



TRABAJO FIN DE GRADO

SENTIR Y EXPRESAR A TRAVÉS DEL PODER DE LA DRAMATIZACIÓN.

- **Autora:** Rosa María Hens Rodríguez.
- **Tutora:** María Auxiliadora Ordóñez Jiménez.
- **Titulación:** Grado en Educación Primaria.
- **Departamento:** Teoría e Historia de la Educación.
- **Tipología/Modalidad:** Diseño de propuestas formativas: Propuesta de intervención.
- **Mención:** Educación Especial.
- **2021/2022**

RESUMEN

Nuestra sociedad ha sido víctima de un acontecimiento de gran importancia. La llegada del Covid-19 ha generado numerosas problemáticas, afectando de manera significativa a los menores. El avance de la pandemia ha dañado el desarrollo personal, social y afectivo de este colectivo. Desde la educación se presenta como una necesidad el buscar soluciones a este hecho.

Con este trabajo se pretende mostrar el poder de una metodología novedosa para fomentar el crecimiento personal del alumnado. La fundamentación teórica está dividida en tres partes, las consecuencias del Covid-19, las emociones dentro del aula y la dramatización como compañera de la enseñanza.

Se ha diseñado una propuesta de intervención educativa para minimizar el daño social y emocional producido por el Covid-19 en el alumnado. Se hará uso de la dramatización, representando las principales vivencias durante el periodo de la pandemia. El alumnado compartirá un mismo espacio de apoyo y respeto junto a sus iguales, comprendiendo y compartiendo sus propias emociones. Se pretende formar a personas críticas y responsables capaces de vivir en sociedad, afrontando conflictos desde una perspectiva positiva.

PALABRAS CLAVE: Covid-19, sociedad, educación, emociones y dramatización.

ABSTRACT

Our society has been a victim of an important event. The arrival of Covid-19 has produced a lot of problems to childs. The pandemic's progress damaged personal, social and emotional development of this group. Find solutions is a need from education.

This Project intend to show the power of a new methodology to encorage the development of the students. The theory has three parts, Covid-19's results, emotions in the classroom and the drama with teaching.

We design a educational offer to reduce the social and emotional damage by Covid-19 in students. We use drama to represent the main experiences during the pandemic. The students share together the same space of support and respet. They understand and share their emotions. We want to create critical and responsible people to live in a society. They must to resolve problems with positive perspective.

KEY WORDS: Covid-19, society, education, emotions and drama.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 Covid-19	6
2.2 ¿Qué son las emociones?	6
2.2.1 Concepto de emoción	7
2.2.2 Inteligencia emocional	7
2.2.3 Competencia social	8
2.2.4 Educación emocional	9
2.2.5 Emociones dentro del aula	10
2.2.6 Formación del profesorado	11
2.3 Dramatización	12
2.3.1 Concepto de dramatización	12
2.3.2 Juego dramático	13
2.3.3 Formación del profesorado en juego dramático	14
3. OBJETIVOS DEL TFG	15
3.1 Objetivo general	15
3.2 Objetivos específicos	15
4. METODOLOGÍA	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	16
5.1 Descripción	17
5.2 Objetivos	17
5.3 Contenidos	19
5.4 Competencias clave	22
5.5 Metodología	23
5.6 Distribución temporal	23
5.7 Sesiones y actividades	25
5.8 Recursos materiales, espaciales y personales	34
5.9 Evaluación	34
6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
7. CONCLUSIONES	38
8. BIBLIOGRAFÍA	39
9. ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La historia de la educación se asemeja a la maleta de un viajero durante un largo viaje, pues desde sus cimientos tradicionales se ha ido investigando métodos y estrategias educativas con el objetivo de poder alcanzar una enseñanza de calidad destinada al alumnado. Nuestra sociedad ha sido víctima de un suceso impactante, pues desde la llegada del Covid-19 han sido numerosas las problemáticas que han afectado notablemente a la vida de las personas, concretamente a los más pequeños, colectivo importante, pero a veces invisible.

Los niños son sujetos en pleno desarrollo, cabezas y corazones ansiosos por aprender y descubrir los misterios que la vida posee. Sin embargo, estos son seres vulnerables y dependientes del contexto que les rodea, donde ciertos cambios pueden ocasionar graves e importantes consecuencias. La rápida e imparable propagación de la pandemia dio lugar al establecimiento de duras restricciones, las cuales han afectado en su totalidad al buen desarrollo personal y emocional de los niños. Desde el confinamiento hasta el distanciamiento social, así como el uso reiterado de mascarillas, ha provocado sentimientos de desconfianza, temor y problemas de comunicación e interacción social (Figuerola et al., 2020).

Como futura docente, considero una necesidad el dar respuesta a esta problemática. El buen maestro se preocupa por el bienestar y el cuidado de sus alumnos, mostrándose como un apoyo. Los maestros debemos ver más allá de las palabras, pues las miradas y los gestos nos pueden desvelar los pensamientos que preocupan a nuestros queridos alumnos. El docente debe buscar y encontrar técnicas, así como recursos educativos para poder hacer frente a los sucesos inesperados que la vida nos ofrece. Por ello, en este Trabajo de Fin de Grado se pretende revelar el poder de la dramatización dentro de las aulas del primer ciclo de Educación Primaria, pues su correcta enseñanza y práctica se manifiesta en el ámbito de las emociones y la competencia social.

Ciertas características de la dramatización se ven reflejadas en la ley actual de educación, la LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la LOE) de 2020, conocida también como “Ley Celáa”, que podemos encontrar en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta indica que:

Se deberá dedicar un tiempo diario a la lectura y se establece que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la creación artística, la comunicación audiovisual, la

competencia digital, el fomento de la creatividad y del espíritu científico se trabajarán en todas las áreas de educación primaria. (LOMLOE, 2020, p. 122873)

En este Trabajo de Fin de Grado, se expone el poder que posee la dramatización para abordar las consecuencias originadas en el alumnado tras el periodo de la pandemia. Por ello, la propuesta de intervención didáctica planteada en este Trabajo de Fin de Grado supone una gran importancia para la actual comunidad educativa. Se propone el uso de una metodología motivadora, el juego dramático. Se pretende optimizar el desarrollo personal, social y afectivo del alumnado mediante la representación de experiencias vividas durante la pandemia. El alumnado se moverá por un espacio de confianza, donde junto a sus iguales compartirá emociones, pensamientos e incluso preocupaciones, fomentando la comprensión y gestión emocional. Mediante la interacción social se llevará a cabo la búsqueda de soluciones, contribuyendo a la formación del alumnado como personas críticas capaces de afrontar problemas sociales. La enseñanza es un ámbito maravilloso, familias y alumnos dejan sus vidas en las manos de los docentes. Es nuestra labor como buenos maestros el poder ofrecerles una educación de calidad, enriqueciendo su desarrollo como personas y transformando el aprendizaje en un proceso de diversión y motivación, donde aprender y disfrutar vayan de la mano.

2. MARCO TEÓRICO

En este Trabajo de Fin de Grado titulado “Sentir y expresar a través del poder de la dramatización” se pretende mostrar las diversas oportunidades de aprendizaje que posee la metodología del juego dramático en las aulas de Educación Primaria. Se presentará en primer lugar, el daño y las consecuencias originadas por el Covid-19 en los menores. Seguidamente, se comentará el ámbito de las emociones. El mundo de la dramatización se vincula a la expresión corporal y emocional, el alumnado se hace consciente de la presencia de diferentes emociones en sí mismo y los demás, contribuyendo al desarrollo de la educación emocional. El alumnado se responsabiliza de sus emociones y sentimientos, comprendiéndolos y gestionándolos, alcanzado el equilibrio emocional presente en la inteligencia emocional. De igual modo, se expondrá la importancia de la competencia social con relación al desarrollo del alumnado. La dramatización se lleva a cabo mediante la interacción social, donde el grupo clase comparte un mismo espacio junto a sus iguales, el aula se impregna de cariño y respeto. Se consiguen alcanzar diversas habilidades y destrezas como la comunicación, la escucha activa,

así como valores de confianza en uno mismo. Por último, se detallará el gran ámbito de la dramatización, la cual es arte y poder, el alumnado se convierte en el principal protagonista de su aprendizaje. Se mostrará la importancia del juego dramático, el cual permite a los alumnos interactuar con creces, consiguiendo reforzar óptimamente el proceso de comunicación. Los alumnos se convierten en personajes, los cuales les ofrecen alas para poder expresarse con libertad, descubrir nuevas emociones, comprender las propias y la de los demás, así como aprender a comunicarlas sin incomodidad. La dramatización ofrece un camino nuevo y emocionante hacia el desarrollo de las habilidades sociales y las emociones. Se expondrá como punto clave la formación del profesorado dentro de este nuevo ámbito en la educación.

2.1 Covid-19

La sociedad en su totalidad se ha visto afectada por un hecho histórico durante los últimos años de vida. La llegada del Covid-19 se mantiene como un suceso complejo, requiriendo una respuesta inmediata y eficaz desde diversos ámbitos sociales para poder minimizar y resolver las consecuencias provocadas. Durante sus inicios, la educación se convirtió en una víctima directa de la pandemia. La implementación del confinamiento se produjo de manera inmediata, convirtiendo los propios hogares en aulas. Se fulminó la interacción entre alumnos y profesores en un mismo espacio y tiempo real.

La comunidad educativa se enfrentó al reto originado por el Covid-19, la enseñanza online, utilizando plataformas y herramientas digitales. Sin embargo, el desarrollo social de los menores se ha visto afectado por esta pobre interacción social. Se muestra la verdadera importancia del contacto entre iguales (Tipán, 2020).

De igual modo, el desarrollo personal y afectivo del alumnado se ha visto dañado por las consecuencias de la pandemia. Se limitó la comunicación con otros, el mantener relaciones, donde jugar y conocerse a uno mismo junto a los demás. El alumnado se pierde en el mundo de las emociones, se fomenta el estrés, la ansiedad y el miedo (Figuroa et al., 2020).

El paso del Covid-19 se muestra en la personalidad de los más pequeños, se presentan problemas en las relaciones sociales, miedo a compartir emociones, ideas e incluso preocupaciones. De la misma manera, dificultades en la gestión emocional, se agobian y frustran ante problemas con posible solución.

2.2 ¿Qué son las emociones?

2.2.1 Concepto de emoción.

En la actualidad, la palabra emoción se identifica con un gran bagaje teórico debido a la preocupación y comprensión de su estudio desde inicios tempranos hasta nuestros días.

Respecto a sus orígenes, Bisquerra (2005) define la emoción como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p. 61), manifestando que todas las personas, desde adultos a niños se muestran capaces de expresar sus sentimientos a través de una acción creada por un suceso, ya sea este gratificante o perturbador siendo origen de emociones positivas o negativas, cuyos efectos se verán reflejados en el desarrollo del sujeto.

La formación del individuo como persona se presenta como una necesidad de equilibrio vinculado a la relación entre cuatro elementos, sensaciones, emociones, pensamientos y acciones (Guerrero, 2018). Las sensaciones se perciben a través de los sentidos, los pensamientos se vinculan a las ideas propias, las acciones se manifiestan con nuestros comportamientos y las emociones se presentan como cambios en el estado de ánimo. Se genera un interés por aprender a controlar este conjunto de elementos que conforman un todo en el funcionamiento de una persona vinculada a una sociedad.

2.2.2 Inteligencia emocional.

El control de las emociones se convierte en una necesidad de estudio, su comprensión y gestión como puntos claves. Según Gardner (1987) en la mente humana se desarrollan varias inteligencias, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. La inteligencia interpersonal se vincula al exterior emocional de la persona, siendo capaz de identificar las emociones de otros. La inteligencia intrapersonal se presenta como un descubrimiento de las propias emociones (pp. 189). Las personas se desenvuelven en una sociedad, donde el bienestar con uno mismo y los demás se vuelve imprescindible para el crecimiento personal.

La inteligencia intrapersonal junto a la inteligencia interpersonal se muestra complementarias, su unificación se presenta como el inicio de la inteligencia emocional (Bisquerra Alzina et al., 2015).

Alegre (2018) define la inteligencia emocional como:

La capacidad de entender las propias emociones y utilizar ese conocimiento para la toma de decisiones. Se divide en cinco componentes: la capacidad de entender las propias emociones, la capacidad de regular esas emociones, la capacidad de entender las emociones que sienten las otras personas, la capacidad de establecer relaciones interpersonales positivas, y la capacidad de confiar en uno mismo y estar motivado por conseguir objetivos ambiciosos. (p. 19)

La inteligencia emocional se concibe como un elemento clave destinado a contribuir al desarrollo y funcionamiento de las personas. Sus componentes se establecen como una agrupación impregnada de sentido, pues los seres humanos se enfrentan a diversas circunstancias, donde la interacción y la acción se hacen presentes junto a las emociones. El aprendizaje de la inteligencia emocional se basa en presentar sus componentes a través de la comprensión y la gestión. De manera que se consiguen generar diversas habilidades personales de gran utilidad para la vida.

El poder de la inteligencia emocional en la educación se vincula al saber actuar con conciencia, se siguen grandes pasos comenzando por parar, tomando una pausa, seguir avanzando, pensando y finalizar actuando (Carrasco García, 2020).

2.2.3 Competencia social.

La convivencia en una sociedad se establece a través de la actuación de diversos e importantes agentes sociales, familia, iguales, escuela y profesorado (Pérez, 2015). La escuela se presenta como un contexto idóneo para la enseñanza de la competencia social en los más pequeños. Alumnado y profesorado se relacionan interactuando en un mismo espacio, intercambiando opiniones y emociones, contribuyendo a alcanzar un desarrollo social óptimo y enriquecedor.

La competencia social se presenta como una estructura amplia, donde se engloban habilidades sociales y estrategias vinculadas a procesos motivacionales y afectivos. Se trata de un componente esencial para el desarrollo óptimo de la personalidad (Trianes et al., 1997).

Se manifiesta la importancia de la competencia social en el ámbito educativo. Su enseñanza se basa en ser capaz de identificar y comprender situaciones interpersonales de manera correcta, contribuyendo a la puesta en práctica de diversas habilidades sociales (López et al., 2008).

Dentro del contexto escolar, según Buj (2017) el aprendizaje de las habilidades sociales se puede afianzar mediante diversos medios, por experiencia directa, donde las habilidades se

incorporan según las consecuencias afectivas provocadas en el propio individuo. Mediante la observación directa y el aprendizaje verbal, se observan y se comunican actos para facilitar su adquisición. A través del feedback interpersonal, se ofrece una evaluación al sujeto para corregir su actuación.

La gran cantidad de posibilidades para la educación en competencia social se presenta como un útil abanico de recursos para la actuación del profesorado en el aula. Los docentes se hacen conscientes del poder que ofrecen las habilidades sociales en la educación.

El alumnado se impregna de beneficios al trabajar en profundidad la consecución de habilidades sociales. El hilo conductor se vincula a la comunicación, se comparten ideas, opiniones y sentimientos entre iguales y profesorado. La escucha activa se convierte en un elemento esencial, se demuestra el apoyo sin juzgar a los compañeros. Se establecen relaciones positivas en el aula, fomentando un clima de confianza, donde la asertividad, cooperación y resolución de conflictos se adquieren con creces (Alegre, 2018).

La evolución de la educación se manifiesta en la alta diversidad de recursos y estrategias educativas presentes en la actualidad. Se proponen el objetivo de alcanzar una educación de calidad, donde se despierten las emociones y las habilidades sociales del alumnado, convirtiendo el proceso de enseñanza aprendizaje en un camino de interés provechoso y alentador.

2.2.4 Educación emocional.

La educación se presenta como un ámbito amplio y diverso compuesto por una alta variedad de conocimientos. El alumnado se responsabiliza de su aprendizaje junto a docentes y familias, convirtiéndose la enseñanza en un ciclo interactivo, donde contenidos y emociones se relacionan entre sí. El bienestar del alumnado se vincula a su capacidad de gestionar y comprender sus emociones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Se manifiesta la importancia del desarrollo de la educación emocional en la enseñanza.

La educación emocional se propone como meta fomentar competencias vinculadas a las relaciones con uno mismo, los demás, el entorno y la comunidad, contribuyendo a la integración social en un espacio de confianza, al equilibrio tanto emocional como mental y al desarrollo personal (Claeys, 2020).

El difícil reto de la educación emocional se propone conseguir que todos los miembros del centro educativo se conviertan en cómplices del aprendizaje mediante un vínculo de confianza.

La escuela se transforma en un espacio donde se comparten y comprenden las emociones mediante el uso de la comunicación e interacción con el objetivo de lograr el bienestar conjunto.

Según Rodríguez (2018) la educación emocional se compone de diversas competencias, la conciencia emocional se relaciona con la capacidad de percibir, comprender e interpretar las emociones propias y de los demás. La regulación emocional se identifica con el autocontrol y el ajuste emocional. El reciclaje emocional se centra en el poder del pensamiento sobre las emociones para transformar los sentimientos y las experiencias. La vinculación emocional se basa en el desarrollo de la empatía, comunicación y compromiso emocional.

La educación emocional se compone de laboriosos contenidos a desarrollar en las aulas. La enseñanza de sus competencias se convierte en una necesidad de carácter primario. El alumnado se hace consciente del significado y control de las emociones. Se muestran capaces de actuar y buscar soluciones para dar respuesta a sus experiencias personales.

La enseñanza de la educación emocional en las aulas se debe caracterizar por ser una educación activa, positiva, cooperativa, diversificada y lúdica (Claeys, 2020). Las emociones se incluyen en el aula como un elemento novedoso a acoger con los corazones y mentes abiertas.

2.2.5 Emociones dentro del aula.

La tarea de abordar la gestión de emociones en el aula se presenta como un gran reto tanto para los docentes como para los alumnos de Educación Primaria. Durante el apogeo de la enseñanza tradicional, las emociones se han mostrado inexistentes en el ámbito educativo. Sin embargo, el progreso de la sociedad y los numerosos avances en la educación se han encargado de fomentar la importancia de las emociones en el aula, donde alumnos y maestros se convierten en compañeros durante el largo camino que supone la etapa educativa.

Las emociones del aula se esconden en el interior del alumnado. A la hora de adentrarnos en el ámbito emocional se presenta como un deber el hacer uso de la sinceridad, ofreciendo al alumnado una realidad verdadera. De esta manera, se harán conscientes de sus fortalezas y debilidades (García, 2020).

Junto a la sinceridad como primer paso para comenzar la enseñanza de las emociones en el aula, se establecen una serie de pautas para la gestión emocional por parte del alumnado. Según Carrasco García (2020) se parte de la bienvenida a todas las emociones, pues se debe apreciar y comprender el mensaje que las acompaña. A continuación, se distinguen las emociones

propias de las de otros, cada persona se responsabiliza y se hace cargo de sus emociones. Por último, se establece un tiempo para la mejora de la expresión y gestión emocional.

El aula se convierte en un espacio acogedor, donde la confianza se convierte en una compañera de las emociones. La reflexión y comprensión se apodera de las mentes de los más pequeños, se manifiesta la empatía y la ayuda entre iguales contribuyendo a la mejora del desarrollo emocional y social del alumnado.

Se plantea la cuestión de conocer cuáles son las emociones más presentes en el alumnado. Según Ekman (2012) se establecen seis emociones básicas, tristeza, ira, sorpresa, miedo, asco y alegría. A partir de este conjunto inicial se desarrollan el resto de las emociones sentidas por los seres humanos.

Se propone como posible punto de partida en el aprendizaje de la educación emocional la búsqueda de los mensajes de las emociones básicas. El alumnado se interesa por comprender e identificarse con cada emoción, mejorando su propia gestión, así como equilibrio emocional. Se hace presente la importancia que posee la formación de los docentes en el ámbito de la educación emocional, pues los maestros y las maestras se deben mostrar como guías conocedores de los contenidos a desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.6 Formación del profesorado.

La docencia se concibe como un elemento clave de la enseñanza, la labor de los docentes no se basa en transmitir contenidos en aulas vacías de interés por aprender. El buen maestro se gana la confianza y atención de su alumnado, se preocupa por generar curiosidad por el aprendizaje. El profesorado con una buena y continua formación se convierte en una ayuda significativa y necesaria, contribuyendo a un próspero y llamativo proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro del ámbito de la educación emocional, la formación del profesorado se propone alcanzar dos objetivos, el desarrollo de competencias emocionales y el uso de herramientas en el aula mediante un contexto dialógico, el aprendizaje significativo, la valoración de las decisiones y el refuerzo positivo (Montoya-Castilla et al., 2021).

La experimentación emocional de los docentes se presenta como un aspecto clave para alcanzar una buena enseñanza de la educación emocional en las aulas. El profesorado se preocupa por comprender sus propias emociones para facilitar su trabajo en el aula. Se buscan recursos eficaces para promover un desarrollo afectivo en el alumnado.

Se ha demostrado la eficacia que supone la formación emocional en las aulas. Según Rojas (2019) la formación del profesorado en educación emocional se relaciona con el logro de ventajas para el alumnado y beneficios para la docencia. Respecto a las ventajas, se produce un desarrollo y bienestar emocional, se generan capacidades para afrontar los retos de la vida y se minimizan sentimientos de frustración y baja autoestima. Sobre los beneficios, se descubren nuevas herramientas educativas para fomentar la inteligencia emocional y la resolución de conflictos, se genera un clima acogedor a través de la valoración y preocupación por el alumnado y se afronta mejor el estrés mediante la comprensión de las propias emociones.

La educación emocional en las aulas se manifiesta como una metodología enriquecedora para el proceso de enseñanza aprendizaje, profesores y alumnos se unen a través del aprendizaje de las emociones mediante la interacción y la comunicación.

2.3 Dramatización.

2.3.1 Concepto de dramatización.

La innovación en la enseñanza se presenta como un requisito necesario e imprescindible. Se han estudiado numerosos recursos pedagógicos y educativos dirigidos a fomentar el desarrollo personal del alumnado. La dramatización se manifiesta como un recurso novedoso y original para promover la competencia emocional y social en las aulas de Educación Primaria.

Se concibe como una necesidad el conocer el significado de la palabra dramatización en el ámbito educativo. Según Motos (2020) el concepto drama se vincula a una actividad, donde los participantes se involucran en una tarea espontánea e improvisada. El concepto teatro se atribuye a la actuación en un escenario. Se hace visible la diferencia con respecto a la utilidad de ambos términos.

Dentro de la enseñanza, Domínguez Vázquez (2020) define el término dramatización como:

Recurso pedagógico, más que como técnica artística que busque representar una obra de teatro o crear actores, usa los elementos que le son propios: el cuerpo, la acción, el gesto, la voz, el movimiento, el uso del espacio, la palabra, el uso de objetos como títeres, cartones, materiales, telas, disfraces, música, máscaras y demás utilería para impulsar la manifestación y la libre expresión creadora individual y colectiva que

amplía la experiencia en el vivir y pone a la persona como sujeto responsable de su sentir y de su accionar. (p. 18)

La dramatización se beneficia de un amplio abanico de herramientas corporales, reutilizables y alcanzables por todo el alumnado. Se hace posible la creación de metodologías efectivas a través de la experiencia dramática como se concibe en el juego dramático.

2.3.2 Juego dramático.

La enseñanza se muestra como un largo camino a recorrer por el alumnado a través de las diversas etapas educativas. La motivación y el interés por aprender se convierten en elementos claves para alcanzar un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso y prometedor. Las diversas técnicas educativas existentes se plantean promover el desarrollo afectivo y social en las aulas.

El juego dramático, según Navarro y Mantovani (2012) se presenta como una forma de teatro guiada por el maestro que mejora la espontaneidad del alumnado mediante la elaboración e improvisación de temas y personajes sin la presencia de un público al que actuar. Se apoya en la psicología evolutiva, prestando atención a las diferentes etapas de la infancia. Se aplica la dinámica por grupos, contribuyendo a la interacción social. Se vincula a los componentes del teatro y se manifiesta la importancia de la pedagogía para su correcta planificación en un aula.

La aplicación del juego dramático en la educación se basa en el conocimiento de elementos claves a organizar. Se necesita colaboración por parte del profesorado y el alumnado para alcanzar la correcta dinámica de este recurso educativo en un espacio tan enriquecedor como es un aula.

Dentro del ámbito educativo, el juego dramático se manifiesta en su totalidad en la etapa educativa del primer ciclo de Educación Primaria. Se nombra segunda etapa de 6 a 9 años, donde el alumnado se hace consciente de su expresión corporal y espacial. Se contribuye a la creación de un espacio agradable y de confianza, libre de prejuicios a través del respeto y la escucha activa (Domínguez Vázquez, 2020).

El alumnado de Educación Primaria se beneficia de numerosos aspectos a través del desarrollo del juego dramático. Se protagonizan diversas escenas en un mismo espacio por diversos personajes. Se abre la posibilidad de hacer comprender al alumnado sobre posibles y difíciles situaciones, donde sus emociones y mensajes sean claves para la búsqueda de soluciones.

Se presentan como importantes beneficios para el alumnado la estimulación de la espontaneidad, el incremento de la propia actividad y participación en su aprendizaje, y el desarrollo de la capacidad creativa (Motos, 2020).

El desarrollo del juego dramático en la enseñanza se relaciona directamente con una buena formación del profesorado. El maestro se muestra como un guía en el aprendizaje de su alumnado. Su deber se vincula a su compromiso y a su óptima actuación para la educación.

2.3.3 Formación del profesorado en juego dramático.

La metodología del juego dramático se asocia al papel del docente. Se presenta como una necesidad el tener una buena formación en el saber de la dramatización para poder desarrollar con creces este recurso educativo en el aula.

El primer paso se vincula a la creación del espacio, según Cañas (2008) el profesorado se une con el alumnado en la experimentación, contribuyendo a la formación de expectativas y motivaciones. El espacio se impregna de afectividad y comprensión a través de la comunicación.

Se manifiesta la importancia de la función del profesorado dentro de la dinámica del juego dramático. El docente se convierte en un cómplice de la metodología. Según Navarro y Mantovani (2012) el rol del docente se presenta como rol animador. Se encarga de estimular la experiencia dramática y de intervenir junto al alumnado en ciertos momentos como un personaje más. Se compromete a fomentar la participación, a hacer uso de todos los recursos posibles y a la resolución de conflictos.

La efectividad del aprendizaje del juego dramático se vincula a la actuación de los docentes. Se debe prestar atención a numerosos y diversos detalles para poder alcanzar los objetivos propuestos en la dinámica del juego.

El profesorado se fija en las diversas características del alumnado con relación a la maduración, es decir los ritmos de aprendizaje, sentimientos y pensamientos. Se preocupa por el proceso y no por el resultado final, estableciéndose la espontaneidad como medio para alcanzar la libertad, creatividad y la no estereotipación (Eines y Mantovani, 2013).

El juego dramático se entiende como una metodología donde profesorado y alumnado se unen en un mismo espacio, el ámbito educativo. Ambos grupos se comprometen y se hacen conscientes de la importancia de su participación, contribuyendo al alcance de un proceso de

enseñanza enriquecedor como camino a mejorar el desarrollo personal, afectivo y social de los agentes involucrados.

3. OBJETIVOS DEL TFG

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es trabajar el desarrollo personal, afectivo y social del alumnado de Educación Primaria a través del poder de la dramatización. Con mayor detalle, se exponen los objetivos de un modo más concreto, dividiéndolos en objetivo general y objetivos específicos.

3.1 Objetivo general

El objetivo general de este trabajo es la creación de una propuesta didáctica de intervención con la que minimizar las graves consecuencias emocionales y sociales originadas por el COVID-19 en el alumnado mediante el juego dramático, contribuyendo a su formación óptima como personas convivientes de una sociedad. De esta manera, se pretende trabajar la comprensión y gestión emocional por parte del alumnado a través de la interacción social. El propósito es que sean capaces de encontrar respuestas y soluciones de utilidad ante las difíciles situaciones e incertidumbres de la vida.

3.2 Objetivos específicos

Para alcanzar el objetivo general, se hacen necesarios los siguientes objetivos específicos:

- Ofrecer al grupo-clase un clima acogedor y de confianza, donde predomine el respeto, la empatía y asertividad.
- Fomentar la comunicación y la escucha activa por medio del diálogo entre iguales.
- Reconocer, comprender y aceptar las emociones propias y la de los demás.
- Acercar la dramatización al alumnado a través del juego dramático.

4. METODOLOGÍA

El presente Trabajo de Fin de Grado parte de una reflexión personal sobre la enseñanza en sí misma. Los docentes poseen una gran responsabilidad en las aulas de Educación Primaria. Siendo la creatividad y la innovación puntos clave para la mejora educativa. Estos pensamientos me llevaron a tomar la decisión de buscar una enseñanza motivadora para el alumnado. En primer lugar, tras observar las distintas líneas de investigación de los diversos departamentos, escogí formar parte del departamento de Teoría e Historia de la Educación. Convirtiéndose la dramatización en el hilo conductor para la elaboración de mi propuesta de intervención

educativa. Seguidamente, medité sobre una necesidad actual dentro del mundo educativo para buscar respuestas mediante la dramatización, siendo las consecuencias del Covid-19 en los menores el problema a solucionar. Una vez escogida la temática, realicé diversos índices organizativos con los puntos clave a desarrollar hasta alcanzar el definitivo. A continuación, se pasó a la elaboración del marco teórico, dividido en tres grandes partes, Covid-19, las emociones y la dramatización, así como a la redacción de los objetivos y metodología de este Trabajo de Fin de Grado. La siguiente fase consistió en la creación de la propuesta de intervención educativa, donde el juego dramático será el principal protagonista. Se planificaron las diversas sesiones y actividades con relación a su distribución temporal, recursos disponibles y evaluación. Finalmente, se realizó una discusión mediante un análisis de los resultados y la conclusión. Con relación a la búsqueda de bibliografía, se ha llevado a cabo una recopilación de información actual sobre los principales aspectos a tratar. Para ello, se ha hecho uso de diversas bases de datos como Dialnet, Google Académico, el catálogo físico y digital de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla, entre otros. La propuesta de intervención educativa planteada en este Trabajo de Fin de Grado se dirige a un contexto específico dentro del ámbito educativo, concretamente al alumnado de primer ciclo de Educación Primaria, quienes han sufrido una fase de tránsito desde la etapa de educación infantil en pleno periodo de pandemia. Por lo que se han podido detectar diversas necesidades educativas vinculadas al desarrollo personal, social y afectivo de este grupo de alumnos. El confinamiento, distanciamiento y la enseñanza vía telemática se han encargado de fomentar sentimientos de estrés, ansiedad y miedo. Para minimizar el daño provocado se han realizado una serie de pautas para el diseño de la propuesta de intervención educativa planteada. En primer lugar, se parte de una metodología innovadora, el juego dramático, donde la interacción social, la comprensión y gestión emocional se desarrollan con creces. El alumnado se vuelve protagonista en las diversas sesiones y actividades, sintiéndose cómodo durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta metodología se compromete a alcanzar los diversos objetivos y contenidos propuestos en las diversas áreas de aprendizaje implicadas en esta propuesta de intervención educativa. Por último, se plantea una evaluación del proceso completo, partiendo de una evaluación inicial, seguida de una continua y concluyendo con una final a través de diversos recursos evaluativos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1 Descripción

En este Trabajo de Fin de Grado titulado “Sentir y expresar a través del poder de la dramatización” se propone la creación de una propuesta de intervención educativa vinculada al ámbito de la Educación Primaria. Se plantea hacer frente a las consecuencias negativas originadas por el Covid-19 en los niños y las niñas del primer ciclo de Educación Primaria. Este grupo ha sido víctima directa, pues su desarrollo personal, social y afectivo se ha visto dañado tras la pandemia. La presente propuesta de intervención educativa se basa en la utilización de una estrategia educativa, concretamente la dramatización, la cual contribuye a la formación del alumnado como personas convivientes de una sociedad. El hilo conductor será el juego dramático, donde la interacción entre iguales se concibe como elemento clave para el desarrollo de capacidades vinculadas a la comprensión y gestión emocional. El aula se convertirá en un espacio acogedor, donde el alumnado sienta seguridad y pertenencia al grupo. Mediante la improvisación, los alumnos dramatizarán sus propias experiencias vividas durante la pandemia mundial, compartiendo miedos e inseguridades, aprendiendo de las soluciones propuestas por sus compañeros y siendo conscientes y comprensibles con sus propias emociones y las de los demás. Para poder establecer de manera apropiada esta propuesta de intervención educativa se hará uso de una organización compuesta por un total de tres sesiones, las cuales estarán conformadas por diversas actividades para alcanzar los objetivos y contenidos propuestos. La primera sesión se vincula a la animación a la dramatización, se realizarán actividades de presentación, con las cuales fomentará la relación entre el grupo-clase, contribuyendo a la creación del espacio acogedor deseado, donde todos puedan expresarse sin miedo a ser juzgados. La segunda sesión se concibe como la parte clave, pues se desarrollará el juego dramático en toda su esencia. El alumnado compartirá sus vivencias con el resto de los compañeros y se llevará a cabo la búsqueda de soluciones para afrontar las preocupaciones descubiertas. Por último, la tercera sesión conformará el cierre de esta gran experiencia, la bajada del telón, pero no la despedida. Se realizarán actividades de reflexión, donde los alumnos compartirán sus opiniones sobre la estrategia educativa utilizada, el juego dramático, así como sus sentimientos y pensamientos a la hora de actuar e improvisar. A continuación, se detallarán de manera más específica cada componente de esta propuesta de intervención educativa.

5.2 Objetivos

La siguiente propuesta de intervención educativa se presenta como una combinación de ciertos temas transversales como son las consecuencias negativas del Covid-19 en los menores y el uso de la dramatización en las aulas de Educación Primaria como recurso educativo para encontrar respuestas y soluciones. Por ello, se plantean diversos objetivos del currículum de Educación

Primaria a alcanzar con relación a las distintas áreas de aprendizaje del alumnado. En primer lugar, se propone el área de Lengua Castellana y Literatura, se trata de un ámbito con gran peso dentro de la presente propuesta de intervención educativa debido a que la dramatización posee numerosos elementos vinculados a los principales objetivos y contenidos a desarrollar. Se concibe en el proceso de enseñanza aprendizaje la importancia de la comunicación, el lenguaje, la escucha activa, así como el diálogo dentro del acto interactivo, elemento clave en el juego dramático. De igual modo, se expone la presencia del área de Ciencias Sociales debido al tema del Covid-19, el alumnado se acerca a su realidad próxima, se preocupa por comprender y buscar respuestas a conflictos sociales y personales. De nuevo, la enseñanza de la dramatización se compromete al desarrollo de otras áreas de aprendizaje, concretamente al área de Educación Artística y Educación Física, donde la movilidad del cuerpo y la gestualidad del rostro se vinculan a la expresión y comprensión de las emociones. Por último, el aprender a dramatizar vivencias junto a los iguales en un espacio de apoyo, donde el alumnado se sienta seguro, contribuye al progreso del área de Valores Sociales y Cívicos. Se pretende alcanzar el bienestar personal del alumnado, profundizando en la búsqueda del equilibrio personal, social y emocional.

De acuerdo con la orden del 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, los objetivos que se trabajarán en esta propuesta de intervención educativa son los siguientes:

Área de aprendizaje	Objetivos de aprendizaje <i>(obtenidos del currículo Andaluz para la etapa de Educación Primaria)</i>
Área de Lengua Castellana y Literatura	<p>O.LCL.1. Utilizar el lenguaje como una herramienta eficaz de expresión, comunicación e interacción facilitando la representación, interpretación y comprensión de la realidad, la construcción y comunicación del conocimiento y la organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.</p> <p>O.LCL.2. Comprender y expresarse oralmente de forma adecuada en diversas situaciones socio-comunicativas, participando activamente, respetando las normas de intercambio comunicativo.</p> <p>O.LCL.3. Escuchar, hablar y dialogar en situaciones de comunicación propuestas en el aula, argumentando sus producciones, manifestando una actitud receptiva y respetando los planteamientos ajenos.</p>
	<p>O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de</p>

Área de Ciencias Sociales	los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época.
Área de Educación Artística	O.EA.2. Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás. O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.
Área de Educación Física	O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
Área de Valores Sociales y Cívicos	O.VSC.1 Implementar las habilidades psicosociales básicas propias de las inteligencias intrapersonal e interpersonal, a través del autoconocimiento, el desarrollo de los pensamientos creativo y crítico, la empatía, la efectiva resolución de conflictos y la toma de decisiones, necesarias para ser, conocer, aprender, convivir, actuar y emprender. O.VSC.6 Promover el bienestar emocional y el sentido de la dignidad personal a través de un proceso formativo, personal y colectivo, de reflexión, análisis, síntesis y estructuración sobre la ética y la moral, que favorezca una creciente autorregulación de los sentimientos, los recursos personales, el correcto uso del lenguaje y la libre expresión acordes al respeto, a la valoración de la diversidad y a la empatía.

5.3 Contenidos

Para poder alcanzar los objetivos mencionados, se plantea llevar a la práctica una serie de contenidos didácticos clasificados en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales:

CONCEPTUALES (Saber)	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de dramatización. • Concepto de juego dramático. • Conocimiento del efecto y consecuencias del Covid-19. • Conocimiento de problemáticas sociales. • Descubrimiento de las propias emociones y las de otros. • Comprensión de las emociones. • Gestión de las emociones.
	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la dramatización como método de aprendizaje. • Uso del juego dramático como recurso educativo. • Uso de la comunicación y la escucha activa.

PROCEDIMENTALES (Saber hacer)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la expresión corporal. • Desarrollo emocional. • Desarrollo de habilidades sociales de apoyo, respeto y empatía. • Aprendizaje de habilidades para la resolución de conflictos.
ACTITUDINALES (Ser)	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación de la dramatización. • Apreciación del juego dramático. • Apreciación de los beneficios del juego dramático. • Adopción de actitudes de responsabilidad y compromiso. • Adopción de actitudes de compañerismo como respeto y empatía.

De igual modo, se desarrollarán otros contenidos vinculados a cada área de aprendizaje del currículum de Educación Primaria implicada en la presente propuesta de intervención educativa. Los contenidos se presentan agrupados por bloques específicos, pertenecientes al primer ciclo de Educación Primaria. Con relación al área de Lengua Castellana y Literatura, los contenidos se vinculan al ámbito comunicativo. Los contenidos del área de Ciencias Sociales se necesitan para comprender el verdadero daño producido por el Covid-19. El alumnado se responsabiliza, busca y comparte información. Respecto al área de Educación Artística y Educación Física se presentan numerosos contenidos. La dramatización se muestra cómplice del arte, el movimiento del cuerpo se convierte en elemento clave de expresión. Por último, se plantean varios contenidos a desarrollar en el área de Valores Sociales y Cívicos, el juego dramático hace posible situarse en el lugar de la otra persona, sentir, comprender y apoyar, acciones que contribuyen a la formación del alumnado como persona.

De acuerdo con la orden del 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículum correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, los contenidos que se trabajarán en esta propuesta de intervención educativa son los siguientes:

Área de aprendizaje	Contenidos de aprendizaje <i>(obtenidos del currículum Andaluz para la etapa de Educación Primaria)</i>
Área de Lengua Castellana y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 1: “Comunicación oral: hablar y escuchar” <p>1.1. Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones, simulaciones, presentaciones y normas de cortesía habituales (disculpas, agradecimientos, felicitaciones...).</p> <p>1.3. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; escucha; respeto al turno de palabra; preguntar y responder para averiguar el</p>

	<p>significado de expresiones y palabras, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.</p> <p>1.8. Dramatizaciones breves y sencillas de textos orales adaptados a la edad y de producciones propias.</p>
Área de Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 1: “Contenidos comunes” <p>1.1. Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).</p>
Área de Educación Artística	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 2: “Expresión artística” <p>2.12. Exposición de obras sencillas de creación propia y comunicación oral de su intencionalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloque 5: “La interpretación musical” <p>5.2. Cualidades de la voz.</p> <p>5.3. El cuerpo como medio de expresión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza” <p>6.1. Identificación su propio cuerpo como instrumento de expresión de sentimiento y emociones, controlando las capacidades expresivas del mismo, valorando su propia interpretación y la de los demás, como medio de interacción social.</p>
Área de Educación Física	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz” <p>3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).</p> <p>3.4. Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.</p> <p>3.5. Imitación de personajes, objetos y situaciones; cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/as.</p>
Área de Valores Sociales y Cívicos	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 1: “La identidad y la dignidad de la persona” <p>1.1. Identidad, autonomía y responsabilidad personal.</p> <p>1.4. Desarrollo y regulación de los sentimientos y las emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloque 2: “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales” <p>2.3. Habilidades básicas necesarias para el desarrollo de una escucha activa y eficaz.</p> <p>2.5. Establecimiento de relaciones interpersonales basadas en la tolerancia y el respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloque 3: “La convivencia y los valores” <p>3.2. Detección y expresión clara de las propias necesidades interpersonales y sociales.</p> <p>3.3. Percepción de las necesidades de otros, presentando buena disposición para recibir y ofrecer ayuda.</p>

	3.10. Identificación de situaciones agradables y desagradables de la vida cotidiana, expresando verbal y corporalmente las mismas.
--	---

5.4 Competencias clave.

La presente propuesta de intervención educativa destinada a las aulas del primer ciclo de Educación Primaria se compromete a desarrollar ciertas e importantes competencias clave del ámbito educativo:

- **Competencia en comunicación lingüística.**

La puesta en práctica de la dramatización en las aulas de Educación Primaria se vincula al desarrollo de diversas habilidades destinadas a la expresión e interpretación, donde el alumnado siendo partícipe y protagonista de su aprendizaje comparte emociones, sentimientos e ideas con sus iguales por medio de la palabra y los gestos. El acto comunicativo se manifiesta a través de la interacción social en el aula, los alumnos adquieren habilidades sociales, dialogan y toman decisiones de manera cooperativa.

- **Competencia social y cívica.**

El juego dramático se vincula al trabajo cooperativo, el alumnado comparte un mismo espacio, donde el apoyo y el respeto se consideran aspectos de interés, contribuyendo a facilitar y fortalecer la integración, así como relación del grupo clase. El inicio de una etapa se percibe por los menores de manera difícil y estresante, la interacción contribuye a la socialización, los alumnos se vuelven compañeros, comprenden y respetan las diferentes formas de ser, así como puntos de vista.

- **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

El aprendizaje de la dramatización se vincula a la improvisación, el alumnado se hace consciente de su autonomía y responsabilidad mediante la toma de decisiones. Se atribuye gran importancia al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, el esfuerzo y la superación se muestran como aspectos necesarios para alcanzar las metas propuestas. El alumnado se hace consciente de su participación, así como repercusión en su propio aprendizaje.

- **Competencia de conciencia y expresiones culturales.**

La dramatización se encuentra sumergida en el mundo del arte. Mediante su aprendizaje, el alumnado se expresa creativamente haciendo uso de la música, la danza y su propio movimiento del cuerpo. El juego dramático se presenta como una actividad creativa y enriquecedora, donde

los más pequeños estimulan su imaginación, aprendiendo técnicas básicas con las cuales compartir sus emociones, sentimientos, ideas y miedos.

5.5 Metodología.

La propuesta de intervención educativa a desarrollar se basa en la utilización de la dramatización en las aulas de primer ciclo de Educación Primaria. El espacio dramático se caracteriza por ser amplio, proporcionando numerosos recursos que permiten alcanzar grandes capacidades, destrezas y habilidades. La presente propuesta de intervención educativa se propone el reto de enseñar al alumnado de Educación Primaria el aprendizaje del juego dramático, metodología enriquecedora y motivante. Como bien se ha mencionado en el marco teórico de este Trabajo de Fin de Grado, el juego dramático se produce a través de la improvisación del alumnado. Se parte de los intereses y preocupaciones del grupo clase, decidiéndose por consenso los temas a representar, siendo las vivencias del Covid-19 las seleccionadas para esta propuesta de intervención educativa. Durante la puesta en práctica, el alumnado se hace consciente del valor de su voz, participación, así como responsabilidad a través de la toma de decisiones. Mediante el juego dramático se permite al alumnado compartir con sus iguales ideas y emociones, contribuyendo a crear un espacio de confianza, donde los alumnos se convierten en compañeros ofreciendo apoyo, ayuda y soluciones. El juego dramático, se combina con grandes estrategias de la educación como el aprendizaje cooperativo, el alumnado se compromete a trabajar en equipo, se responsabiliza de su propio trabajo y presta atención al de sus compañeros, siendo el proceso un camino de esfuerzo, constancia y dedicación. Por último, el juego dramático se vincula al desarrollo personal, social y afectivo del alumnado. Su enseñanza se manifiesta en diversas áreas del ser humano, se fomenta la creatividad e imaginación, contribuyendo a fortalecer la confianza y seguridad. El miedo a ser juzgado y rechazado se reemplaza por el respeto y el querer ser uno mismo. El alumnado se convierte en el protagonista de su aprendizaje, siendo consciente de la necesidad de aprender día a día y disfrutar de la enseñanza.

5.6 Distribución temporal.

Esta propuesta de intervención educativa se organiza en torno a tres grandes bloques: Bloque 1: ¡Animémonos con la dramatización!, Bloque 2: ¡Comienza el juego dramático! Y Bloque 3: ¡Bajamos el telón! El primer bloque consiste en el inicio, se propone acercar al alumnado la dramatización de una manera sutil, contribuyendo a la creación de un espacio seguro y confiable, donde los alumnos se sientan cómodos. El segundo bloque supone la esencia de esta propuesta de intervención educativa, se muestra el esplendor del juego dramático, el aula se

convierte en un espacio de representación. Por medio de la interpretación se dramatizarán las principales experiencias vividas durante el periodo del Covid-19. El alumnado se comunica con sus iguales para buscar soluciones, aprendiendo a reconocer y comprender las propias emociones y las de los demás. Por último, el bloque 3 se concibe como el cierre de esta experiencia, el alumnado junto al docente reflexionará sobre lo aprendido, se compartirán los diferentes puntos de vistas, posibles aspectos positivos y negativos presenciados. De igual modo, cada bloque se organiza mediante diversas sesiones de 45 minutos, las cuales se realizarán en horas lectivas del horario de 1º ciclo de Educación Primaria. El Bloque 1: ¡Animémonos con la dramatización! Se compone de dos grandes sesiones, la sesión 1, donde se realizarán tres actividades iniciales para preparar y acercar al alumnado la temática. La sesión 2, en la cual se propondrán dos actividades con un nivel más avanzado con relación a la anterior. Respecto al Bloque 2: ¡Comienza el juego dramático! Se otorgará mayor tiempo debido al gran peso que posee. Este bloque se compone de tres grandes sesiones. En la sesión se realizarán dos actividades, donde el alumnado se convertirá en investigador y recabador de información sobre el acontecimiento del Covid-19. La sesión 4 se compone de una única actividad, donde el alumnado se responsabilizará de la creación y búsqueda de los materiales necesarios para la puesta en escena. Como última sesión dentro de este bloque, se plantea la sesión 5, considerada la más enriquecedora. En esta sesión se manifiesta el aprendizaje del juego dramático, el alumnado interpreta e improvisa las experiencias planteadas, haciendo uso de la interacción social, compartiendo un mismo espacio, comprendiendo y gestionando las diversas emociones. Finalmente, el Bloque 3: ¡Bajamos el telón! Se organiza en torno a una sesión final, la sesión 6. En esta última sesión se realizará una reflexión final conjunta, así como evaluación con el grupo clase sobre la enseñanza y el aprendizaje del juego dramático.

Figura 1

Diagrama de Gantt sobre la distribución temporal de la presente propuesta de intervención educativa.

SESIONES	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA		
	BLOQUE 1: “¡Animémonos con la dramatización!”	BLOQUE 2: “¡Comienza el juego dramático!”	BLOQUE 3: “¡Bajamos el telón!”

Sesión 1: ¡Nos adentramos en el mundo del arte!						
Sesión 2: ¡Mírame, escúchame, tengo cuerpo y voz!						
Sesión 3: ¡Buscamos, encontramos y nos informamos!						
Sesión 4: ¡Colorín, Colorado, empezamos!						
Sesión 5: ¡Se abrió el telón!						
Sesión 6: ¡No es una despedida!						

5.7 Sesiones y actividades.

A continuación, de manera concreta y detallada, se expondrán las diversas sesiones planteadas en esta propuesta de intervención educativa, describiendo las actividades a realizar.

BLOQUE 1: ¡Animémonos con la dramatización!

SESIÓN 1: ¡Nos adentramos en el mundo del arte!
<p>La sesión 1 se desarrollará en la asignatura de Educación Física, se propone acercar al alumnado el mundo de la dramatización. Se presenta como una necesidad el preparar los cuerpos y las mentes para la representación. Durante la etapa educativa, el alumnado del 1º ciclo de Educación Primaria se muestra cohibido debido al cambio sufrido. La dramatización se convierte en un recurso eficaz para enfrentar y superar los miedos presentes, contribuyendo a la creación de un espacio seguro. Por ello, en esta primera sesión inicial se van a plantear tres actividades para fomentar las relaciones entre el alumnado y comenzar a crear el clima de seguridad y confort necesario para el desarrollo del juego dramático.</p>
ACTIVIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: ¡Mira, vaya cuerpo! <p>La primera actividad se propone minimizar la incomodidad que sienten algunos alumnos a la hora de expresarse y ser uno mismo. De igual modo, se busca la activación de las mentes y los cuerpos. La actividad inicial se titula ¡Mira, vaya cuerpo! Teniendo lugar en el gimnasio o la pista deportiva del centro educativo. En primer lugar, el docente se colocará en el centro, mientras el alumnado se distribuye libremente por el espacio disponible. El principal recurso que requiere esta actividad es un equipo reproductor de música, el maestro o la maestra pondrá diferentes estilos musicales, desde músicas rápidas, lentas, alegres, tristes, entre otras. El alumnado se desplazará por todo el espacio bailando, haciendo uso de su cuerpo, realizando movimientos para expresar lo que las diferentes canciones les transmiten. Al ser la primera actividad, es posible que ciertos alumnos se sientan</p>

incómodos, avergonzados e incluso se nieguen a realizar la actividad. Por ello, se plantea la acción del docente, quien participará junto al alumnado, proponiendo movimientos, gestos, formando parte del grupo clase. Se pretende que el alumnado indague y explore sobre las capacidades que posee su propio cuerpo para expresar, comunicar y sentir. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Educación Física:
- **Objetivos:** O.EF.3.
- **Contenidos:** Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística motriz”: 3.1, 3.4.
- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.2.
- **Contenidos:** Bloque 5: “La interpretación musical”: 5.3. Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza”: 6.1.
- **Competencias clave:** Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.
- **Actividad 2: ¡Ojos, manos, cabezas y acción!**

Una vez se ha activado y motivado al alumnado, tiene lugar la segunda actividad, la cual se plantea estimular la imaginación y creatividad, aspectos muy importantes y necesarios para su desarrollo, así como para la dramatización. Esta actividad se titula ¡Ojos, manos, cabezas y acción! El alumnado se vuelve a distribuir por el espacio disponible formando un gran círculo, separados los unos de los otros para tener mayor comodidad y movilidad. De manera voluntaria, un alumno se coloca en el centro del círculo y realiza una de las siguientes tres acciones: gesto, postura o sonido. El resto de los compañeros debe repetir el movimiento de manera exacta. Por ello, deben prestar gran atención, fijándose en el cuerpo, la expresión facial, el tono de voz, entre otros aspectos. Una vez realizada de manera correcta la acción, el alumno voluntario elige a otro compañero para salir al centro y seguir con la actividad de manera sucesiva y dinámica. Se proponen una serie de pautas para la realización de esta actividad, no se deben repetir acciones, hay que respetar la elección de los compañeros y sobre todo disfrutar de la puesta en práctica. Para facilitar el juego y acercarlo al contexto del alumnado, se plantea el hacer uso de diversas categorías como, por ejemplo, animales, deportes, profesiones, transportes, entre otras. Para ambientar y motivar al alumnado, se hará uso del equipo de música. Con esta actividad, se pretende que el alumnado participe estimulando su propio pensamiento, haciendo uso de sus ideas, mientras comparte gustos e intereses con sus iguales. Se fomenta la creación de un ambiente de apoyo y la adquisición de cualidades relacionadas con la confianza y la seguridad en uno mismo. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Educación Física:
- **Objetivos:** O.EF.3.
- **Contenidos:** Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística motriz”: 3.1, 3.4.
- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.2.
- **Contenidos:** Bloque 5: “La interpretación musical”: 5.2, 5.3. Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza”: 6.1.

- **Competencias clave:** Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.

- **Actividad 3: ¡Baúl mágico!**

La finalización de esta sesión se realizará mediante una actividad muy dinámica, combinando los elementos trabajados en las actividades anteriores como el movimiento y la representación por medio del cuerpo. Esta actividad se titula ¡Baúl mágico! De nuevo, el alumnado se distribuye por todo el espacio de manera libre. Cada alumno se convierte en un baúl mágico, de manera que se colocan en cuclillas y con los ojos bien cerrados. Una vez estén todos preparados, la maestra o el maestro dará un mensaje, por ejemplo ¡Salen las tortugas! Tras recibir el mensaje, los alumnos se convierten en tortugas y deben imitarlas, es decir representar con su cuerpo el personaje escogido por el docente. Los alumnos se desplazarán como las tortugas, de manera lenta, por el suelo, realizarán sonidos, todo lo que imaginen y quieran representar. La originalidad y creatividad del profesorado se presenta como un elemento clave, se pueden hacer uso de numerosas y diversas categorías. De igual modo, puede ser el propio alumnado, quien elija los personajes o elementos a representar. Se pretende preparar y familiarizar al alumnado con la improvisación y dramatización para poder interpretar experiencias y vivencias en sesiones posteriores de mayor complejidad. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Educación Física:
- **Objetivos:** O.EF.3.
- **Contenidos:** Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística motriz”: 3.1, 3.4, 3.5.
- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.2.
- **Contenidos:** Bloque 5: “La interpretación musical”: 5.2, 5.3. Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza”: 6.1.
- **Competencias clave:** Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.
- **Modo de evaluación:** cuaderno del profesor mediante el uso de la observación y ficha individual para el alumnado (ANEXO 1).

SESIÓN 2: ¡Mírame, escúchame, tengo cuerpo y voz!

La segunda sesión tiene lugar en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Se muestra como una continuidad en la preparación del alumnado en el aprendizaje de la dramatización. Se plantean actividades más complejas para ejercitar la expresión comunicativa, emocional y corporal. Se pretende fomentar el desarrollo personal, social y afectivo del grupo clase. Esta sesión presentará mayor vinculación al contexto que rodea al alumnado, se prestará atención a sus gustos e intereses.

ACTIVIDADES

- **Actividad 1: ¡STOP Música maestro!**

Como en la sesión explicada anteriormente, la primera actividad se concibe como un calentamiento, haciendo comprender al alumnado que entramos en la puesta en práctica de la dramatización, donde mentes y cuerpos deben estar activados. Aunque esta sesión se sitúa temporalmente en el horario de la asignatura de Lengua

Castellana y Literatura se hará uso de un espacio de gran cavidad que esté disponible en el centro educativo, como salón de actos, pista deportiva, entre otros. De nuevo, se hará uso de la música, elemento muy positivo para la estimulación. Mientras suena la música, se desplazan libremente por el espacio disponible, realizando movimientos, bailando, cantando, entre otras acciones. Cuando el docente para la música, los alumnos deben adoptar la última postura realizada y no pueden moverse. Deberán aguantar la postura hasta que vuelva a sonar la música. Se realizará varias veces, hasta comprobar que el alumnado domina la situación para añadir un elemento más de mayor complejidad. Dicho elemento será comunicado por la maestra o el maestro al parar la música, quien dirá una emoción. Los alumnos deberán adoptar una postura que represente dicha emoción haciendo uso de gestos, expresiones faciales e incluso sonidos. Se pretende profundizar en la comprensión de las emociones, identificándolas, sabiendo compartirlas y demostrarlas. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Educación Física:
- **Objetivos:** O.EF.3.
- **Contenidos:** Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística motriz”: 3.1, 3.4.
- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.2.
- **Contenidos:** Bloque 5: “La interpretación musical”: 5.3. Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza”: 6.1.
- **Competencias clave:** Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.
- **Actividad 2: ¡Papel + teatro!**

Para finalizar la sesión 2, se plantea una actividad muy cercana a la metodología del juego dramático. Esta actividad se puede realizar en el aula si la distribución de la clase es en forma de U. Si no es el caso, se aconseja hacer uso de un espacio disponible en el centro educativo como la pista deportiva, el salón de actos, espacios de gran cavidad, donde el alumnado pueda moverse libremente sin molestar al resto de equipos. La actividad se titula ¡Papel + teatro! En primer lugar, el alumnado se divide por Equipos Base de 5 o 6 personas. Cada Equipo posee una bandeja con diversas tarjetas colocadas desordenadas, mezcladas entre sí y boca abajo, de manera que el contenido sea sorpresa. Un miembro de cada Equipo Base escoge una tarjeta y lee el contenido a su grupo. Cada tarjeta plantea una experiencia cotidiana y diversos personajes, cada Equipo Base debe representar la vivencia de su tarjeta. A diferencia del juego dramático, en esta actividad, los alumnos se reunirán para reflexionar sobre la posible escena, haciendo una lista con elementos importantes que pueden aparecer. Una vez realizada la reflexión, realizarán su representación haciendo uso de la improvisación, siguiendo las pautas que han apuntado entre todos. Con esta actividad, se profundiza en el aprendizaje de la comunicación, el alumnado interactúa con sus iguales, haciendo uso de la escucha activa, comparte mensajes, busca respuestas y resuelve conflictos sociales. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Lengua Castellana y Literatura:
- **Objetivos:** O.LCL.1, O.LCL.2 y O.LCL.3.
- **Contenidos:** Bloque 1: “Comunicación oral: hablar y escuchar”: 1.1, 1.3, 1.8.
- Dentro del área de Valores Sociales y Cívicos:

- **Objetivos:** O.VSC.1.
- **Contenidos:** Bloque 2: “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales”: 2.3, 2.5.
- **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística, Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Modo de evaluación:** cuaderno del profesor mediante el uso de la observación y ficha individual para el alumnado (ANEXO 1).

BLOQUE 2: ¡Comienza el juego dramático!

SESIÓN 3: ¡Buscamos, encontramos y nos informamos!

La sesión 3 tiene lugar en la asignatura de Ciencias Sociales. Se presenta como principal meta el seleccionar y presentar al alumnado la temática a trabajar por medio del juego dramático, es decir las experiencias vividas por ellos mismo durante el Covid-19. A pesar de ser un hecho histórico muy reciente, se presenta como una necesidad el hacer un recordatorio para repasar las diversas vivencias durante estos dos últimos años de pandemia.

ACTIVIDADES

- **Actividad 1: ¡Grandes exploradores!**

Esta actividad tendrá lugar en el aula, donde los alumnos estarán distribuidos por Equipos Base de 4 o 5 personas. La actividad ¡Grandes exploradores! Se basa en la búsqueda y obtención de información sobre las diversas experiencias vividas por la sociedad durante el Covid-19. La clase comenzará con una lluvia de ideas guiada por el docente, donde los alumnos compartirán con sus compañeros los recuerdos, así como conocimientos que poseen. Una vez realizada la puesta en común de todas las ideas, los alumnos se reúnen con su Equipo Base, donde a través de la técnica cooperativa folio giratorio apuntarán los momentos más importantes, así como vivencias y emociones sentidas durante el periodo de la pandemia. La técnica cooperativa folio giratorio consiste en que cada Equipo Base posee un folio en blanco, un miembro del equipo escribe una frase o una idea, mientras el resto del equipo le ayuda o le propone mejoras. El folio va girando por la mesa, de manera que todos puedan aportar sus ideas y apoyar a sus compañeros. Una vez terminado el tiempo del folio giratorio, los alumnos ponen en común con el resto de los Equipos Base sus conclusiones. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Ciencias Sociales:
- **Objetivos:** O.CS.9.
- **Contenidos:** Bloque 1: “Contenidos comunes”: 1.1.
- **Competencias clave:** Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Actividad 2: ¡Reunión de exploradores!**

Como continuación del trabajo realizado en la actividad anterior, la segunda actividad de la sesión consiste en la realización de una asamblea. Mediante la información apuntada por los diferentes Equipos Base, los alumnos deberán proponer temas generales, donde se encuentren los hechos que han destacado de la pandemia. Los diferentes temas seleccionados se irán apuntando en la pizarra debido a que tendrán una labor muy importante

en las sesiones siguientes. Mediante una votación, cada alumno votará el tema más interesante a trabajar, los que posean más votos se convertirán en las experiencias que deberán dramatizar a través de la metodología del juego dramático. En esta propuesta de intervención educativa se van a proponer 5 escenarios a representar, confinamiento, colegio vía online, labor de profesionales, medidas de seguridad y vuelta a la normalidad. Para convertir en expertos de esta temática al alumnado, podrán seguir con la investigación en casa. La información recabada será compartida en clase con los compañeros. Ambas actividades se vinculan a fomentar el pensamiento crítico y el trabajo autónomo del alumnado. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Lengua Castellana y Literatura:
- **Objetivos:** O.LCL.2 y O.LCL.3.
- **Contenidos:** Bloque 1: “Comunicación oral: hablar y escuchar”: 1.1, 1.3.
- **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística.
- **Modo de evaluación:** cuaderno del profesor mediante el uso de la observación y ficha individual para el alumnado (ANEXO 1).

SESIÓN 4: ¡Colorín Colorado, empezamos!

La dramatización se compone de numerosos y diversos componentes de gran importancia, como la puesta en escena. La sesión 4 se desarrolla en la asignatura de Educación Artística, donde el alumnado se encargará de dar vida al espacio que les rodea diariamente. En la sesión anterior, mediante un acuerdo se seleccionaron las diferentes experiencias a dramatizar relacionadas con el Covid-19. En esta sesión se van a realizar actividades, donde el alumnado cree y busque los materiales necesarios para crear la puesta en escena. De igual modo, podrán buscar vestuario y objetos de casa para conseguir un mayor realismo.

ACTIVIDADES

- **Actividad 1: ¡Grandes artistas!**

En primer lugar, el docente apuntará en la pizarra de la clase los escenarios seleccionados y atribuirá uno a cada Equipo Base. Cada grupo de alumnos se convierte en responsable de la creación y búsqueda de los recursos y materiales necesarios para dar vida a la experiencia otorgada. De igual modo, cualquier alumno que posea un material que sirva de ayuda a otro equipo lo compartirá. Se seleccionaron cinco experiencias, confinamiento, colegio vía online, labor de profesionales, medidas de seguridad y vuelta a la normalidad. Como posibles ideas, para el escenario del confinamiento, se pintará un mural de una casa o un balcón, se traerán de casa los carteles que realizaron de apoyo con mensajes positivos, respecto a la vestimenta pueden traer pijamas y ropa cómoda. Con relación al escenario sobre el colegio online, se hará uso de ordenadores, otros dispositivos, se podrá reutilizar el mural de la casa, sobre los personajes unos pueden hacer de maestros, alumnos o familiares. Respecto a la escena de la labor de los profesionales, murales o dibujos de hospitales, centros de salud, crear disfraces de maestros, enfermeros, médicos, policías, entre otros. La puesta en escena del escenario de medidas de seguridad se puede vincular a la creación de carteles con las normas establecidas de concienciación, traer mascarillas, geles, jabón, realizar un mural que represente el cole, una tienda e incluso la calle. Por último, para el escenario de la vuelta a la normalidad, se puede dibujar un mural de un aula, hacer dibujos de vacunas y traer otros objetos y materiales de utilidad. Las ideas plateadas se presentan como posibilidades, durante la puesta en

práctica será el alumnado, quien haga uso de su imaginación y creatividad para escoger y crear el espacio. Se pretende trabajar la actividad artística del alumnado mediante el dibujo, la creación de recursos con los medios que estén a su alcance y sobre todo por medio de la dramatización. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.5.
- **Contenidos:** Bloque 2: “Expresión artística”: 2.12.
- Dentro del área de Valores Sociales y Cívicos:
- **Objetivos:** O.VSC.1.
- **Contenidos:** Bloque 1: “La identidad y la dignidad de la persona”: 1.1.
- **Competencias clave:** Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.
- **Modo de evaluación:** cuaderno del profesor mediante el uso de la observación y ficha individual para el alumnado (ANEXO 1).

SESIÓN 5: ¡Se abrió el telón!

La sesión 5 se concibe como la parte final y más importante del bloque 2 debido a la presencia del juego dramático en todo su esplendor. Esta sesión tendrá lugar en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, donde el alumnado se convertirá en el principal protagonista de su aprendizaje, haciendo uso de la improvisación. El alumnado se siente partícipe durante la enseñanza, haciendo uso de su cuerpo, voz, mente y corazón. Durante la puesta en escena, el alumno siente numerosas emociones que reconoce y sabe gestionar gracias a su esfuerzo constante.

ACTIVIDADES

- **Actividad 1: ¡El juego dramático!**

El comienzo de esta actividad se vincula a la explicación por parte del docente de las normas del juego dramático, donde no se puede leer o seguir un diálogo, el principal medio de representación es la propia improvisación, todas las respuestas se consideran correctas, se respetan y se tienen en cuenta. El alumnado se expresa en un ambiente de seguridad, el cual ha sido creado a lo largo de las diversas sesiones, compartiendo un mismo espacio con sus compañeros, quienes escuchan y ayudan en la dramatización. El alumnado se hace consciente de sus emociones y de las de los demás, es capaz de controlarlas, gestionarlas gracias a su comprensión y trabajo. Cada Equipo Base representará delante de toda la clase el escenario que le había sido otorgado. A continuación, se indican los nombres de los juegos, es decir los títulos de los juegos dramáticos, así como posibles ideas a representar en la dramatización:

- **Confinamiento: ¡El confinamiento llegó!**

En este escenario, el alumnado puede representar las cosas que realizaron en casa durante el confinamiento para divertirse, como jugar a juegos de mesa con los familiares, hacer deporte, probar nuevas actividades como cocinar. De igual modo se concibe como una buena idea el representar el momento donde todos salíamos a los balcones a aplaudir en símbolo de apoyo, así como los carteles realizados por los propios niños. En este escenario se pueden representar las diversas emociones vinculadas a ese momento, como tristeza, miedo,

esperanza entre otras. Como otra posible opción se propone el representar las formas de mantener el contacto con los seres queridos mediante llamadas, videollamadas o cartas. En este escenario se espera que el alumnado exprese las emociones y sentimientos que vivió, siendo los más comunes miedo, frustración, inseguridad, desgana y desmotivación. Con relación a los personajes se encuentran ellos mismos, familiares, vecinos e incluso mascotas.

- **Cole vía online: ¡Al cole online!**

Este escenario se presenta como una gran oportunidad de expresión para el alumnado, se trata de una vivencia muy cercana y sufrida por todos ellos. En primer lugar, se puede representar la dificultad de los profesores para ejercer la enseñanza de manera telemática, así como la gran responsabilidad de los propios alumnos por querer aprender y la gran ayuda ejercida por las familias. Con relación a las emociones, se perciben sentimientos de soledad por la falta de los compañeros, inseguridad por sentir que no va al día con los estudios, frustración por no entender los contenidos, etc.

- **Reconocimiento de la labor de los profesionales: ¡Vivan nuestros profesionales!**

Este escenario se trata de un ámbito muy amplio y diverso, debido a que han sido numerosos los profesionales que han ayudado a la sociedad durante este periodo tan difícil. El alumnado puede ejercer diversos personajes como maestros, médicos, enfermeros, investigadores, voluntarios, transportistas, farmacéuticos, policías, dependientes de supermercados, entre muchos otros. La puesta en práctica, es decir la dramatización se basará en valorar y reconocer la acción de todas estas personas, se plantearán muchos de los problemas vividos como el buscar una respuesta al Covid-19 siendo la vacuna la más eficaz, el vacío de los supermercados y no encontrar alimentos, entre otros. Del mismo modo que en los escenarios anteriores, se expondrán los sentimientos y emociones del alumnado.

- **Medidas de seguridad: ¡Ojo! ¡Medidas de seguridad!**

De nuevo, este escenario se vincula con creces a la experiencia del alumnado, debido a que han sufrido todas las medidas establecidas durante las diversas fases. En esta dramatización se podrán representar el propio aislamiento, donde se perciben sentimiento de soledad, agobio, cansancio, tristeza, también el llevar a cabo un distanciamiento social, el no poder compartir con los compañeros, no poder darnos abrazos, besos, entre otros gestos de cariño. Por otro lado, las medidas con relación al uso de mascarilla, gel de manos, la experiencia de una PCR o test de antígenos. Se podrá representar la evolución de la interpretación de la propia sociedad, donde en un principio este virus era visto como una tontería hasta convertirse en una preocupación mundial.

- **Vuelta a la normalidad: ¡Llegó la normalidad!**

La última experiencia que se plantea es la vuelta a la normalidad, la cual está aún en vigor, por lo que se considera una experiencia muy presente. El alumnado podrá representar el volver a las aulas, el poder volver a jugar juntos, recuperando amistades, haciendo nuevos amigos. También la retirada de las mascarillas, donde se mostrarán diversos sentimientos desde alegría, miedo, liberación, entre otros. De igual modo, se podrán dramatizar los aprendizajes adquiridos gracias a este hecho histórico, como valorar a la familia, la labor de los profesionales, de la ciencia, etc. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Lengua Castellana y Literatura:
- **Objetivos:** O.LCL.1, O.LCL.2 y O.LCL.3.
- **Contenidos:** Bloque 1: “Comunicación oral: hablar y escuchar”: 1.3, 1.8.

- Dentro del área de Educación Física:
- **Objetivos:** O.EF.3.
- **Contenidos:** Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística motriz”: 3.1, 3.4, 3.5.
- Dentro del área de Educación Artística:
- **Objetivos:** O.EA.5.
- **Contenidos:** Bloque 2: “Expresión artística”: 2.12. Bloque 5: “La interpretación musical”: 5.2, 5.3. Bloque 6: “La música, el movimiento y la danza”: 6.1.
- Dentro del área de Valores Sociales y Cívicos:
- **Objetivos:** O.VSC.1 y O.VSC.6.
- **Contenidos:** Bloque 1: “La identidad y la dignidad de la persona”: 1.1, 1.4. Bloque 2: “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales”: 2.3, 2.5. Bloque 3: “La convivencia y los valores”: 3.2, 3.3, 3.10.
- **Competencias clave:** Competencia en comunicación lingüística, Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia de conciencia y expresiones culturales.
- **Modo de evaluación:** ficha de evaluación específica para cada dramatización (ANEXO 2).

Bloque 3: ¡Bajamos el telón!

SESIÓN 6: ¡No es una despedida!

Como cierre de esta propuesta de intervención educativa se plantea la siguiente sesión, la cual tendrá lugar durante la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Se trata de una sesión, donde el alumnado reflexionará sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y evaluará la propia metodología, es decir el juego dramático.

ACTIVIDADES

- **Actividad 1: ¡Hasta pronto!**

Esta actividad se llevará a cabo en el aula, en primer lugar, se realizará una reflexión conjunta mediante la técnica cooperativa conocida como asamblea, donde el alumnado compartirá sus puntos de vistas, así como pensamientos y emociones. Finalmente, el alumnado realizará una evaluación, donde podrá expresar sus sentimientos a la hora de actuar, así como cualidades y destrezas que considere haber adquirido gracias al juego dramático. De igual modo, compartirán los aspectos positivos y negativos para que el profesorado pueda mejorar de cara a futuras propuestas e intervenciones. Con relación a los objetivos, contenidos y competencias clave, en esta actividad se trabajan los siguientes:

- Dentro del área de Lengua Castellana y Literatura:
- **Objetivos:** O.LCL.2 y O.LCL.3.
- **Contenidos:** Bloque 1: “Comunicación oral: hablar y escuchar”: 1.1, 1.3.
- Dentro del área de Valores Sociales y Cívicos:
- **Objetivos:** O.VSC.6
- **Contenidos:** Bloque 2: “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales”: 2.3, 2.5. Bloque 3: “La convivencia y los valores”: 3.2, 3.3.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Competencias clave: Competencia en comunicación lingüística, Competencia social y cívica, Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.• Modo de evaluación: rúbrica para el alumnado (ANEXO 3). |
|--|

5.8 Recursos materiales, espaciales y personales.

En la desarrollada propuesta de intervención educativa se presenta como una necesidad el hacer uso de diversos recursos, como materiales, espaciales y personales. La dramatización se vincula a la creación de un espacio propio y caracterizado por las experiencias a representar. De este modo, se requiere la creatividad para crear la puesta en escena más asemejada a la realidad con los recursos a nuestra disposición. Con relación a los recursos materiales, para las primeras sesiones vinculadas al movimiento del cuerpo y a la expresión emocional, se requiere de un equipo de música, con el cual poder compartir diferentes estilos musicales. Respecto a otras sesiones, como la dedicada a la recogida de información se presenta como un recurso necesario el tener acceso a internet, así como pizarra digital, ordenadores u otros dispositivos informáticos. De igual modo, se puede hacer uso de periódicos, libros y revistas. Con relación a la sesión vinculada a la creación de la puesta en escena de las dramatizaciones, son numerosos los recursos a utilizar. En primer lugar, material escolar, es decir folios, cartulinas, colores, pintura, pinceles, lápices, goma, entre otros. Por otro lado, el uso de vestuario, buscar prendas de vestir y objetos de casa acorde a la temática. Por último, para la presentación de las fichas evaluativas al alumnado, se debe contar con una impresora. Se refleja como una gran importancia la presencia de recursos espaciales, debido a que la dramatización requiere de un espacio amplio, donde el alumnado pueda moverse libremente. Se plantea la utilización de los propios espacios del centro educativo como puede ser la pista deportiva, el gimnasio, el patio del recreo, el salón de actos o un aula libre de mobiliario. Por último, se encuentran los recursos personales, se destaca el papel del docente y del propio alumnado, quienes se muestran partícipes, así como un apoyo para aquellos que presenten dificultades. Por otro lado, el resto de los profesores del centro educativa, quienes pueden ofrecer apoyo e iniciativas durante las sesiones. Finalmente, la labor de las familias, quienes forman parte de la vida del centro escolar, contribuyendo a la educación y participación del alumnado en todas las actividades planteadas por el centro educativo.

5.9 Evaluación

Toda propuesta de intervención educativa requiere de un proceso evaluativo, con el cual comprobar la adquisición de los elementos propuestos al inicio. A su vez, la evaluación permite conocer los aspectos más positivos y negativos para plantear posibles cambios de mejora. En esta propuesta de intervención educativa se plantea una evaluación llevada a cabo durante todo

el proceso de enseñanza aprendizaje, donde participarán alumnado y profesorado. La evaluación inicial, tendrá lugar en las primeras sesiones, desde la sesión 1 hasta la sesión 4, donde el docente se hará cargo por medio del recurso evaluativo conocido como cuaderno del profesor. Se trata de una herramienta que permite anotar los aspectos más generales durante el aprendizaje. Para ello, se hace uso de la observación del alumnado durante la práctica. De igual modo, se pueden realizar anotaciones específicas sobre un alumno que posea una necesidad para buscar un apoyo en las sucesivas actividades. Con relación al papel del alumnado, se plantea la formulación de una ficha individual (Anexo 1), en la cual puedan resumir las acciones más relevantes para tener un feedback del proceso. Estas fichas de evaluación se guardarán en el portafolio de cada alumno. Como se ha mencionado anteriormente, la sesión 5 posee un peso importante debido a la gran presencia del juego dramático. Por lo que se propone una evaluación continua mediante una ficha de evaluación específica para cada dramatización. Una vez finalizada la representación, será el docente, quien realice la ficha evaluativa (Anexo 2) completando los diferentes apartados. El primer apartado se vincula al desarrollo de la sesión, donde se realizará un breve resumen. El siguiente aspecto para evaluar es el espacio, los materiales y los personajes que han sido utilizados para la puesta en escena. Otro apartado hace referencia a la metodología, el juego dramático, se expondrán las experiencias dramatizadas, las emociones surgidas, así como la improvisación del alumnado. Seguidamente, se evaluará el clima conseguido y la apreciación personal por parte del docente sobre la acción del alumnado, posibles comportamientos y conductas. Por último, se evalúa la participación del grupo clase y se realiza una conclusión general de la puesta en práctica. La evaluación final tendrá lugar en la sesión 6, tras realizar una reflexión conjunta en forma de asamblea, el docente se encargará de repartir al alumnado una rúbrica (Anexo 3), donde podrán expresar su opinión acerca de la metodología utilizada durante la enseñanza.

6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se expone un análisis y una evaluación de la presente propuesta de intervención educativa planteada en este Trabajo de Fin de Grado titulado “Sentir y expresar a través del poder de la dramatización”. En primer lugar, se propone el uso de una metodología novedosa, la dramatización, presentando al alumnado el juego dramático para trabajar diversos temas de interés. En este caso, se ha escogido la temática del Covid-19, es decir las experiencias vividas por el alumnado. Dicha representación se une al aprendizaje de las emociones, pues el hecho de dramatizar sucesos personales contribuye a la comprensión y gestión de sentimientos y

pensamientos. El alumnado se impregna de diversas capacidades, ganan confianza en sí mismos, se convierten en personas más empáticas, respetuosas, razonables y críticas, siendo capaces de afrontar sus problemas sociales y emocionales, buscando respuestas y soluciones. De igual modo, con relación a otros puntos fuertes presentes, el juego dramático se concibe como una herramienta eficaz en diversas asignaturas, desde aquellas relacionadas con la Educación Artística y Física, donde arte y movimiento se unen para dar a conocer la expresión y comprensión emocional, hasta áreas vinculadas al propio lenguaje, Lengua Castellana y Literatura, siendo clave la comunicación, así como áreas sumergidas en el propio contexto social del alumnado, Ciencias Sociales y Valores Sociales y Cívicos. De manera, que la presencia del juego dramático en la enseñanza se asegura de alcanzar los diversos objetivos y contenidos planteados en esta propuesta de intervención educativa. Por otro lado, la metodología del juego dramático fomenta la interacción social entre el alumnado, contribuyendo al reforzamiento de la escucha activa mediante el diálogo, aspecto clave para estar preparados de cara a una convivencia en sociedad. De igual modo, el desarrollo de las relaciones sociales entre el alumnado contribuye a la creación de un clima de confianza, donde la inseguridad, los prejuicios y el miedo a ser juzgado no tienen lugar. El aprendizaje y la enseñanza se convierten en ámbitos de disfrute y motivación, el juego dramático permite al alumnado experimentar el mundo del arte, concretamente del teatro, se amplía la visión y la mentalidad de los más pequeños, enseñándoles los contenidos y objetivos a alcanzar, así como detalles curiosos que pueden usar en su tiempo libre. La originalidad y creatividad del profesorado y alumnado se pueden convertir en un punto muy positivo vinculado al aspecto económico, se posibilita el uso de todos los recursos disponibles en el centro, en los hogares e incluso se crean manualmente. Se observan numerosos apartados positivos alcanzables con la metodología del juego dramático en las aulas de Educación Primaria. Sin embargo, se pueden presentar ciertos puntos débiles, destacando en primer plano el tiempo, debido a la necesidad de preparación inicial y organización que requiere el juego dramático. El tiempo se concibe como un elemento clave dentro de la enseñanza. De igual modo, el propio alumnado se puede presentar como una dificultad dentro del juego dramático, vinculándose al propio carácter, pues se pueden sentir avergonzados, inseguros, negándose a participar. Otro aspecto negativo posible se vincula a la escasa formación del profesorado sobre la metodología del juego dramático, la función del docente es clave, el saber actuar como animador durante la representación, ofreciendo pautas y apoyos sin desvelar la solución. De nuevo con vinculación al docente, se puede presentar como una dificultad la elección de las temáticas a representar debido a que sean muy complejas para el alumnado, no siendo acordes a su nivel madurativo, dando lugar a un

mal uso de esta metodología. Por último, el propio centro educativo se concibe como un elemento importante debido a que no todos aceptan usar metodologías novedosas por temor a no saber llevarlas a cabo debido a su complejidad. De igual modo, el juego dramático requiere el uso de espacios amplios y acordes para realizar una representación, donde el alumnado pueda moverse de manera cómoda. Se observan diversos aspectos necesarios a conocer sobre la unión entre dramatización y educación, puntos fuertes, los cuales contribuyen al desarrollo personal, social y afectivo del alumnado y puntos débiles, los cuales se deben afrontar de manera correcta para poder mostrar de manera eficaz al alumnado la metodología del juego dramático. A continuación, se expone un análisis DAFO para ofrecer una clara visualización sobre los aspectos destacados:

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Necesidad de preparación inicial y buena organización. ✓ Función del docente, no saber actuar como animador. ✓ Elección de temáticas ambiguas y complejas. ✓ No responder al nivel madurativo del alumnado. ✓ Necesidad de espacios amplios y acordes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El tiempo. ✓ Carácter del propio alumnado. ✓ Mínima participación. ✓ Escasa formación del profesorado. ✓ Negación por parte del centro educativo. ✓ Miedo a usar metodologías nuevas.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Metodología innovadora y enriquecedora. ✓ Aprendizaje mediante temas de interés. ✓ Desarrollo de la educación emocional. ✓ Comprensión y gestión de sentimientos y pensamientos. ✓ Mayor autoconfianza. ✓ Conocimiento del contexto social. ✓ Desarrollo de la empatía, el respeto y el pensamiento crítico-reflexivo. ✓ Búsqueda de soluciones para afrontar problemas sociales y personales. ✓ Reforzamiento de la comunicación y la escucha activa. ✓ Fomento de la interacción social. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramienta eficaz en diversas asignaturas. ✓ Formación para convivir en una sociedad. ✓ Originalidad y creatividad del profesorado y alumnado. ✓ Uso de todos los recursos disponibles en centros y hogares. ✓ Contribución al desarrollo personal, social y afectivo del alumnado.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación de un clima acogedor y de confianza. ✓ Aumento de disfrute y motivación. ✓ Ampliación de visión y mentalidad. 	
--	--

7. CONCLUSIONES

El desarrollo completo del presente Trabajo de Fin de Grado titulado “Sentir y expresar a través del poder de la dramatización” se inicia con una introducción justificada, donde se presenta la esencia de su temática, es decir el uso de la dramatización como herramienta educativa, con la cual mejorar el daño producido por el Covid-19 en el desarrollo personal, social y afectivo del alumnado. Seguidamente, se muestra una amplia fundamentación teórica abordando con detalle cada aspecto necesario para comprender diversos contenidos de relevancia para la creación de una eficaz propuesta de intervención educativa que permita alcanzar las metas propuestas en este Trabajo de Fin de Grado. Se plantea un elemento clave como hilo conductor, el juego dramático, garantizando la adquisición de los objetivos planteados. El objetivo general se vincula al poder minimizar el daño emocional y social provocado por el Covid-19 en el alumnado a través del juego dramático. Por ello, se hace uso de las propias experiencias vividas durante la pandemia, donde el alumnado abre su corazón mostrando sus escondidas emociones. Además, la interacción social necesaria en la dinámica del juego dramático contribuye a fomentar el crecimiento personal del alumnado, enriqueciendo su desenvolvura en el ámbito social. Con relación a los objetivos específicos seleccionados en este Trabajo de Fin de Grado, el acercamiento de la dramatización al alumnado se asegura de su alcance. Mediante el juego dramático se crea un clima de confianza, donde los alumnos comparten emociones, sentimientos y pensamientos. De igual modo, el diálogo durante la interacción social contribuye a la mejora de la escucha activa y la comunicación. Respecto a posibles limitaciones, se requiere de un gran esfuerzo por parte del docente debido a la planificación y organización exigida por esta metodología. Se deben tener en cuenta los espacios para las explicaciones iniciales, los momentos de representación, así como para las reflexiones finales sobre lo aprendido. Se refleja la importancia de la formación del profesorado dentro de un ámbito tan complejo como es la dramatización. Con relación al alumnado, también se hace necesario un gran esfuerzo, debido a que la participación se convierte en un aspecto indispensable para poder alcanzar la dinámica deseada, donde interactúen con sus iguales, sintiéndose cómodos y convirtiéndose en los protagonistas de su propio aprendizaje. Se presentan ciertos límites vinculados a la creatividad

y originalidad de los recursos y espacios necesarios. Sin embargo, este es el verdadero poder de la dramatización, simplemente con tu mente, cuerpo y voz puedes dar vida a la enseñanza. Por ello, se observa una gran perspectiva futura sobre la presente propuesta de intervención educativa. Por suerte, en la actualidad, el ámbito educativo se encuentra en un crecimiento continuo, donde nuevas metodologías y recursos no dejan de enriquecer a la educación. El juego dramático puede llegar a formar parte de este crecimiento. La dramatización se adapta al alumnado, hace uso de sus ideas, cuerpo y voz, contribuye a la formación de personas con pensamiento propio y crítico, personas que en un futuro deberán ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas. La presente propuesta de intervención educativa se concibe como el primer pequeño paso hacia una enseñanza motivadora, lúdica y gratificante para el alumnado donde el juego dramático sea protagonista junto a ellos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Figueroa Cañarte, F. M., Sanmartín Matute, N. B., Vélez Macías, M. A. y Sornoza Pin, A. A. (2020). Efectos del COVID-19 en infantes. *RECIAMUC*, 4, 362-366. [Vista de Efectos del COVID-19 en infantes \(reciamuc.com\)](#)
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación. Boletín Oficial del Estado (Boletín Oficial del Estado), 340, de 30 de diciembre de 2020, 17264.
- Tipán Chiguano, I. M. (2020). La educación parvularia y el COVID-19, nuevos retos. *RECIAMUC*, 4, 402-410. [Vista de La educación parvularia y el COVID-19, nuevos retos \(reciamuc.com\)](#)
- Bisquerra Alzina, R. (2005). *Educación emocional y bienestar*. PRAXIS.
- Guerrero, R. (2018). *Educación emocional y apego*. Editorial Planeta, S. A.
- Gardner, H. (1987). *Estructuras de la mente: La Teoría de Las Inteligencias Múltiples*. Basic Books.
- Bisquerra Alzina, R., Pérez González, J. C. y García Navarro, E. (2015). *Inteligencia emocional en educación*. Editorial SÍNTESIS, S. A.
- Alegre, A. (2018). *Cómo desarrollar la inteligencia emocional de los niños*. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.).
- Carrasco García, A. A. (2020). Educación emocional. Aprender a nadar en el mar emocional. En C. Domínguez Vázquez, y E. Guichot Muñoz (Eds.), *El arte de emocionar en la infancia: teatro y expresión en la educación* (pp 21-42). Neret edicions.
- Pérez Rodríguez, M. D. (2015). *Entrenamiento en habilidades sociales*. Editorial ICB.
- Trianes, M. V., Muñoz, A. M. y Jiménez, M. (1997). *Competencia social: su educación y tratamiento*. Ediciones PIRÁMIDE, S. A.

- López de Dicastillo, N., Iriarte, C. y González Torres, M. C. (2008). *Competencia social y educación cívica*. Editorial SÍNTESIS, S. A.
- Buj Pereda, M. J. (2017). *Habilidades sociales. Propuestas didácticas para niños y niñas de 6 a 12 años*. Horsori Editorial, S. L.
- Claeys Bouuaert, M. (2020). *Educación emocional de la infancia a la adolescencia*. Narcea, S. A. De ediciones.
- Rodríguez Hernández, A. F. (2018). *EducaEMOción. La escuela del corazón*. Santillana Educación.
- García Arias, T. (2020). *La educación de las fortalezas*. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.).
- Ekman, P. (2012). *El rostro de las emociones*. Barcelona: RBA.
- Montoya-Castilla, I., Schoeps, K., Postigo Zegarra, S. y González Barrón, R. (2021). *Manual de educación emocional para docentes*. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.).
- Rojas Pedregosa, P. (2019). *Inteligencia y gestión emocional del profesorado en la escuela*. Wanceulen editorial.
- Motos Teruel, T. (2020). *Teatro en la educación (España, 1970-2018)*. Ediciones OCTAEDRO, S. L.
- Domínguez Vázquez, C. (2020). Juego y expresión dramática como pedagogía transformadora. En C. Domínguez Vázquez, y E. Guichot Muñoz (Eds.), *El arte de emocionar en la infancia: teatro y expresión en la educación* (pp 13-20). Neret edicions.
- Navarro Solano, R. y Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Editorial Octaedro Andalucía.
- Domínguez Vázquez, C. (2020). Experiencia de Escuelita Creativa: TransCrea. En C. Domínguez Vázquez, y E. Guichot Muñoz (Eds.), *El arte de emocionar en la infancia: teatro y expresión en la educación* (pp 13-20). Neret edicions.
- Cañas Torregrosa, J. (2008). *Didáctica de la expresión dramática*. Ediciones OCTAEDRO, S. L.
- Eines, J. y Mantovani, A. (2013). *Didáctica de la dramatización. El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Editorial Gedisa, S. A.
- ORDEN de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 60, del 27 de marzo de 2015. Recuperado el 22 de abril del 2022 de <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculo-primaria/index.html>
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/50/1>

9. ANEXOS

- Anexo 1.

NOMBRE:

CURSO:

FECHA

COMPLETA:

BLOQUE:

SESIÓN:


TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:

RESUMEN DE LA ACTIVIDAD:

¿CÓMO TE LO HAS PASADO?: RODEA

MAL BIEN

REGULAR MUY BIEN



- Anexo 2.

FICHA DE EVALUACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO	
Nombre del juego dramático:	
Desarrollo	
Espacio	
Materiales	
Personajes	
Metodología: juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> Experiencias dramatizadas: Improvisación del alumnado: Emociones:
Clima de aula	
Apreciación personal	

Participación	1 (Nada)	2 (Poca)	3 (Media)	4 (Alta)
Conclusión general				

- Anexo 3.

FICHA DE EVALUACIÓN			
Nombre:	Curso:	Fecha:	
CUERPO			
	Nada	Poco	Mucho
¿Te han gustado las actividades con música?			
¿Te ha gustado bailar en clase?			
¿Cuánto te has movido en los juegos?			
EMOCIONES			
	Nada	Poco	Mucho
¿Te has sentido cómodo con tus compañeros?			
¿Has compartido tus emociones, ideas y opiniones?			
¿Lo has pasado bien aprendiendo la dramatización?			
¿Te has sentido incómodo a la hora de improvisar?			
¿Has apoyado y ayudado a tus compañeros?			
¿Has aprendido a reconocer y comprender tus emociones?			
JUEGO DRAMÁTICO			
¿Cuál ha sido tu juego favorito?:	Nada	Poco	Mucho
¿Cuánto te has divertido en el juego: ¡El confinamiento llegó!			
¿Cuánto te has divertido en el juego: ¡Al cole online!			
¿Cuánto te has divertido en el juego: ¡Vivan nuestros profesionales!			

¿Cuánto te has divertido en el juego: ¡Ojo! ¡Medidas de seguridad!			
¿Cuánto te has divertido en el juego: ¡Llegó la normalidad!			
¿Has participado durante los juegos?			
¿Has improvisado e inventado historias?			
¿Has ayudado a crear la puesta en escena?			
¿Has propuesto respuestas y soluciones?			
¿Cuánto consideras que has aprendido con esta metodología?			