollando proyectos que benefician a todos. En estos Proyectos Escolares debe existir la cooperación, ayuda y apoyo entre los estudiantes de un grupo y entre grupos de estudiantes, para que pueda fluir el trabajo cooperativo o colaborativo del grupo.

### **Aprendizaje Significativo**

Las características propias del aprendizaje significativo son parte fundamental dentro del presente estudio, pues, forma parte de lo que se quiere lograr en el diseño de un ambiente de aprendizaje significativo para los alumnos de tercer y cuarto grado de EGB. Por eso, es importante conocer a que hace referencia este concepto, y para entenderlo se considera lo que afirma Ausubel (como se citó en Rodríguez y Larios, 2011, p.114), “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe”.

Desde esta perspectiva, un aprendizaje significativo se produce cuando el alumno establece una relación entre los conocimientos nuevos y sus conocimientos previos, de esta

manera podrá crear un nuevo aprendizaje significativo para sí mismo. Si este nuevo conocimiento permanece por un largo periodo y le ayuda en la situaciones reales, se puede decir entonces que el aprendizaje es significativo

Asimismo, el aprendizaje significativo se evidencia cuando la información o conocimiento que el estudiante está aprendiendo la puede aplicar en su vida cotidiana. Ausubel (como se citó en Rodríguez y Larios, 2011, p.117) aclara que “el aprendizaje significativo no sólo implica la relación de los conocimientos viejos con los nuevos, implica también un proceso de interacción entre ellos que modifica la estructura cognitiva del sujeto, haciéndola crecer”. En otras palabras, si se quiere lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, el docente debe tener presente siempre que el niño tiene conocimientos previos y para que el nuevo conocimiento quede en su memoria por un tiempo indefinido, deberá utilizar estrategias didácticas motivadoras y activas para que el estudiante pueda construir un conocimiento significativo y le sirva en fuera de las instituciones.

### **Marco Metodológico**

Durante la Práctica Preprofesional realizada en la U.E.C.I.B “ABC”, tras explorar las particularidades del entorno, las autoras de este proyecto desarrollaron una investigación con un enfoque cualitativo socio-crítico, inspirado en la Investigación Acción. Es decir, con una propuesta que permita mejorar un aspecto problemático de la realidad escolar observada. La recogida de los datos se hizo a través de estrategias metodológicas e investigación de campo, con los estudiantes del tercer y cuarto grado de la U.E.C.I.B “ABC” de Tenta.

Se emplearon las siguientes estrategias e instrumentos para la recolección de datos cualitativos: la observación participante, el diario de campo, una guía de observación y entrevistas semiestructuradas, ayudaron al análisis y reflexión sobre los datos y la propuesta que se quiere llevar a cabo.

Esta investigación asume el modelo de la investigación acción, pues las investigadoras proponen una posible solución al problema específico registrado en las aulas donde hicieron su observación participante. Latorre (2004), define la investigación acción como un proyecto de acción, donde el investigador puede proponer estrategias de acción, dependiendo de las necesidades relacionadas con el problema detectado, con el fin de mejorar una situación social. Por consiguiente, para llevar a cabo la propuesta de este PIENSA, fue necesario seguir las fases del modelo de investigación acción: la planificación, el actuar, observar y reflexionar son prescindibles para una mejor ejecución del diseño del ambiente de aprendizaje.

## **Propuesta**

### **Objetivo General**

Diseñar un ambiente de aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales, mediante la dramatización, con alumnos de tercer y cuarto grado de la U.E.C.I.B. “ABC”.

**Justificación** Mediante esta propuesta se podrá desarrollar competencias, conocimientos y destrezas comunicativas, creativas, de escritura y expresión corporal en los alumnos de tercer y cuarto grado de la U.E.C.I.B. “ABC”, al tiempo que podrán lograr un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales.

## **DESARROLLO**

Esta propuesta consiste en la construcción o diseño de un espacio de aprendizaje significativo, pues, para ello se han elegido estrategias y recursos que permitan dicho modelo. Así, por ejemplo, se va a utilizar la dramatización como estrategia, para los estudiantes de tercer y cuarto grado de la U.E.C.I.B “ABC” en el área de Ciencias Naturales.

A través de esta propuesta se pretende lograr que los estudiantes, a partir del aprender haciendo, la cooperación y la colaboración se integren de manera activa y participativa en la dramatización, para dar sentido al tema elegido dentro de la dramatización.

Con base en lo mencionado, se señalan algunas pautas para que el docente lleve a cabo la dramatización dentro del aula de clase.

### **Acciones a realizar entorno a la Dramatización**

#### **a) Elegir los grados con los que se van a trabajar**

Dependiendo del nivel en que se encuentre el docente, deberá decidir con qué grados desea trabajar, pues, éstos deben ser dos grados consecutivos, de tal manera que participen de la dramatización como actores o como público.

#### **b) Escoger asignatura, tema y estrategia**

Los docentes deben elegir un tema de cualquier asignatura para ser dramatizado, es necesario que el maestro considere que dicho tema esté relacionado con los dos grados con los cuales va a trabajar la dramatización. Esto ayudará, por un lado, a que los actores aprendan a través de los diálogos y el libreto o guión que van a representar y, por otro lado, el público aprenderá y reforzará el tema del currículo por medio de la dramatización.

El tema, como ya se mencionó, puede ser de cualquiera de las áreas del currículo del grado que se esté trabajando, y la estrategia que se va a utilizar dentro del ambiente de aprendizaje.

Ejemplo.

**Tema:** La clasificación de los seres vivos por su alimentación (Bloque 1)

**Área:** Ciencias Naturales

**Estrategia:** Dramatización:

### **c) Construcción del guión**

Para construir el guión se debe vincular el contenido del tema seleccionado con otros temas de otras asignaturas del currículo. Por ejemplo, un tema de Ciencias Sociales (geografía del Ecuador), otro tema relativo a saberes ancestrales (algún mito o leyenda referido a algunos de los animales), utilizando la lengua *Kichwa*, con el propósito de rescatar los saberes propios. Algunas de las actividades que el docente puede realizar son:

- Para redactar el cuento que se quiera elaborar, el maestro puede enviar tareas, como; que los alumnos recopilen cuentos o leyendas acerca de animales y plantas de la comunidad, con la ayuda de los padres de familia.
- El docente puede redactar unas tarjetas con diálogos o frases clave para que los estudiantes sean los protagonistas redacten y creen (con asesoría del docente), el cuento o historia que se va a representar en la dramatización.
- Otra actividad que el docente puede realizar para trabajar con los dos grados, es enviar a redactar un cuento con la ayuda de los alumnos del otro grado. Esto se puede hacer durante las horas de clase en la Asignatura de Proyectos Escolares u otra asignatura, de común acuerdo con el docente tutor del otro grado.

### **d) Distribución de funciones y roles en la dramatización**

El docente será el Director de la dramatización y delegará funciones y actividades dinámicas para que los estudiantes puedan organizar la dramatización del tema seleccionado. Estas actividades deben ser motivadoras para que ayude a los alumnos a lograr el aprendizaje significativo.

### **e) Reparto de personajes de la dramatización**

Para repartir los personajes creados en el guión, el docente puede designarlos o hacer un sorteo con los estudiantes. Es aquí donde el docente debe designar al narrador de la representación, el cual puede ser uno o dos estudiantes. El narrador, a más de relatar la historia para que el público entienda la trama en la cual van a dialogar los personajes de la representación, permitirá que el público se imagine el sentido de lo que está sucediendo. La voz del narrador debe ser modulada, clara y precisa ante el público.

### **f) Creación de máscaras y vestuario**

Para esta actividad (una vez distribuidos los personajes entre los alumnos), los alumnos serían los encargados de elaborar sus propias máscaras y el vestuario, siguiendo las instrucciones del docente y con la ayuda de sus padres o representantes. Para ello se recomienda utilizar materiales reciclados u objetos que se encuentren dentro del hogar. La

idea es que no se generen gastos extraescolares para los padres y representantes y que, a su vez, las máscaras y el vestuario puedan ser reutilizados por otros alumnos.

#### **g) Ensayos de la Dramatización**

Hay que tomar en cuenta los tiempos que se debe tener para los ensayos con los alumnos. El docente y los alumnos deberán hacer tantos ensayos como sean necesarios para montar la representación del tema seleccionado. Los ensayos son importantes pues ayudan a los alumnos a involucrarse con los personajes y con la historia o el cuento de la representación y con los contenidos del tema curricular que se está trabajando, con ello cada uno aprenderá las líneas del diálogo y perderá el miedo al público.

#### **h) Diseñar la escenografía**

Para diseñar la escenografía, los docentes de ambos grados participantes, deberán decidir en qué aula van a trabajar para mayor comodidad; es decir, si los actores son los de tercer grado, el diseño del espacio puede ser en el aula de cuarto grado y viceversa. Este espacio debe ser decorado conforme a sus dimensiones y al tema que se va a dramatizar.

Los docentes deberán considerar los colores que se va a utilizar, la organización del mobiliario, los materiales didácticos, la iluminación, plantas, animales, etc., con el fin de dar realismo al espacio y también contextualizar el tema que se va a presentar en la representación de sus alumnos, es importante pues, transmitir al público en un espacio y tiempo real de aprendizaje.

#### **i) Representación**

El día de la puesta en escena, los docentes de ambos grados, deberán tomar la provisión de grabar en video toda la dramatización como evidencia de la actividad escolar y como un recurso que podrán utilizar para compartir con la comunidad educativa.

#### **j) Evaluación**

Para la evaluación, los docentes de ambos grados, deberán redactar un listado de preguntas sobre el tema del currículo que va a ser representado por los alumnos. Dichas preguntas deben estar enfocadas tanto para el público como para los actores de la obra. Sin embargo, los docentes deben tener en cuenta que se trata de una evaluación participativa y activa. De esta manera, los mismos actores y el público podrán ir despejando dudas mediante la experiencia de aprendizaje significativo y colaborativo en la cual participaron durante la dramatización.

Todos estos pasos que se han mencionado, también se pueden ver ingresando al siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=S9MIEGnW1V4&feature=share>

## CONCLUSIONES

Para efectos de este PIENSA, se puede concluir lo siguiente:

Con respecto a la primera pregunta general: se puede afirmar que es posible diseñar un ambiente de aprendizaje significativo, con la activa participación de los estudiantes de tercer y cuarto grados, a partir de un tema específico del currículo MOSEIB *Kichwa*, mediante la dramatización, en la cual los alumnos puedan cooperar activamente unos con otros, en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes al momento de intercambiar preguntas y respuestas podrán experimentar, percibir y comprender de manera divertida y colaborativa, los contenidos del tema tratado durante el proceso de dramatización.

En cuanto a la segunda pregunta de este estudio. Las actividades lúdicas que se pueden utilizar en la dramatización con niños de tercer y cuarto grado implican el juego, el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en la fabrican de máscaras, vestuario y escenografía, etc. Por un lado, el juego conlleva un intercambio de roles que cada uno de los alumnos asume en función de los personajes de historia o cuento que se va a representar en las escenas del tema tratado (intercambio de gestos, actitudes, mímicas, acciones, al momento de interpretar los diálogos). Además, el juego será utilizado como parte de la estrategia de dramatización. Finalmente, habrá una evaluación formativa después de la representación, al intercambiar preguntas y respuestas entre docentes, actores y público: de hecho, esta dinámica en forma de juego permitirá a los alumnos, responder con espontaneidad tanto como en la dramatización. A diferencia de las evaluaciones que continuamente se realizan a los estudiantes en hojas. Además, el uso de las máscaras, vestuario y los aplausos, produce y transmite emociones tanto entre los actores de la obra como en el público, motivando a todos los alumnos.

En cuanto a la tercera pregunta de investigación: se consideró realizar un video tutorial, ya que es de fácil acceso, dinámico, amigable, pues, el docente puede descargarlo y mirar desde cualquier lugar donde se encuentre. Asimismo, es divertido para transmitir información de toda la guía que se quiere dar a conocer a los docentes de la U.E.C.I.B “ABC” acerca de la dramatización. El audio, las imágenes y los recursos se puede visualizar de mejor manera.

## REFERENCIAS

- Álvarez, L., Treviño, J., Guerrero, F., Flores, O., y Salgado, C. (2008). Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico. *VÍNCULOS*, 4 (2), p.71-78. Recuperado de <http://revistavinculos.udistrital.edu.co/files/2012/12/Ambientes-lúdicos-para-el.pdf>
- Carballo, R. (2006). Aprender haciendo. Guía para profesores: Aproximación a los espacios de Aprendizaje basados en la acción, la experiencia y el grupo de trabajo y aplicaciones prácticas. *II Encuentro sobre experiencias grupales innovadoras en la docencia universitaria*. Universidad Complutense, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=271527>
- Carvajal, Y. (2010). Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación. *Revista Luna Azul*, (31), p.157-169. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/luaz/n31/n31a11.pdf>
- García, L. (2007). Tipos de ambientes en EaD. *Revista BENED*. p. 1-8. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20101/tiposambientes.pdf>
- García, C., y Fontecha, M. (2009). La importancia de las dramatizaciones en el aula de ele: una propuesta concreta de trabajo en clase. Nuevas perspectivas de la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del X Congreso Internacional de ASELE. (Cádiz, 22-25 de septiembre de 1999). Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0105.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf)
- Herrera, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación* 25 (35), p.1-20. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Iglesia, M. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana*, 9 (47), p.1-22. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.htm>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2012). *Memoria oral del pueblo Saraguro*. Recuperado de <http://mail.inpc.gob.ec/pdfs/Publicaciones/Memoria%20Saraguropeq.pdf>
- Laferrière, G., y Motos, T. (2003). *Términos de teatro en la Educación y en la Intervención Sociocultural*. Ciudad Real: ÑAQUE
- Latorre, A. (2004). La investigación acción. En Rafael Bisquerra Alzina (coord.). *Metodología de la investigación educativa* (p. 369-394). Madrid: La Muralla.

- Mantovani, R., y Navarro, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Granada: Octaedro Andalucía.
- Ministerio de Educación. (2016). *Construyendo nuestros espacios de aprendizaje: Documento de socialización para la creación activa, participativa y ecológica de “ambientes inclusivos de aprendizaje” (AIA)*. Quito, Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/guia2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe*. Quito, Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>
- Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: fundamentos y retos. *Revista Creatividad y Sociedad*, (14), p.1-35. Recuperado de [http://www.creatividadysociedad.com/articulos/14/3el teatro en la educ%20secundaria tomas motos.pdf](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/14/3el%20teatro%20en%20la%20educacion%20secundaria%20tomas%20motos.pdf)
- Navarro, A. (2013) Teatro para el cambio en la Educación. En Motos, T., Navarro, A., Ferrandi, D., y Stronks, D. *Otros escenarios para el teatro* (p.213-220). Ciudad real: ÑAQUE
- Navarro, M., y Núñez, L. (2007). Dramatización y educación: aspectos teóricos. *Revista Interuniversitaria*. 19. (p.226-252). Recuperado de [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion\\_y\\_educacion\\_aspectos\\_teorici.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teorici.pdf)
- Pérez, A. (2015). *Modelo Pedagógico UNAE* [Entrevista video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rbiJ-V6ysl8>
- Pliego, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos*, (8), p.63-76.
- Pujolàs, P. (2008). *9 ideas clave El aprendizaje cooperativo*. Barcelona, España: GRAÓ
- RAE. (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (23.ªed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=EBsSDq6>
- Rodríguez, E., y Larios, B. (2011). *Teorías de aprendizaje*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Tapia, I. (2016). *La dramatización como recurso educativo: Un estudio para la mejora de los procesos elaborados de comprensión lectora* (Trabajo de grado). Universidad pública de Navarra. España. Recuperado en [http://academica-unavarra.es/bitstream/handle/2454/21394/TFM16-MPES-LCL-TAPIA-109418.pdf?sequence=1](http://academica.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21394/TFM16-MPES-LCL-TAPIA-109418.pdf?sequence=1)

ANEXOS

