

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

El juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, Región Piura, 2017

Presentada para obtener el grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva

Investigadora: Patiño Saavedra, Marcela Beatriz.

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

LAMBAYEQUE-PERÚ-2021

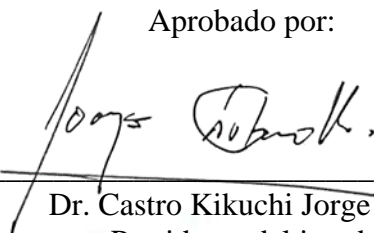
El juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura, 2017

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva.



Patiño Saavedra, Marcela Beatriz.
Investigadora

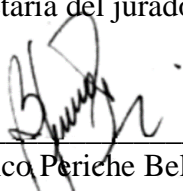
Aprobado por:



Dr. Castro Kikuchi Jorge Issac
Presidente del jurado



Dr. Sanchez Ramirez Rosa Elena
Secretaria del jurado



Dra. Fenco Periche Beldad
Vocal del jurado



Dr. Guevara Servigón Dante Alfredo
Asesor



Nº 000216



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 9:30 horas del día 05 de mayo del año dos mil veinte, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 0582020-D-FACHSE, de fecha 02/03/20 conformado por:

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchia PRESIDENTE(A)

Dra. Rosa Elena Sanchez Ramirez SECRETARIO(A)

Dra. Beldad Fanco Perliche VOCAL

Dr. Dante Alfredo Buenavista ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada El Juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" N° 20508 Centro poblado La Quinta, distrito Mascaveles, provincia Hualanca Región Hualanca, 2017.

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Marcela Beatriz Patino Maaveles

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 0452020-D-FACHSE, de fecha 03/03/2020

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien — procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 15 puntos que equivale al calificativo de REGULAR

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

Siendo las 10:30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

Jorge Isaac Castro Kikuchia
PRESIDENTE
Beldad Fanco Perliche
VOCAL

Rosa Elena Sanchez Ramirez
SECRETARIO

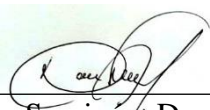
Dante Alfredo Buenavista
ASESOR

Observaciones: _____

Declaración jurada de originalidad

Yo, Patiño Saavedra, Marcela Beatriz investigadora principal, y Guevara Servigón, Dante Alfredo asesor del trabajo de investigación “El juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura, 2017” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiere lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, setiembre del 2021



Guevara Servigón, Dante Alfredo
asesor.



Patiño Saavedra, Marcela Beatriz
investigador

Índice General

Índice General.....	v
Índice de Tablas.....	vi
Índice de Anexos	vii
Resumen	¡Error! Marcador no definido.
Introducción.....	10
Capítulo I: DISEÑO TEÓRICO	14
1.1.-Antecedentes.....	14
1.2.- Base Teórica	17
1.2.1.- La dramatización de T. Motos	17
1.2.2.- La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.....	20
1.3.- Bases conceptuales	21
1.3.1.- Conceptos sobre creatividad	21
1.3.2.- Fases del proceso creador.	22
1.3.3.- Fases del proceso de representación dramática.	23
1.3.4.- ¿Qué es el juego dramático?	23
1.3.5.- Características del juego dramático	24
1.3.6. El juego dramático en el aula	25
1.4.- Propuesta teórica.....	27
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES	28
2.1.-Tipo de diseño	28
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y PROPUESTAS	32
3.1.-Resultados de la investigación.....	32
3.2.-Propuesta de la investigación	38
3.2.1. Presentación.	38
Conclusiones.....	41
Recomendaciones	42
Bibliografía.....	43
Anexos	49

Índice de Tablas

Tabla N° 01.	Habilidad de fluidez en la expresión oral	32
Tabla N° 02.	La imaginación de expresión corporal	33
Tabla N° 03.	Creatividad en la expresión oral	34
Tabla N° 04.	La originalidad en sus aptitudes	35
Tabla N° 05.	Divergencia, flexibilidad y sensibilidad creativa en los niños	36

Índice de Anexos

Anexo N° 01.	Proceso Metodológico	50
Anexo N° 02.	Plan de intervención:	55
Anexo N° 03.	Juicio de Expertos	61
Anexo N° 04.	Ficha de Validación de Expertos	63
Anexo N° 05.	La expresión dramática.....	65

Resumen

El presente estudio denominado “El juego dramático como estrategia psicopedagógica para la estimulación de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508; del centro poblado La Quinta; del distrito de Marcavelica; provincia de Sullana; región Piura” se plantea como propósito contribuir a mejorar la creatividad de los discentes del tercer grado de primaria; así como, brindar a los docentes estrategias didácticas, basadas en la dramatización y el juego dramático; estrategias que se basan en los aportes de la teoría del aprendizaje significativo; y la dramatización y la creatividad expresiva de Tomás Motos. La presente investigación es de tipo descriptivo, no experimental con propuesta. La población muestral es definida, se restringe a los 39 estudiantes que conforman el tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís”. Entre los resultados se tiene que respecto al nivel de la creatividad en la expresión corporal en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución educativa “San Francisco de Asís” el 87% de los estudiantes tienen un nivel bajo, en tanto que el 13% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente. Entre las conclusiones se tiene que la estrategia psicopedagógica de juego dramático constituye una forma innovadora de enseñanza para desarrollar habilidades de actuación, valores y una práctica de buena comunicación, a través de los ejercicios de improvisación dramática.

Palabras clave: El juego dramático, estrategia psicopedagógica, estimulación de la creatividad, enseñanza-aprendizaje.

Abstract

The present study called "The dramatic game as a psychopedagogical strategy for the stimulation of creativity in third grade students of the Educational Institution" San Francisco de Asís "N ° 20508; from the town center La Quinta; from the district of Marcavelica; Sullana province; Piura region "is proposed as a purpose to contribute to improve the creativity of third grade primary school students; as well as, provide teachers with didactic strategies, based on dramatization and dramatic play; strategies that are based on the contributions of meaningful learning theory; and the dramatization and expressive creativity of Tomás Motos. This research is descriptive, not experimental with a proposal. The sample population is defined, it is restricted to the 39 students who make up the third grade of primary school of the Educational Institution "San Francisco de Asís". Among the results, with respect to the level of creativity in corporal expression in third grade students of the "San Francisco de Asís" educational institution, 87% of the students have a low level, while 13 % have an average level and no student has an excellent level. Among the conclusions is that the psychopedagogical strategy of dramatic play constitutes an innovative form of teaching to develop acting skills, values and good communication practice, through dramatic improvisation exercises.

Keywords: Dramatic play, psychopedagogical strategy, stimulation of creativity, teaching-learning.

Introducción

La metodología de aprendizaje orientado en las técnicas dramáticas, integran una forma de enseñanza variada en los distintos niveles de educación de manera oficial como no oficial, facilitando oportunidades en la realización de tareas que se relacionen a características propias de la motricidad, y cognición de propuestas sociales que conduzcan a aumentar y mejorar la motivación, instrumentos de ayuda para la enseñanza en valores y actividades de integración social, que prevalezca la comunicación. De acuerdo a Motos (1993) “la dramatización y la creatividad expresiva son dos términos que siempre aparecen relacionados en Educación; es decir, existe un estado de consenso general en el hecho de que las actividades dramáticas desarrollan las habilidades creativas” (p.45).

Según el autor, Torrance (1965), manifiesta “que la dramatización en sus distintas formas puede ser útil para desarrollar la fluidez y la intuición” (p.56). También, Kariot (1970) “constató que ciertas habilidades puestas en juego en la dramatización son las mismas que se manifiestan cuando se administran los test de creatividad de Torrance, a saber, flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración” (p.23). Por lo tanto, de acuerdo a Poveda (1973) “los talleres de expresión dramática son un buen medio motivador y proporcionan un excelente clima creativo” (p.56). Afirman de acuerdo a la opinión de Díez, Mateos y Mechén (1980) “que las dramatizaciones escolares son, tal vez, la forma más completa de expresión creadora, y que los juegos dramáticos desarrollan la creatividad” (p.12).

Las actividades lúdicas como el juego dramático orientada a una estrategia psicopedagógica que despierten al estudiante una concientización del artista de su realidad y la importancia del desarrollo personal y de manera social mediante el juego teatral, de acuerdo al autor Tejerina (1994), la actividad de la dramatización:

Es el primer escalón en el impulso de la creatividad en la escuela; afirma, que los cuatro indicadores básicos de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) se manifiestan y fomentan en los juegos dramáticos.

La fluidez se pone de manifiesto básicamente en la utilización de los medios, la expresión corporal, la mímica, el uso de objetos y materiales reales o imaginados, la variedad de la palabra, etc. (p.54).

En ese contexto, de acuerdo autores como, Diez, Mateos y Mechén (1980) manifiesta que la flexibilidad se activa y se forma en la “dramatización cuando el participante-actor tiene que ponerse en lugar de otro personaje, lo que le hace ver la realidad desde otro punto de vista y descubrir nuevos usos y funciones de lo habitual, ya sean objetos o situaciones” (p.28).

En la diversidad de estudios que se han realizado mediante los antecedentes se puede mencionar a los autores como Alberto Moya Obeso, que de un estudio en Lima metropolitana (año 2007) evidenció:

Que, de una muestra de 103 profesores de Educación Infantil, el 47% se ubica en el nivel de pensamiento operatorio concreto (el 53% se ubica en el pensamiento lógico formal), que como sabemos es correspondiente a niños de finales de primaria, cuando más bien deberían, como profesionales que han egresado de Institutos Pedagógicos y Universidades, haber sobrepasado ya el pensamiento lógico formal y ubicarse más allá, en el pensamiento categorial y científico-creativo. (p.45).

No obstante, otros autores según, Sánchez (2003), Yarlequé y otros (2002) plantean que uno de los problemas:

Más álgidos y comunes en el sistema educativo peruano tanto en los niveles de primaria, secundaria y superior, es el desarrollo de las habilidades creativas; que si bien es cierto, se sabe que contribuyen al desarrollo de las capacidades cognoscitivo-afectivas de los estudiantes, a organizar y mostrar un comportamiento nuevo y original, flexible, fluido y organizado, orientado a la búsqueda, la obtención y solución de un problema o resultado nuevo y valioso; sin embargo, en la praxis, la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro país niega todos estos aportes (p.78).

De acuerdo, Yarlequé y otros (2002) proponen “que la búsqueda de un resultado o producto nuevo y valioso, así como la resolución novedosa y válida de los problemas y las necesidades, tienen que ver con el desarrollo de las capacidades creativas” (p.58).

Este problema se evidencia en “los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Francisco de Asís N° 20508 del Centro Poblado La Quinta, del distrito Marcavelica, provincia de Sullana, región Piura”; pues se percibe que a la mayoría de los alumnos:

Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas; se nota la poca participación al inicio de las clases, con relación a los conocimientos previos, y esto se debe a que muchos de ellos estudian de manera mecánica y es imposible que el conocimiento pase a la memoria de largo plazo, debido a la utilización, de inadecuadas estrategias donde el aspecto creativo casi está olvidado. (p.68).

El **problema** que se ha manifestado en este trabajo es: ¿En qué medida el juego dramático como “estrategia psicopedagógica contribuye a la estimulación de la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508; del centro poblado La Quinta; del distrito de Marcavelica; provincia de Sullana; región Piura?”; Lo que surge de este presente estudio se origina por una constante problemática en mejorar las actividades creativas de los discentes “del tercer grado de primaria de la Institución Educativa en mención; así como, brindar a los docentes estrategias didácticas, basadas en la dramatización y el juego dramático; estrategias que se basan en los aportes de la teoría del aprendizaje significativo; y la dramatización y la creatividad expresiva de Tomás Motos”. En la aplicación de la propuesta de este estudio se realizaron diferentes actividades de manera conjunta, mediante la constitución de herramientas de datos y de recolección de datos, de manera teórica como empírica, supervisión de cada etapa metodológica, se realizaron los siguientes objetivos como:

Objetivo general: Diseñar una estrategia psicopedagógica del juego dramático con la finalidad de estimular la creatividad en los alumnos del tercer grado de primaria del Centro Educativo “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta

II.- Objetivos específicos:

a.- Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características creativas que presentan los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta

b.- Contribuir a través de la estrategia psicopedagógica de improvisación dramática al desarrollo de las habilidades de actuación, valores y a una práctica de buena comunicación.

c.- Contribuir a través de la estrategia psicopedagógica de los juegos de desinhibición a que los niños encuentren un procedimiento de expresividad de manera libre, que desarrollen su imaginación, y la libre expresión de su emocionalidad.

d.- Desarrollar a través de la expresión dramática un clima lúdico apropiado, favoreciendo el contacto entre los participantes, la desinhibición, la atención y concentración, la imaginación de los estudiantes.

Esta investigación está constituida mediante cinco capítulos, comenzando con el primer capítulo del marco teórico, el segundo capítulo con la metodología de investigación como los resultados, el tercer capítulo se evidencia la propuesta como la fundamentación. Finalmente, el cuarto y quinto capítulo respectivamente las conclusiones y anexos

La autora

Capítulo I: DISEÑO TEÓRICO

1.1.-Antecedentes

Internacionales

De acuerdo a los estudios realizado por el autor Tejerina (2015) expone

Una concepción del juego dramático o dramatización alejada del teatro y basada en el juego libre y personal, orientado a posibilitar una expresión libre y creadora de todos los niños y niñas de la clase. La autora analiza la variedad terminológica y la diversidad de prácticas existentes, la naturaleza y los fines de la actividad y las pautas más importantes del taller en aspectos tales como la participación, la evaluación y el papel del profesor. Manifiesta que la expresión dramática y el teatro en la educación ofrecen en la actualidad distintas vías de acercamiento y combinan múltiples prácticas, a veces complementarias, a veces contradictorias.

Mediante la aplicación del test relacionado al pensamiento creativo propuesto por Torrance, de acuerdo referido a los alumnos del cuarto año, Panata (2016) se evidenció:

Que los niveles de creatividad de los estudiantes se encontraban una minoría en rango alto, probablemente por la escasa utilización de estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes por parte del docente. Implementó la dramatización como estrategia didáctica en las planificaciones de clase en las cuatro áreas de Educación Básica que son: Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Matemática y Estudios Sociales; evidenciando en el estudiantado entusiasmo y colaboración al momento de realizar las dramatizaciones propuestas para cada clase. Concluye que la utilización de la dramatización como estrategia didáctica incide en el pensamiento creativo de los estudiantes, incentivando la colaboración y entusiasmo a de más de motivar al estudiante el interés por el tema a tratar en las clases, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.35).

En otro enfoque de manera conceptualizada, se puede concluir que la dramatización de acuerdo al autor Gala (2007) se entiende:

Sistema en el que se combinan todos los lenguajes (verbales y no verbales), es un recurso didáctico que aprovecha la expresión por medio del propio cuerpo, respondiendo a la naturaleza motriz de la imaginación del niño para captar los conceptos, desarrollar su creatividad y proporcionarle habilidades sociales que mejoren su adaptación escolar. Concordando con las conclusiones de la autora la dramatización es un recurso que debemos utilizarla en las aulas de clase ya que implica de manera directa al estudiante estimulando su creatividad al ejecutar diferentes roles y actividades por medio de las cuales capta los contenidos con mayor eficiencia al formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje. (p. 67).

Nacionales

De acuerdo a los estudios nacionales se ponen en referencia al estudio de Palacios, P. 2018. Refiere que el teatro es:

El teatro es el arte de la representación, es la vivencia creativa de roles distintos a nuestra identidad propia, que nos permite exponer algunos de los indicadores que diagnostican una realidad creativa como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración, la sensibilidad a los problemas, la tolerancia a la ambigüedad, la centralización en la tarea y la comunicación. Considera que los momentos de expresión como la puesta en marcha, la relajación, la expresión – comunicación, y la retroacción son los componentes fundamentales del teatro dramático, que contribuyen a desarrollar la imaginación, a estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes. (p.68)

Según las características de los juegos dramáticos de acuerdo al estudio relacionado al objetivo de García (2019) se planteó:

Demostrar en qué medida la aplicación de los juegos dramáticos se relacionan con el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de

educación secundaria de la Institución Educativa “Antonio Raimondi”. Plantea que los desarrollos de los juegos dramáticos en los alumnos fueron positivos resultando mejoras en los rendimientos de los estudiantes. (p. 78).

También en ese sentido la autora quiere evidenciar si un programa de desarrollo sobre las habilidades se pueden mejorar algunas actitudes de los alumnos, de acuerdo a Galván (2015) plantea:

Este programa se han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear). La autora afirma que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consciente de él. La variedad de objetivos generó una variedad de contenidos en las respuestas de los niños, lo cual aumenta la probabilidad de creación del niño en cada clase. (p.86).

Otro estudio relacionado a los juegos dramáticos planteado por el autor Vilcherrez (2017) Determina:

Que la aplicación de los juegos dramáticos ayudó al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 ya que estos juegos tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Asume que este juego potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que representar una situación real o fantástica implica negociar sobre el argumento, sobre la distribución de roles, sobre la secuenciación de la historia. (p. 69).

1.2.- Base Teórica

1.2.1.- La dramatización de T. Motos

De acuerdo a la finalidad de manera teórica el autor Motos, et. al. (1993)

La dramatización no tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos “artistas”, sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. El teatro, entendido como Arte Dramático, pone el acento en la representación, en el espectáculo y el espectador, en la estética de la recepción y en la adquisición de unas destrezas actorales con vistas a que el producto sea lo más atrayente posible para los espectadores. (p. 11).

La dramatización lo coloca en la acción en sí misma, en el proceso que lleva a la representación. La dramatización y la creatividad son dos términos que siempre aparecen relacionados en Educación. Las actividades dramáticas utilizadas en clase favorecen la expresión oral y escrita en el sentido que desarrollan la fluidez, la elaboración, la implicación personal y el lenguaje metafórico. (Motos, et. al. 1993. P.11). En el campo de la conducta creativa, la dramatización en sus distintas formas puede ser útil para desarrollar la fluidez y la intuición. (Torrance, et. al. 1965, p. 12)

Los talleres de expresión dramática son un buen medio motivador y proporcionan un excelente clima creativo. Las dramatizaciones escolares son, tal vez, la forma más completa de expresión creadora. (De la Torre, S., et. al. 2003. P. 07)

1.2.1.1.- Diferencias entre dramatización y teatro

De acuerdo al planteamiento sobre la diferenciación de constructos de la dramatización como del teatro De La Torre, S. (2004) estas características se pueden definir como:

- El contenido de la dramatización es el proceso de creación: la interacción y las respuestas espontáneas a situaciones conflictivas. Mientras que el del

teatro consiste en la representación y estudio de obras literarias o de técnicas teatrales.

- En la dramatización el profesor es un catalizador: participa en la experiencia. Y no se limita a ser un experto, transmisor de una información o especialista en técnicas teatrales o director de un espectáculo, aunque en ocasiones tiene que realizar todos estos papeles.

- Los alumnos son partícipes y creadores del proceso y no sólo intérpretes. Los asuntos son elegidos por el grupo.

- La dramatización utiliza estructuras expresivas y comunicacionales. Los participantes pasan por los distintos oficios teatrales: son autores, espectadores, críticos, etc. Mientras que en el teatro lo que interesa es la efectividad del espectáculo y su acabado artístico, lo que exige múltiples ensayos y repeticiones. Por otra parte, hay una clara especialización en los oficios teatrales y la recepción -el espectador- es esencial.

- El proceso de trabajo en la dramatización, que es abierto y flexible, puede ser aplicado a cualquier objetivo o área del currículum.

- Es necesario que los participantes sean expresivos, puesto que tienen que construir sus propuestas y producir constantemente sus materiales.

- La dramatización es un vehículo más bien para explorar las formas de cultura actual que para transmitir las de la cultura tradicional.

- La dramatización arranca de la propia experiencia de los participantes y no de obras literarias o de intenciones previas e ideas aportadas por otros.

- La dramatización pone el énfasis en la comunicación interpersonal y en el proceso de creación y no tanto en los resultados. Esto no significa rechazar el producto, que siempre ha de ser la culminación del proceso, una parte más del trabajo. La obra bien hecha ha de ser un principio fundamental de la pedagogía expresiva.

- El producto no se plantea en términos de exhibición ni es una finalidad en sí mismo, sino que está en función de los objetivos curriculares para desarrollar la expresión y la comunicación. (p. 45).

1.2.1.2.- Creatividad y representación dramática.

En una dramatización escenificada por los niños en el aula, se realizarán de acuerdo a fases como lo plantea Motos et. al. (1993) son:

a.-Motivación por parte del profesor o profesora

- b.- Propuesta del tema
- c.- Discusión en grupo para determinar la anécdota, los personajes y las acciones.
- d.- Improvisación por grupos y selección de propuestas.
- e.- Representación ante los otros grupos
- f.- Comentario de las representaciones realizadas. (p. 68)

1.2.1.3.- Elementos del esquema dramático

Los elementos esenciales en un esquema relacionado al arte del drama, que viene esquematizado por actividades que se vinculan al contexto de cada acción representativa y que están presente en todo esquema dramático, los elementos de acuerdo a Motos et. al. (1993) son:

Personaje: quien realiza la acción. Viene definido por lo que hace – la tarea- y por cómo lo hace – los actos físicos- y caracterizado por una serie de atributos tales como nombre, edad, rasgos físicos y psíquicos, procedencia social, etc.

Conflicto: se entiende como tal el enfrentamiento de dos fuerzas antagónicas, es decir, personajes, visiones del mundo, actitudes frente a una misma situación, etc. Hay un conflicto cuando a un sujeto – fuerza en pugna 1ª- que persigue un cierto objetivo –causa- se le pone en su empresa otro sujeto- fuerza en pugna 2ª-.

Espacio: conviene diferenciar entre espacio escénico, que es el escenario donde tiene lugar la representación, y espacio dramático, que es el lugar representado en el guion, texto o improvisación y que el espectador debe construir imaginativamente.

Tiempo: hay que distinguir entre duración y época. Dentro de la duración se debe diferenciar a su vez entre tiempo dramático y tiempo de ficción. Tiempo dramático es lo que dura la representación. El tiempo de ficción corresponde al intervalo temporal que en la realidad duraría la acción representada. La época hace referencia al período histórico.

Argumento: lo que se cuenta, la trama de la historia narrada, sinónimo de asunto o fábula argumental. Confeccionar la fábula argumental de un texto dramático consiste en resumir los acontecimientos respetando el orden en que aparecen en el texto. La fábula cronológica es la cadena causal de hechos que ocurren en la obra. Al redactarla se trata de ordenar los acontecimientos de una manera cronológica.

Tema: la idea o ideas centrales. (p. 85).

1.2.2.- La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.

Las actividades sobre la estimulación de acuerdo al aprendizaje significativo sobre la producción de conceptos en donde la creatividad es esencial en la interpretación del individuo sobre el desarrollo, según el autor Díaz, F, & Hernández, G. et. al. (2002) propone:

El aprendizaje significativo conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas. Esto quiere decir, que el aprendizaje significativo funciona con base en la red conceptual previa a la intervención del mediador en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta lo anterior, es claro que es importante resaltar que en esta estrategia no se habla de profesor ni de educador, ya que el objetivo es que el alumno logre dar un significado individual a los contenidos a partir de los preconceptos, y no “enseñar” desde los preconceptos del que enseña. La creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural". (p.79).

Se puede mencionar que el objetivo principal del aprendizaje significativo según Díaz, F, & Hernández, G. et. al. (2002)

Es que exista una acumulación de la nueva información en esta estructura cognoscitiva, para que así sea parte de la red conceptual de la persona y trascienda a las diferentes esferas de su vida. Un objetivo esencial del aprendizaje que el sujeto pueda anticipar la respuesta ante situaciones similares. Por esta razón, en el aprendizaje significativo se parte de los preconceptos, es decir, de los conceptos que la persona ya posee en el momento inmediatamente anterior al encuentro con la información novedosa. El aprendizaje debe estar planteado a partir de los preconceptos y se aprende mediante el conflicto entre los preconceptos y la nueva información. (p. 60).

La filosofía empírica entra a mediar en la persona y en la forma de aprender mediante los instrumentos como herramientas de concientización, de acuerdo Díaz, F, & Hernández, G. et. al. (2002)

El aprendizaje es una experiencia individual y única en cada persona, es por esto que el mediador debe facilitar las herramientas y propiciar las condiciones necesarias para el aprendizaje, pero con la conciencia del carácter ineludiblemente activo del estudiante, quien es el único protagonista y movilizador de su proceso de aprendizaje. Estos autores sostienen que, en la relación del sujeto con el conocimiento, se parte de la existencia de una estructura cognoscitiva construida previamente, compuesta por esquemas de conocimiento y conceptos adquiridos con anterioridad, tanto en el ámbito académico, como en el contextual, la familia, amigos, residencia, situación socioeconómica, cultura, etc. (p. 10).

En la inserción como sinergia desde la motivación y la práctica del aprendizaje según Díaz & Hernández et. al. (2002)

Para lograr esta interacción es fundamental la motivación del estudiante hacia el aprendizaje, que da lugar a la participación activa y la interlocución con el conocimiento, y esta motivación está íntimamente relacionada con los preconceptos, que determinan e influyen en la configuración de la información que resulta motivadora para una persona específica. (p. 29).

1.3.- Bases conceptuales

1.3.1.- Conceptos sobre creatividad

La diversidad de conceptos y definiciones sobre la creatividad se han diversificado en los últimos tiempos, dentro de los que destacan se puede mencionar al planteamiento del autor Young (1985) que refiere “creatividad es un término honorífico dadas las enormes dificultades existentes para encontrar y establecer una definición universalmente aceptada; dificultades que en su mayoría proceden de la palpable tendencia social a considerar la Creatividad como un constructo de carácter unidimensional” (p. 35). Como también del autor Barrón (1968) define a la Creatividad “como la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales.

Manifiesta que esta postura, aunque con importantes modificaciones, es una de las que más adeptos tiene en la actualidad” (p. 70).

Luego viene el planteamiento de Muttay (1959), señala a la “Creatividad es un proceso de realización, cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización, a la vez, valiosa y nueva, introduce dos referentes básicos para los futuros intentos de definir universalmente: la novedad y el valor que debe poseer aquello que se considera creativo” (p. 28). Posteriormente en los años 60 se toma las definiciones de dos grandes autores como de Stein (1967) indica a la “Creatividad como un proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado” (p. 13). Como también del autor Fernández Huerta (1968) la Creatividad es

La conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones. Con una referencia clara a la conducta como indicador creativo, el autor se adhiere a toda una importante corriente científica cuyo principal objetivo es la identificación y descripción de aquellos rasgos de personalidad y conducta que pueden actuar como predictores de la Creatividad. (p. 46).

Otras definiciones más acercadas al siglo XX es de acuerdo al autor Oerter (1971) “introduce un elemento nuevo en su esfuerzo por definir la Creatividad que ha dado lugar a toda una línea de investigación en la actualidad, la Creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad” (p. 28). También del autor Aznar (1973), considera que la Creatividad, “si bien designa la aptitud para producir soluciones nuevas, no sigue ningún proceso lógico, sino que funciona por el establecimiento de relaciones lejanas entre los hechos, los conocimientos y los objetos. Relacionando a los estilos de aprendizaje” (p. 27).

1.3.2.- Fases del proceso creador.

La mayor parte de los investigadores identifican estas cuatro etapas en el proceso de creación:

Preparación: situación del sujeto en el clima favorable y con los medios adecuados para crear. Juntar datos, liberar imágenes, visualizar.

Incubación: elaboración interna de la obra; información y tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones múltiples.

Iluminación: plasmación de la nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada.

Surge la chispa, la iluminación. Se relacionan aspectos hasta el momento aislados.

Revisión: evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

1.3.3.- Fases del proceso de representación dramática.

Las fases de todo proceso relacionado a la presentación del drama, mediante un concepto o figura tienen un componente en el manejo del lenguaje dramático, estos componentes son de acuerdo Motos et. al. (1993) son: “percepción, acción y reflexión. La enseñanza-aprendizaje del lenguaje dramático en el ámbito escolar ha de seguir los pasos del proceso de creación en el arte dramático” (p. 15). Este planteamiento distingue varios procesos como:

Percibir: la percepción consiste en desplegar las antenas de los sentidos para captar los estímulos del exterior y luego dirigir la mirada hacia el mundo interior. Hacer: el sujeto pone en acción sus imágenes interiores, elaborando, a partir de una situación, de un tema o de un personaje, una representación. Aquí se coloca el acento sobre los medios e instrumentos con los que se realiza el aprendizaje del lenguaje dramático: la voz, el cuerpo y el entorno (espacio y objetos). Reflexionar: tiempo para volver sobre las actividades realizadas y apropiarse de las experiencias vividas anteriormente. (p. 68).

1.3.4.- ¿Qué es el juego dramático?

En contraste con las demás metodologías en el proceso de enseñanza, el juego dramático orienta a las actitudes como a los valores, se puede poner un ejemplo como lo plantea Motos et. al. (1993) “la empatía, tolerancia, trabajo en grupo, comunicación... a través del juego dramático. Esto permite a los alumnos vivenciar los contenidos que la profesora aporta sobre el juego dramático para ser capaces de

ponerlo en práctica en nuestra vida, puesto que si no tuviéramos esta experiencia lo enfocaríamos hacia esa concepción previa de representación teatral” (p. 37).

En este enfoque se localiza mediante edades relacionadas a 5 y 9 años; De acuerdo a Carasso (1997) el punto de partida del juego inicia

De la elección de un tema en concreto, del cual se derivan posteriormente diferentes subtemas. La forma de juego se caracteriza por la representación simultánea de todo el grupo sin la presencia de espectadores y la participación, como un actor más, del adulto, que se encarga de estimular a los niños cuando la acción decae. El juego dramático no tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos artistas, como se suele coloquialmente decir, sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. (p. 16)

1.3.5.- Características del juego dramático

Las características sobre el juego dramático se relacionan a la interpretación y observación de varios rasgos esenciales para mejorar el aprendizaje, la comunicación y la socialización de manera cultural y creativa. De acuerdo a Carasso (1997) estas son:

El contenido de la dramatización es el proceso de creación: la interacción y las respuestas espontáneas a situaciones conflictivas.

En la dramatización o juegos dramáticos, el profesor es un catalizador: participa en la experiencia; y no se limita a ser un experto, transmisor de una información o especialista en técnicas teatrales o director de un espectáculo, aunque en ocasiones tiene que realizar todos estos papeles.

Los alumnos son partícipes y creadores del proceso y no sólo intérpretes. Los asuntos son elegidos por el grupo.

En la dramatización o juegos dramáticos se utiliza (n) estructuras expresivas y comunicacionales. Los participantes pasan por los distintos oficios teatrales: son autores, espectadores, críticos, etc. Por otra parte, hay una clara especialización en los oficios teatrales y la recepción -el espectador- es esencial.

El proceso de trabajo en la dramatización, es abierto y flexible, y puede ser aplicado a cualquier objetivo o área del currículum.

Es necesario que los participantes sean expresivos, puesto que tienen que construir sus propuestas y producir constantemente sus materiales.

La dramatización es un vehículo más bien para explorar las formas de cultura actual que para transmitir las de la cultura tradicional.

La dramatización arranca de la propia experiencia de los participantes y no de obras literarias o de intenciones previas e ideas aportadas por otros.

La dramatización pone el énfasis en la comunicación interpersonal y en el proceso de creación y no tanto en los resultados. Esto no significa rechazar el producto, que siempre ha de ser la culminación del proceso, una parte más del trabajo. La obra bien hecha ha de ser un principio fundamental de la pedagogía expresiva. (p. 29).

1.3.6. El juego dramático en el aula

El especialista Jean Gabriel Carasso (1997) distingue, al menos, cuatro grandes tendencias en el ámbito internacional:

Oscilan desde la improvisación del juego dramático a la enseñanza formalizada del arte teatral: la anglosajona, la germánica, la francesa y la oriental. Entre todas ellas cabe hacer y existen numerosos puntos de convergencia. Nuestro propósito es ceñirnos exclusivamente al campo del juego dramático en la Educación Primaria. Para ello conviene, en primer lugar, hacer algunas referencias a la terminología, dada la variedad de expresiones que, con relativa sinonimia, aparecen en la realidad educativa y en la bibliografía existente sobre el tema. (p. 37).

El juego dramático según Jean Gabriel Carasso (1997) es, un

sinónimo de Dramatización, la denominación que ha triunfado en las disposiciones oficiales. No es única la concepción y metodología sobre esta actividad y sus fines. De hecho, subsiste con relativa fuerza un planteamiento y una práctica escolar en la que se mantiene una clara dependencia del juego dramático respecto al teatro. No se concibe de manera autónoma, sino como

una etapa de preparación previa al teatro; muchas de sus propuestas se orientan hacia la comunicación artística y la formación actoral y se sigue buscando, a pesar de la frustración y del sentimiento de fracaso de tantas generaciones de niños, la preparación de pequeños artistas frente al desarrollo personal y la satisfacción de sus verdaderas necesidades expresivas. (p. 46).

En ese planteamiento, el juego dramático relacionado al salón de clases, según Carasso (1997) designa las múltiples actividades:

Un taller de expresión dramática, que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados). Su finalidad es lograr una experiencia educativa integradora de lenguajes expresivos que, basada en el juego y el protagonismo de los niños, posibilite su expresión personal, el impulso de su capacidad y actitud creativas y la mejora de sus relaciones personales. (p. 69).

El juego dramático puede variar distintas formas de aprendizaje y recursos. También el autor Tejerina, (1994) afirma

El niño puede decir mediante la acción lo que es y lo que quiere en un lenguaje globalizador que no parcela artificialmente sus manifestaciones expresivas. A cara descubierta o tras la máscara, descubre una sensibilidad personal y las posibilidades comunicativas del cuerpo y la voz, el gesto y el movimiento, la palabra y la música, el color y las formas, así recrea la realidad, amplía su experiencia y aumenta su bienestar. El lenguaje del teatro es aquí un medio al servicio del desarrollo individual y colectivo. (p. 58).

1.4.- Propuesta teórica



Fuente: Elaborado por la autora

CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1.-Tipo de diseño

Metodología de la investigación

Diseño de la investigación.

Este trabajo que se ha presentado tiene como tipo de investigación descriptiva, no experimental y propositiva. Descriptiva porque su trabajo es la caracterización de los rasgos de la población que se está analizando, teniendo como objetivo el diagnóstico del ambiente como una parte demográfica, sin orientarse a los motivos que puede producir un determinado acto. Según Díaz & Hernández et. al. (2002):

La investigación descriptiva intenta recopilar información cuantificable para ser utilizada en el análisis estadístico de la muestra de población. La investigación es no experimental porque el investigador no puede controlar, manipular o alterar a los sujetos, sino que se basa en la interpretación o las observaciones para llegar a una conclusión. (p. 40)

Este estudio se refiere a un tipo de investigación No experimental, transversal descriptiva, porque se observa y analiza los valores de las variables en un momento exacto de la investigación la muestra en este trabajo.

Población y muestra

Población: La terminología del autor relacionado a la población, de acuerdo a Fortín. (1999) “es una serie de elementos o de sujetos que participan de características comunes, precisadas por un conjunto de criterios” (p. 36). La población es finita por la cantidad de personas a las cuales se les aplica la encuesta; por lo tanto, el resultado es exacto. Se ha considerado en nuestra encuesta los 39 conformantes del tercer grado de educación primaria, de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro Poblado La Quinta, del distrito Marcavelica, provincia de Sullana, región Piura.

Muestra:

Está constituida por los 39 estudiantes conformado en el aula del tercer grado de educación primaria, del centro educativo “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro Poblado La Quinta, del distrito Marcavelica, provincia de Sullana, región Piura.

Técnica del muestreo

La técnica de muestreo, referente a la selectividad de exclusión e inclusión de acuerdo a palabras de Fortín. (1999) el muestreo es:

Una técnica de selección de miembros individuales o de un subconjunto de la población para hacer inferencias estadísticas a partir de ellos y estimar las características de toda la población. El muestreo probabilístico es una técnica de muestreo en la que un investigador establece una selección de unos pocos criterios y elige al azar a los miembros de una población. Todos los miembros tienen la misma oportunidad de formar parte de la muestra con este parámetro de selección. (p. 78).

Muestreo aleatorio simple: De acuerdo Fortín. (1999) “Se refiere Una de las mejores técnicas de muestreo probabilístico que ayuda a ahorrar tiempo y recursos es el método de muestreo aleatorio simple. Es un método fiable de obtención de información en el que cada uno de los miembros de una población se elige al azar, simplemente por casualidad” (p. 58)

Métodos y procedimientos para la recolección de datos.**Métodos**

Método descriptivo. En el proceso de caracterización de los elementos que participan en el análisis descriptivo esta metodología permite, según Fortín. (1999) es:

Necesario utilizar la investigación bibliográfica, como libros, archivos, internet, con el propósito de disponer de un panorama mucho más amplio del tema, que permitió efectuar un análisis a profundidad y recomendar las

medidas correctivas, además de estos se recurrió al método científico ya que se caracterizó por la búsqueda, reflexivo, sistemático y metódico. (p .38). Los procedimientos de orden lógico en el recojo de la información como de los datos en la interpretación del estudio de criterios y características de orden sintético como inductivo en la investigación se refiere, de acuerdo Fortín. (1999) se refiere a:

Analítico. Fue de mucha importancia el análisis realizado de aspectos concretos de la presente investigación que permitió conocer, comprender, sobre la base de la descomposición del todo en sus partes.

Sintético. - Una vez analizados los aspectos teóricos, se pudo realizar síntesis que constan en el informe final, que facilitó en el diseño técnico, redactar los componentes de la propuesta. De la misma manera, se reunieron las partes separadas en el análisis para llegar al todo, teniendo en cuenta que análisis y síntesis se complementan.

Inductivo. - Este método permitió llegar a conclusiones de carácter general sobre la base del análisis de la información descrita en hechos, acontecimientos de carácter particular; método que tendrá mayor vigencia o aplicación en el diagnóstico y análisis de la problemática. (p. 49).

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de la Observación directa

En el diagnóstico la observación es fundamental para la descripción de este estudio, de acuerdo a Fortín. (1999)

Técnica aplicada durante todo el proceso de investigación, esto permitió analizar cómo se desarrollan las actividades y conocer la situación actual del recurso humano y del sistema de desempeño, sus principales fallas y como solventarlas en base a modernos enfoques de recursos humanos, en nuestro caso considerando que el investigador es parte de la entidad se pudo observar el desempeño y evaluación de varios servidores. (p. 78).

Encuesta

-Ayudará a obtener un diagnóstico de la situación actual respecto al nivel de creatividad que tienen los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito

Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura. Este diagnóstico señalará los resultados que nos servirán en el planteamiento, y procesos referentes a la superación de aspectos críticos como también en el manteamiento y mejora de los procesos de aprendizaje en lo que a creatividad se refiere.

Revisión bibliográfica y documental.

Este apartado la técnica de manera exploratoria se ha implementado ciertos requerimientos como la búsqueda y análisis documental de todo lo referente al tema en estudio. De acuerdo Fortín. (1999) señala que tiene una función “para recopilar información teórica, en los diversos textos que abordan la temática sobre la evaluación de la creatividad para ello se elaboraron fichas bibliográficas, textuales, con una idea analizada” (p. 60).

Análisis estadístico de los datos.

En este enfoque de análisis Según Díaz & Hernández et. al. (2002) es el:

Cuantitativo y los datos recogidos serán presentados y analizados mediante la estadística descriptiva, que permite describir las observaciones obtenidas de la aplicación de las encuestas. Para el procesamiento de los datos se utilizó un plan de análisis estadístico descriptivo, con elaboración de tablas y gráficos de frecuencias absolutas y porcentuales. Se empleó el análisis de frecuencia, cuadros estadísticos, media aritmética. (p. 83)

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y PROPUESTAS

3.1.-Resultados de la investigación

Tabla N° 01. Habilidad de fluidez en la expresión oral

¿Cuál es el nivel en la habilidad de fluidez de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	07	18
Medio	09	23
Bajo	23	59
TOTAL	39	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura.

Interpretación

En el cuadro N° 01 se puede percibir que el 59% de los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura tienen un bajo nivel de desarrollo de su habilidad de fluidez de expresión corporal; en tanto que (09) que equivalen al 23% tienen un nivel medio y solamente (07) estudiantes equivalentes al 18% tienen un nivel excelente. De estos resultados se deriva la urgente necesidad de desarrollar un conjunto de estrategias para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Tabla N° 02. La imaginación de expresión corporal

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la imaginación de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	07	18
Bajo	32	82
TOTAL	39	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura

Interpretación

El presente cuadro refleja el nivel en la habilidad de la imaginación de expresión corporal en los estudiantes de los cuales el 82% tienen un nivel bajo, en tanto que el 18% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Tabla N° 03. Creatividad en la expresión oral

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la Creatividad de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	05	13
Bajo	34	87
TOTAL	39	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura

Interpretación

Respecto al nivel de la Creatividad en la expresión corporal aplicado a 39 estudiantes el 87% de los estudiantes tienen un nivel bajo, en tanto que el 13% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Tabla N° 04. La originalidad en sus aptitudes

¿Sus aportes son novedosos, genuinos, creativos?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	11	28
Bajo	28	72
TOTAL	39	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “ San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura

Interpretación

Observamos en el presente cuadro que durante el proceso de enseñanza-que aprendizaje del área de comunicación, los estudiantes pese a su deseo de participar, sus aportes son repetitivos (del compañero anterior) son descontextualizados, es decir carecen de imaginación o de creatividad; en este sentido los niños que se encuentran en este rubro equivalen al 72% que tiene un nivel bajo, en tanto el 28% tiene un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente. De esta situación se infiere la necesidad de que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza y el fomento de la creatividad, para propiciar el cambio de actitud en los estudiantes.

Tabla N° 05. Divergencia, flexibilidad y sensibilidad creativa en los niños

Índices Características	Muy bueno		Bueno		Regular		Deficiente		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1.- Es poco afectivo, tolerante de las ideas de los demás, carece de argumentos para defender sus ideas.	07	17	05	12	07	17	20	51	39	100
2.- Organiza los hechos, tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos	09	22	07	17	07	17	16	41	39	100
3.-Tiene espíritu crítico, reflexiona, reconsidera los pensamientos.	08	20	08	20	06	15	17	44	39	100
4.-Reflexiona y analiza desde diversos puntos de vista y ópticas	09	22	08	20	07	17	15	38	39	100
5.- Analiza lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes.	08	20	09	22	09	22	13	33	39	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, región Piura

Interpretación

-Según el cuadro N° 05 acerca de los niveles de divergencia, flexibilidad y sensibilidad creativa en los estudiantes se tiene que el 51% es poco afectivo, tolerante de las ideas de los demás, carece de argumentos para defender sus ideas.

- El 41 % no organiza los hechos, no tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos
- El 44% no tiene espíritu crítico, no reflexiona, no reconsidera los pensamientos.
- El 38% tiene deficiencias para reflexionar y analizar desde diversos puntos de vista y ópticas
- El 33% tiene deficiencias para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes

3.2.-Propuesta de la investigación

El juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, región Piura.

3.2.1. Presentación.

Los niños mediante el juego como un rol protagónico en la comunicación y formas de acercamiento entre sus pares, cumple una función de reconocimiento a otras personas. En este principio el juego señala una experiencia individual de satisfacción como de amor y pasión. En los colegios se requiere la difusión de este método para el logro de mejoría en las relaciones sociales Dice Motos, (1993) la “dramatización y la creatividad expresiva son dos términos que siempre aparecen relacionados en Educación; es decir las actividades dramáticas desarrollan las habilidades creativas” (p. 49). A su vez, Torrance (1965), afirma que “la dramatización en sus distintas formas puede ser útil para desarrollar la fluidez y la intuición” (p. 25). Es en este escenario que planteamos el trabajo denominado “El juego dramático como una estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta; el mismo que pretende por un lado a contribuir a la mejora de la creatividad de los estudiantes; y por otro, Motos, (1993) plantea “despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, a través del juego dramático” (p. 26).

II.- Fundamentación

Las actividades dramáticas utilizadas en clase facilitan el modo de expresión de los alumnos mediante el lenguaje escrito como oral, mejorando la fluidez como el lenguaje metafórico. Al respecto, Torrance (1965), “máxima autoridad en el campo de la conducta creativa, afirma que la dramatización en sus distintas formas puede ser útil para desarrollar la fluidez y la intuición” (p. 58). Para Poveda (1973) los talleres “de expresión dramática son un buen medio motivador y proporcionan un excelente clima creativo” (p. 55). En ese sentido, Diez, Mateos y Mechén (1980) “también

sostienen que las dramatizaciones escolares son, tal vez, la forma más completa de expresión creadora” (p. 74). En ese enfoque de acuerdo Tomás Motos Teruel (1993)

No tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos artistas, sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. El teatro, entendido como Arte Dramático, pone el acento en la representación, en el espectáculo y el espectador, en la estética de la recepción y en la adquisición de unas destrezas actorales con vistas a que el producto sea lo más atrayente posible para los espectadores. En la dramatización el profesor es un catalizador, participa en la experiencia. y no se limita a ser un experto, transmisor de una información o especialista en técnicas teatrales o director de un espectáculo, aunque en ocasiones tiene que realizar todos estos papeles. Los alumnos son partícipes y creadores del proceso y no sólo intérpretes. Los asuntos son elegidos por el grupo. (p. 69).

En este planteamiento sobre la dramatización, según Tomás Motos Teruel (1993), se “reproducen en miniatura y en un tiempo muy breve las fases del proceso creador”.

III.- Justificación.

La importancia de este estudio sobre la capacidad creativa de los juegos De acuerdo (Motos, 1993) refiere:

El sistema educativo nacional evidencia la urgente necesidad de proponer estrategias cognitivas que permitan desarrollar la capacidad creadora y los valores de los estudiantes de los diversos niveles educativos, en particular de los de primaria. Sin embargo, no existe una clara convicción en las políticas institucionales de fomentar el desarrollo creativo en los estudiantes que se forman en esas instituciones; se adolece de un coherente programa educativo de desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes. (p. 28)

Este enfoque que se quiere manifestar toma un estudio investigativo que tiene una finalidad “lo consideramos importante porque aporta con estrategias psicopedagógicas de juego dramático para estimular la creatividad” en los estudiantes

del tercer grado de primaria de la I. E. “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta.

I.- Objetivo general:

Diseñar una estrategia psicopedagógica del juego dramático a fin de estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta

II.- Objetivos específicos:

- Describir las características creativas que presentan los estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. “San Francisco de Asís” N° 20508 del centro poblado La Quinta
- Determinar los ejercicios de improvisación dramática que fomenten el desarrollo de las habilidades de actuación, de valores y de la práctica de una buena comunicación,
- Explicar el proceso de desinhibición en que los niños expresan libremente su imaginación, su fantasía, y sus emociones a través del juego dramático que en el aula,
- Precisar las características de la expresión dramática que favorecen el contacto entre los niños participantes, su atención y concentración en los personajes que representa, así como su creatividad infantil.

Conclusiones

- 1.-** Se puede evidenciar que los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508 del Centro Poblado La Quinta, del distrito Marcavelica, provincia de Sullana, región Piura; tienen poca imaginación y poca creatividad en el desarrollo de sus actividades educativas, muchos de ellos estudian de manera mecánica, debido a la utilización, de inadecuadas estrategias donde el aspecto creativo casi está olvidado.
- 2.-** La estrategia psicopedagógica de juego dramático a través de los ejercicios de improvisación dramática fomenta el desarrollo de las habilidades de actuación, de valores y de práctica de una buena comunicación,
- 3.-** La desinhibición a través del juego dramático en el aula, es la forma, en que los niños expresan libremente su imaginación, su fantasía, y sus emociones
- 4.-** La expresión dramática fomenta un clima lúdico apropiado, que favorece el contacto entre los niños participantes, su atención y concentración en los personajes que representa, así como su creatividad infantil.

Recomendaciones

El presente trabajo lo consideramos importante porque asume el compromiso de contribuir al entendimiento de la importancia que tiene el desarrollar en los estudiantes el juego dramático, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, la que va a permitir desarrollar y mejorar no sólo su actitud creativa, sino también su formación como ser humano.

La estrategia del juego dramático es esencial que se deba practicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque la dramatización favorece muchas habilidades y competencias a nivel social, puntualizando el trabajo en grupo y a nivel personal la autonomía y autoestima

El juego dramático es una estrategia psicopedagógica muy importante que se debe implementar y practicar en el plan a de estudios de los centros educativos, ya que los estudiantes conocerán una forma de expresarse, comunicarse, pero sobre todo de interactuar con sus compañeros y con las demás personas que lo rodean.

Bibliografía

Betancourt. 2007; *Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas.*

<https://www.psicologiacientifica.com/atmosferas-creativas-propiciar/>

Betancourt, J. (1992). *Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad.* Ed. Academia. Cuba

<https://www.psicologiacientifica.com/creatividad-en-educacion/>

Bercebal, F. (1998): *Un taller de Drama, Ciudad Real: Ñaque. Consta de 25 sesiones de Drama, presentadas de forma práctica con la ayuda de un personaje, DRAM,* creado por el autor.

<http://www.postgradoteatroeducacion.com/wpcontent/uploads/2013/11/Piscopedagogia-de-la-dramatizaci%C3%B3n-Tom%C3%A1s-Motos.pdf>

Barret, G. (1988): *Pedagogía de la Expresión Dramática.* Montreal. Canadá.

[file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20\(DESKTOP-6TBJE3M\)/Downloads/Dialnet-PedagogiaDeLaSituacion-4888925.pdf](file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20(DESKTOP-6TBJE3M)/Downloads/Dialnet-PedagogiaDeLaSituacion-4888925.pdf)

Boden, M. 1994; *La mente creativa. Mitos y mecanismos.* Barcelona: Editorial Gedisa,

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=115594>

Csikzentmihalyi, M. *Creatividad.* 1998, La psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Editorial Paidós.

https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/Mihaly_2.pdf

Cañas, J. (1992): *Didáctica de la Expresión Dramática,* Octaedro, Barcelona

<https://octaedro.com/libro/didactica-de-la-expresion-dramatica/>

Diez, M.D. y otros (1980): *La creatividad en la E.G.B.* Morava. Madrid

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=67049>

De la Torre, Saturnino, 2003; *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. España, Barcelona: Octaedro Ediciones.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1049569>

De La Torre, S. (2004). *Creatividad Plural*. España, Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.

[file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20\(DESKTOP-6TBJE3M\)/Downloads/DialnetFomentoDeLaCapacidadCreativaDesdeLasPracticasDeEns-5794600.pdf](file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20(DESKTOP-6TBJE3M)/Downloads/DialnetFomentoDeLaCapacidadCreativaDesdeLasPracticasDeEns-5794600.pdf)

Díaz, F, Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. MacGraw Hill. México D.C

<https://buo.org.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

Eisne, J y Mantovani, A (2007) *Didáctica de la dramatización. El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Barcelona, Gedisa.

<https://www.casadellibro.com/libro-didactica-de-la-dramatizacion-el-nino-sabe-lo-que-su-cuerpo-pued-e-crear/9788474326437/560523>

Faure, G. y Lascar, S. (1981): *El juego dramático en la escuela*, Cincel-Kapelusz, <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>

González, C. 2007; *Creatividad en el escenario educativo colombiano. Pedagogía y currículum*. Bogotá. Colombia

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_24/nr_279/a_3617/3617.htm

González Valdés, A. 1994; *Cómo propiciar la creatividad*. Editorial Ciencias Sociales. La Habana, Cuba:

[file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20\(DESKTOP6TBJE3M\)/Downloads/Dialnet-LaEducacionYElDesarrolloDeLaCreatividad-5137849%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Dante/Dropbox/Mi%20PC%20(DESKTOP6TBJE3M)/Downloads/Dialnet-LaEducacionYElDesarrolloDeLaCreatividad-5137849%20(2).pdf)

Guilford, J. y otros (1983). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidós.

<https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744581012.pdf>

Galván; 1983; *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo en niños de 6 a 10 años*; Universidad Peruana Cayetano Heredia; Lima; 1983.

Gonzales, C. A. 2006; *Creatividad, orígenes y tendencias. Programa Estratégico de Gestión Creativa*. Universidad Nacional de Colombia, Sede Manizales.

García, R. (2019). *Los juegos dramáticos y su relación con las habilidades sociales de los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa "Antonio Raimondi"-Pacasmayo. Escuela superior de arte dramático de Trujillo.*

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1585948>

Iglesias, I.; 1999, *La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caracterización y aplicaciones*. Facultad de filología. Universidad de Oviedo. España.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf

Laferriere, G. (1997) *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica. La dramatización como herramienta didáctica y pedagógica*. Ciudad Real,

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/66809?show=full>

Mitjans, A. 1997; *Cómo desarrollar la creatividad en la escuela*. La Habana: Editorial de la Universidad de la Habana, Cuba

<http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf>

Muñoz, W.; 2010; *Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica*. Congreso Iberoamericano de Educación, Metas 2021; Universidad de Carabobo, Venezuela.

Motos, T. (2003) Bases para el taller creativo expresivo, Una apuesta de futuro. Madrid, Dykinson.

https://www.researchgate.net/publication/324517086_Bases_para_el_taller_creativo_expresivo

Motos, T. y Tejedo, F. (1987): *Prácticas de dramatización*. Humanitas. Barcelona.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=95424>

Motos, T. (1985): *Juegos y experiencias de Expresión Corporal*. Humanitas. Barcelona

<https://www.agapea.com/Tomas-Motos-Teruel/Juegos-y-experiencias-de-expresion-corporal-9788486003661-i.htm>

Moyles, J.R. (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, Morata.

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Mantovani, A. & Morales, M.I. (1999): *Juegos de Expresión Dramática*, Ciudad Real: Ñaque.

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Mateu, M, Troquet, M. & Duran, C. (1992). *Ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*. Paidotribo. Barcelona.

https://www.libreriadeportiva.com/libro/1000-ejercicios-y-juegos-aplicados-actividades-corporales-expresion_14733

Palacios, P. 2018. El Teatro Dramático como Estrategia Psicopedagógica para desarrollar la Creatividad de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, Área de Persona, Familia y Relaciones Humanas; Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”; C P El Porvenir.

<https://1library.co/document/zlgoo52y-estrategia-psicopedagogica-desarrollar-creatividad-secundaria-relaciones-institucion-querecotillo.html>

Panata, D. (2016). La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de le escuela República de Colombia del Cantón. Universidad Técnica de Ambato. Colombia

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/85568/1/T01856.pdf

Rivera, J. L. (2004) *El Aprendizaje Significativo*. Revista de Investigación Educativa, 14, 47- 52.

<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098>

Tejerina, Isabel; 1998; *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas expresivas*; Colección siglo de España general, Editorial Siglo XXI, págs. 356; España.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=196167>

Tejerina; 1999; El juego dramático en la educación primaria; Catedrática de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria.

http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html

Torre, de la S., Violant, V. (Coord.). (2006). *Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad*. Tomo 1. Málaga: Ed. Aljibe. España.

Vigostky, L.S. (2008): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Grijalbo. Barcelona.

<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Anexos

Anexo N° 01. Proceso Metodológico

Proceso metodológico

La estructura de las sesiones de juego dramático, suelen seguir las pautas que enumeramos a continuación:

1.-Propuesta de temas y votación:

-Consiste en la puesta en común de los intereses grupales y en la elección del tema que se va a jugar.

-Una de las primeras sesiones del curso se dedica a elaborar un listado de los temas.

-Escritos todos los temas propuestos en una pizarra, se procede a votarlos.

-El profesor va anunciando cada uno y los alumnos levantan la mano por la opción más apetecible.

-Fruto de la votación queda confeccionado un inventario por orden de mayor a menor número de votos, con lo cual tenemos un programa para un largo periodo de tiempo.

2.- Análisis del tema.

-Es el momento de las aportaciones personales para ver qué sabe el grupo sobre el tema.

-En este momento es necesario insistir en la importancia de escuchar las ideas de todos y descubrir qué personajes pueden intervenir en ese contexto.

-La pregunta que hay que formular es: «¿Qué personajes creéis que pueden existir dentro de este tema?»

3.- Reparto de personajes.

-Es importante ir anotando en la pizarra una amplia variedad de personajes con el fin de que cada niño tenga un extenso abanico de posibilidades con el que identificarse.

4.- Disfraces.

-Se recomienda que a principio de curso se organice un baúl compuesto por telas o prendas y material de desecho, aportado entre todos.

-El objetivo no es otro que colectivizar los disfraces y objetos de propiedad privada.

5.- Construcción de los espacios de juegos.

-Supone el desarrollo de la creatividad plástica y escenográfica.

-Es momento de utilizar todo el mobiliario de la clase para crear las «casitas» donde conviven los personajes.

¿Qué significa el espacio?: Donde se realiza la acción:

Espacio escénico. Se corresponde con el espacio teatral o lugar de representación y donde evolucionan los personajes.

Espacio teatral. Es el existente en el texto. Tiene que ser imaginado por el espectador para entender el marco de la acción y para fijar la evolución de la acción y de los personajes.



6.- Juego propiamente dicho.

-Es conveniente dar siempre la misma señal para indicar el comienzo o la finalización de la acción dramática (un golpe de pandero, unas palmadas, encender o apagar luces) con la finalidad de que todos juntos pasen de la realidad a la ficción.

7.- Evaluación del juego en común.

-Se hace una ronda en la que cada uno expresa su opinión de lo que allí ha ocurrido.

-Es el momento en que se compone la historia global de lo acontecido, pues es habitual que se simultaneen diferentes zonas de juego.

8.- Recogida de materiales.

Para un normal desenvolvimiento de las sesiones, desde principio de curso dejamos explícitas las siguientes consignas que ayudarán a mantener el clima generado en el juego.

-Permanecer en el personaje elegido. El objetivo de permanecer en el personaje hace que se profundice en las diferentes posibilidades que ofrece la opción elegida: acciones, gestos, actitudes. El profesor deberá animar y estimular para favorecer la

-Permanecer en el tema. Si entre todos hemos decidido jugar a «la casa del terror», no podemos desviarnos del tema a la mitad de juego. Normalmente, esta situación se produce cuando un subtema resulta más atractivo, por lo que el animador o la animadora debe encauzar la acción a la luz del tema propuesto.

-Resolver los conflictos que vayan surgiendo desde la no violencia aceptando propuestas ajenas y evitando el enfado. Para nosotros este es uno de los grandes aprendizajes del juego dramático, porque en la medida en que el niño se mantiene abierto a la improvisación, ha de ir dando respuesta de manera creativa a una gran cantidad de pequeños conflictos.

¿Cuándo es un conflicto?: Viene definido por la confrontación de dos o más personajes. Es la situación de amor u odio, aceptación o rechazo, comprensión o aversión, traición o ayuda que aparece entre ellos. Ejemplo del gráfico: Un mal vecino.



Sistema evolutivo de juego dramático por etapas

ETAPA EDUCATIVA DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA (8 a 10 años de edad)		
Juego	Juego dramático	Creación dramática
Punto de partida del juego	A partir de TEMAS (lo general), se conduce a los SUBTEMAS (lo particular).	
Forma de juego	Acción/ Representación simultánea. Surgen papeles: autor, actor y escenógrafo. Espectador (internalizado)	
Intervención del adulto	Entra en el juego como un personaje más, para estimular. Cuando no interviene: observa	

Fuente: Rosario Navarro Solano Alfredo Mantovani. El juego dramático de 5 a 9 años

Anexo N° 02. Plan de intervención:

Estrategia N° 01:

Desarrollo del juego dramático:

“El viaje al espacio”.



- a.- Para comenzar, se elige el tema que vamos a desarrollar.
- b.- Por ejemplo, de varios temas propuestos por votación se eligió “el viaje al espacio”.
- c.- Cada alumno eligió el personaje que quiere representar explicando un poco cuál va a ser su función en esta historia.
- d.- Entre los personajes se tiene: El Sol, la Luna, el hámster-topo ruso, el satélite Sputnik, el hada mágica de las estrellas, el profesor de buenos modales del extraterrestre de Lebrija, los astronautas, los extraterrestres, los agentes de la NASA...
- e.- Una vez establecidos los personajes, se empieza a distribuir el espacio disponible y a elegir los vestuarios de cada uno. (considerar los recursos disponibles de cada participante).

f.- Complementariamente, en relación a los materiales, cabe destacar que la institución educativa, la profesora, los padres de familia, pueden aportar objetos y disfraces que en la mayoría de las sesiones se utilizaran para crear una mejor ambientación.

g.- Cuando ya los estudiantes están caracterizados, la profesora hace una señal para iniciar el juego, aunque dejando muy claro desde un primer momento que no podemos salir del rol del personaje durante el mismo. Es importante también que debemos tener en cuenta que, al llevar a cabo nuestros roles, pueden surgir varias historias paralelas de las que no podemos ser conscientes en su conjunto en ese momento.

h.-Una vez finalizado el juego, los estudiantes junto con su docente se pueden sentar en círculo para narrar las experiencias obtenidas y narrar de todo lo acontecido dentro del mismo espacio de su personaje. Por ejemplo, -Descubrimos que al Sol se le dotó de poderes para que pudiese acercarse a la gente sin quemarla;

-Hubo una lluvia de meteoritos que los astronautas tuvieron que esquivar;

-Los cibernautas robaron información a la NASA;

-Los extraterrestres fueron a la NASA porque iban a rescatar al extraterrestre de Lebrija;

-Se lanzó un cohete que recogió a los astronautas y al hámster-topo ruso y, por último, la familia de extraterrestres viajó a la Luna y pasaron una buena semana de vacaciones.

i.-Nos quedamos asombrados de todo lo ocurrido en la historia sin haber sido conscientes de ello, ya que estábamos plenamente concentrados en nuestro rol.

j.-Con las aportaciones de los compañeros y de la propia profesora, construimos nuestras propias conclusiones, y entre ellas puede ser que el docente debe mantener un rol cambiante durante el juego para poder solucionar posibles conflictos que vayan surgiendo.

k.-Por ejemplo, al principio el Sol estuvo inactivo dentro de su rol por las limitaciones que tenía al quemar a todo al que se acercaba. Por eso, la profesora sugirió al hada mágica de las estrellas que le concediese al Sol el poder de acercarse a la gente sin peligro. A partir de entonces, el Sol fue integrado en el juego y pudo participar como uno más. Esta estrategia permite acercamiento efectivo del docente a su alumnado, lo que permite crear vínculos afectivos.

Estrategia N° 02:

El juego dramático en el aula

JUEGOS DE DESINHIBICIÓN



Objetivo: Estos juegos nos permitirán que el niño vaya encontrando una forma de expresión cada vez más libre.

Ejercicio de palmada

En círculo nos mandamos una palmada y vamos variando el orden, después una palabra, un gesto, todo junto. Hay que sugerir ideas de una manera secreta e ir dándoles claves de actuación. Este es uno de los ejercicios que más posibilidades nos brinda al trabajarlo con grupos. Hay que conseguir transmitir en la palmada toda la intensidad posible.



<http://teatro.es/contenidos/canalTeatroInfantil/propuestaDeMotivacion/desinhibicion.html>

Letras de canciones para juegos de palmas infantiles

El juego de las palmas es un pasatiempo clásico de toda la vida que no solo divierte a los niños, sino que puede ser una excelente oportunidad para que los padres puedan pasar un rato entretenido con sus hijos.

A esos juegos pueden jugar dos o más niños y han de chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio o aplaudir. ¡Hasta se pueden hacer campeonatos! Eso sí, para tener una mayor motivación y un reto, pero no para competir. ¡Aquí lo importante es pasarlo bien!

Deberás practicar mucho para que desarrollar tu destreza en los juegos de palmas y, también, poner a trabajar tu memoria para recitar los temas musicales que acompañan esta actividad. No te pierdas algunas de las canciones que más suenan en los patios de recreo.

<p>1. En la calle 24</p> <p>En la calle - lle veinticuatro - tro se ha cometido - do un asesinato - to. Una vieja - ja mato un gato - to con la punta - ta del zapato - to. Pobre vieja - ja pobre gato - to pobre punta - ta del zapato - to.</p>	<p>2. A lo loco</p> <p>A lo loco-co, a lo loco-co una vieja se ha caído de una moto-to. A la chacha-cha a la chacha-cha se ha caído y se ha hecho una brecha-cha</p>
<p>3. Don Federico</p> <p>Don Federico perdió su cartera, para casarse con una costurera; la costurera perdió su dedal, para casarse con un general; el general perdió su espada, para casarse con una bella dama; la bella dama perdió su abanico para casarse con don Federico.</p> <p>Don Federico perdió su ojo para casarse con un piojo; el piojo perdió sus patas, para casarse con una garrapata; la garrapata perdió su cola, para casarse con una pepsi-cola; la pepsi-cola perdió su burbuja, para casarse con una mala bruja; la mala bruja perdió su gatito, para casarse con Don Federico</p> <p>Don Federico le dijo: Que NO y la mala bruja se desmayó; al día siguiente le dijo: Que SÍ y la mala bruja se puso a reír.</p>	<p>4.- Una paloma</p> <p>Una paloma punto y coma que venía de marte punto y aparte se calló de un nido punto y seguido era un animal punto final era una lombrís punto feliz</p>

Trabajo de coordinación con pelota

Nos lanzamos una pelota y con ella gritamos nuestro nombre: primero con delicadeza hasta llegar a lograr una mayor intensidad. Se trata de ir buscando la camaradería del otro en el juego.



Ver:

<http://teatro.es/contenidos/canalTeatroInfantil/propuestaDeMotivacion/desinhibicion.html>

Expresión corporal

Utilizaremos la expresión corporal para aprender a movernos, para ir buscando el personaje; es un ejercicio que ayuda mucho a integrarnos con los demás. Imitamos al compañero al ritmo de la música. Bailotean... sueltan el cuerpo y la imaginación. Al principio tienden a los recursos conocidos, pero poco a poco su caudal imaginativo se desborda e inundan el aula con sus propuestas.



Ver:

<http://teatro.es/contenidos/canalTeatroInfantil/propuestaDeMotivacion/desinhibicion.html>

Anexo N° 03.**Juicio de Expertos****I.- INFORMACIÓN GENERAL****1.1. Nombre del Experto:** Dr. Sevilla Exebio, Julio César**1.2. Institución donde labora:** Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)**1.3. Título Profesional:** Lic. En Sociología**1.4. Grado /Mención:** Dr. en Sociología**1.5. Instrumento de evaluación:** Ficha técnica**Variable:** El juego dramático**Autor/a :** Patiño Saavedra, Marcela Beatriz**II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales			x		
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				x	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable programa las buenas relaciones humanas en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales				x	
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable: El juego dramático				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación			x		
				x		

7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores				x	
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio					x
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable el juego dramático				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento				x	
	Puntaje parcial	09 24 20				
	Puntaje total	53				

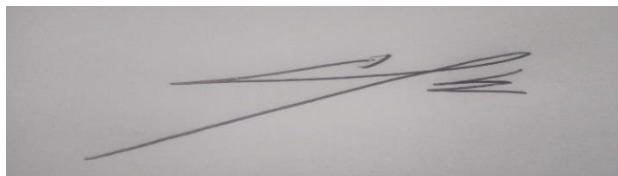
III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación(x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, 04 julio 2021



Dr. Sevilla Exebio, Julio César
CSP 311

Anexo N° 04. Ficha de Validación de Expertos

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

- 1.6. Nombre del Experto:** Dr. Sevilla Exebio, Julio Cécar
1.7. Institución donde labora: Escuela Profesional de Sociología (FACHSE-UNPRG)
1.8. Título Profesional: Lic. En Sociología
1.9. Grado /Mención: Dr. en Educación
1.10. Instrumento de evaluación: Ficha técnica

Variable: La creatividad

Autor/a : Patiño Saavedra, Marcela Beatriz

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales					x
2	Respeto los derechos de información a la privacidad					x
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones y la información que proporciona sus ítems					x
4	Las instrucciones y los ítems del instrumento están diseñados para recabar información pertinente y objetiva sobre la variable clima institucional en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					x
5	El instrumento está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable creatividad				x	
6	Los ítems del instrumento reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten					x

	hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					
7	Los ítems del instrumento son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores			x		
8	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				x	
9	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					x
10	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable creatividad				x	
11	La relación entre la técnica y el instrumento propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					x
12	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento					x
	Puntaje parcial	03 09 40				
	Puntaje total	52				

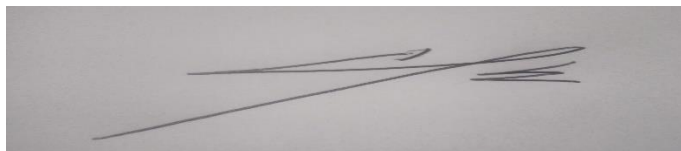
III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El instrumento tiene ítems y aspectos suficientes para describir las intenciones de la investigación (x)

5.- El instrumento debe de ser reformulado porque sus ítems no se ajusta a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El instrumento es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, 04 julio 2021



Dr. Sevilla Exebio, Julio César
CSP 311

Anexo N° 05. La expresión dramática

Estrategia 03:

La expresión dramática

Proceso metodológico.

La estructura base de un taller dramático, según Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes:

a) La puesta en marcha.

-Esta fase de arranque es indispensable, pues gracias a ella se crea un clima lúdico que permite un trabajo posterior.



-En ella se establece y favorece el contacto con el aquí y ahora del lugar donde se realiza la clase, con los otros participantes y con el profesor/animador.

-Las actividades específicas de este apartado son los llamados juegos preliminares (Motos y Tejedo, 1987 y 1999), comprenden, entre otras: actividades que favorecen el contacto entre los participantes, de calentamiento físico, de desinhibición, de atención y concentración, de percepción y memoria sensorial, de imaginación.

-Las tareas propias de esta fase son: motivar, conexas al grupo, plantear metas adaptadas a las capacidades y niveles de relación y grupo, comprobar la disposición

del grupo a trabajar, conectar las propuestas del animador con los intereses del alumnado

b) Relajación.

-La relajación permite la distensión muscular, provoca bienestar físico, produce una buena respiración, favorece la toma de conciencia y la concentración.

-El bienestar que provoca es tanto físico como psicológico, de donde se deriva la disponibilidad del participante favorecedor de su expresión.

-Las actividades de relajación pueden tomar diferentes formas de acuerdo con las técnicas empleadas (Charaf, 1999; Prado y Charaf, 2000): masaje y auto masaje, ejercicios respiratorios, relajación progresiva (tensión-distensión), relajación por concentración autógena, relajación por movimiento pasivo, relajación por acciones inusuales, relax imaginativo, etc.



c) Expresión-comunicación.

-En esta fase es donde se hace una utilización más global del lenguaje dramático, permitiendo a los participantes manifestar de una manera activa su asimilación y comprensión del mismo.

-Las actividades aquí propuestas han de ser lúdicas para que propicien la ocasión de explorar ciertas posibilidades del cuerpo, la voz o del entorno, y de esta manera el alumno adquiera un mayor conocimiento, soltura, confianza y habilidad.



-Aquí se incluyen las actividades de improvisación y exploración, a saber: improvisaciones no verbales, en las que para elaborar la acción se recurre a la mímica, al gesto, a la postura, a la interacción con el otro mediante la expresión corporal; improvisaciones verbales, en las que se pone el acento en el empleo de la comunicación por la palabra y en el juego con los elementos del sonido; improvisaciones verbales y gestuales, en las que se exige la utilización simultánea del lenguaje verbal y de la expresión corporal; exploración del cuerpo (toma de conciencia segmentaria de los elementos del esquema corporal); exploración del movimiento (motricidad global y motricidad fina); exploración de la voz; exploración de los objetos; exploración del espacio; exploración y utilización de los distintos soportes que desencadenan la expresión.

d) Retroacción.

Fase de comentario y valoración de la actividad realizada por el grupo. Consiste en esencia en la verbalización de las vivencias habidas durante las fases anteriores, en compartir las ideas y las emociones vivenciadas y en la toma de conciencia de los medios utilizados para expresarlas



-La retroacción tiene como función desarrollar la toma de conciencia, establecer una comunicación verbal y obtener un feed-back.

-Es importante al finalizar el trabajo de expresión tomar la palabra, pues ésta puede abrir, añadir, enriquecer la acción y la expresión.

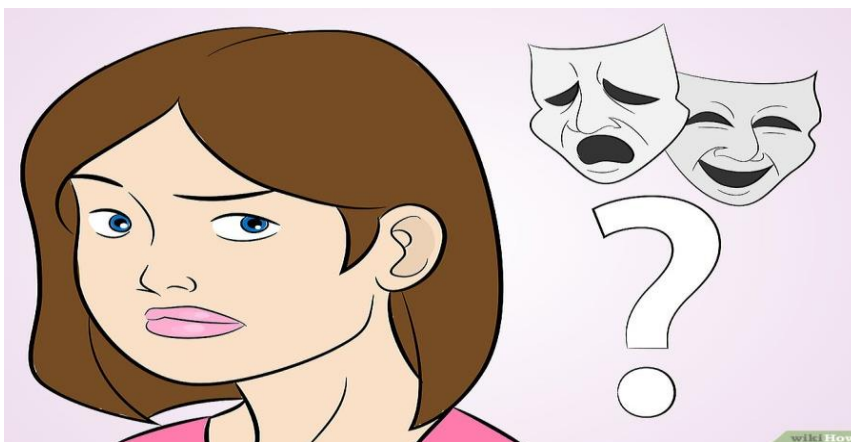
-Las actividades de reflexión se suelen realizar bajo alguno de los siguientes formatos:

a-Actividades de interiorización.

b-Verbalización simple (cada alumno por turno comenta la actividad) e intercambio verbal (se comenta y analiza la actividad con intervenciones libres).

c-Transposición a otras formas de expresión (escritura, dibujo, collage, expresión corporal, etc.) de las imágenes, emociones, sensaciones o ideas surgidas durante las fases de percepción, exploración y actualización.

d-Presentación ante el grupo de una actividad evaluadora realizada por un equipo. Es fácil observar la correspondencia existente entre las dos variables analizadas: el proceso de representación y los momentos de la clase. Ambas se centran en una misma realidad; pero mientras que la primera la enfoca desde la perspectiva del porqué, de la finalidad; la segunda lo hace desde el qué, desde los contenidos.



-Pide a la clase que se saluden mutuamente mientras actúan. Haz que todos se emparejen y se vean frente a frente. Elige algunos saludos básicos para todos a fin de interactuar, tales como “Hola, ¿cómo estás?”, además de respuestas como “Muy bien, gracias por preguntar”. Luego dirígete a tus estudiantes para que representen esta interacción mediante distintos personajes.

-Menciona el tipo de personaje que desees que tus estudiantes personifiquen y pasa por varias distintas caracterizaciones.

Simplemente di “Saluda a otra persona como_____”.

-Llena el espacio en blanco como lo desees. Algunas ideas excelentes incluyen: viejos enemigos resentidos que han olvidado por qué son enemigos; amantes de Internet que no se conocen en persona; profesionales de negocios estreñidos; vecinos a punto de discutir sobre una línea de propiedad (una vez más).

-Realiza rápidamente el ejercicio de modo que tengan el tiempo suficiente para que mencionen todas las líneas.

-Puntualiza después que incluso una línea de diálogo que aparentemente no es interesante puede tener un efecto dramático inmenso.

e.- Haz que los participantes contribuyan a la estructura del curso.



-Una discusión excelente para tener con tu clase al inicio del curso es sobre lo que ellos esperan obtener del tiempo que pasarán juntos. Esto será útil tanto para los estudiantes experimentados de teatro como para los nuevos. Facilita esta discusión haciéndoles preguntas y haciendo que tus estudiantes participen.

-Para empezar la discusión, pregunta a todos qué piensan que implica el “teatro” y “actuar”. Solo esas opiniones probablemente conducirán a algunas discusiones interesantes.

-Pregunta sobre la experiencia personal en actuación de cada uno. Esto te ayudará a dirigir las siguientes sesiones hacia ejercicios adecuados según el nivel de experiencia en ese grupo en particular.

-Pregunta cómo los participantes incorporan la actuación en la vida diaria. Esto recordará a todos sobre el grado en el que el teatro es parte de nuestras realidades que vivimos, incluso cuando no estemos actuando conscientemente.

f.- Incluye una pantomima en cada clase.



-Los estudiantes de cualquier nivel querrán actuar físicamente en cada clase. Las pantomimas son ejercicios vitales ya que gran parte del teatro es no verbal. Dirige ejercicios de actuación en grupo con ejercicios de pantomima que estén inspirados en un rol o ubicación.

-Separa la clase en grupos. Da a cada grupo una indicación rápida recordándoles que no está permitido hablar (aunque sí les permitas hablar entre ellos durante algunos minutos para planificar la pantomima en grupo).

-Recuerda a cada grupo planificar una tarea específica para cada participante.

-Algunas ideas de indicaciones según roles incluyen: practicar un deporte, construir algo y trabajar en una sala de emergencias.

-Algunas ideas de indicaciones según ubicaciones incluyen: en la sala de profesores, en una zanja de aguas profundas o en un parque de atracciones abandonado.

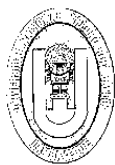
-Haz que toda la clase se reúna durante las actuaciones en silencio de 1 o 2 minutos de cada grupo.

g.- Concluye la sesión con teatralidad.

Haz que todos se turnen para despedirse de la clase. Aquí está el truco: cada estudiante deberá decir algo distinto y los demás tendrán que actuar (mediante voz y conducta) a medida que se despiden. Recuerda a todos que mientras más dramático sea, será mejor.

Para que animes a tus compañeros de clase, inténtalo tú primero.

Di algo simple como “¡Me encanta el teatro!”, pero levanta tus brazos y pronuncia fuerte y muy bien la frase como si fueras un cantante de ópera. Haz una reverencia para enfatizar la oración.



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

HACE CONSTAR QUE:



Bach. Patiño Saavedra Marcela Beatriz

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado “El juego dramático como estrategia psicopedagógica para estimular la creatividad en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” N° 20508, Centro poblado La Quinta, Distrito Marcavelica, Provincia Sullana, Región Piura, 2017” (expediente N°248-13/01/2022-VIRTUAL-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del **Grado de Maestro, Mención: Psicopedagogía Cognitiva**; la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un **índice del 18%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón** y por los miembros del jurado según se determina en el Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020) y la Resolución N° 659-2020-R de fecha 08 de setiembre de 2020 que ratifica la Resolución N° 012-2020-VIRTUAL-VRINV, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos, de investigación formativa y para la obtención de Grados y títulos de la UNPRG - Guía de uso del Software de reporte de similitud -TURNITIN.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 14 de Enero de 2022


Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Marcela Beatriz Patiño Saavedra
Assignment title: Tesis turnitin
Submission title: Tesis de Maestría
File name: TESIS_MARCELA_PATI_O_actualizado.docx
File size: 2.11M
Page count: 71
Word count: 12,018
Character count: 68,843
Submission date: 02-Sep-2021 11:30PM (UTC-0500)
Submission ID: 1640548890



Tesis de Maestría

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

1library.co

Fuente de Internet

4%

3

educreate.iacat.com

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

myslide.es

Fuente de Internet

1%

7

www.postgradoteatroeducacion.com

Fuente de Internet

1%

8

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

1%

9

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

10

www.piuranoticias.com

Fuente de Internet

<1 %

11

serendipeando.blogspot.es

Fuente de Internet

<1 %

12

Submitted to Universidad Nacional de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

13

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

14

docplayer.es

Fuente de Internet

<1 %

15

Submitted to Pontificia Universidad Catolica
del Ecuador - PUCE

Trabajo del estudiante

<1 %

16

documentop.com

Fuente de Internet

<1 %

17

documents.mx

Fuente de Internet

<1 %

18

dspace.esPOCH.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

19

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Exclur citas

Activo

Exclur coincidencias < 15 words

Exclur bibliografía

Activo

