



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**“ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA MEJORAR LA
CAPACIDAD CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO
DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN DEL NIVEL
PRIMARIO, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”,
LAMBAYEQUE”**

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA Y GESTIÓN UNIVERSITARIA.**

AUTORA: Lic. ZULLY CATEHARINE DELGADO SUYÓN

ASESOR: Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN

LAMBAYEQUE – PERÚ – 2017

TESIS

“ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN DEL NIVEL PRIMARIO, FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”, LAMBAYEQUE”

PRESENTADA POR:

Lic. Zully Cateharine Delgado Suyón
AUTORA

Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
ASESOR

TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN UNIVERSITARIA

APROBADO POR:

Dra. Rosa E. Sánchez Ramírez
PRESIDENTA

Dr. Percy Morante Gamarra
SECRETARIO

M. Sc. Miguel Alfaro Barrantes
VOCAL

DEDICATORIA

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A Freedy Chozo Sánchez, quien me brinda su amor, su cariño, su estímulo, su apoyo constante y la ayuda que me has brindado ha sido sumamente importante, estas a mi lado inclusive en los momentos y situaciones más tormentosas, siempre ayudándome, todo esto te lo debo a ti.

A mi querido hijo GIANMARCO YESQUEN DELGADO.

AGRADECIMIENTO:

El presente trabajo de tesis agradecer a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

Te agradezco amor por tu afecto y tu cariño son los detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo, de mis ganas de buscar lo mejor, y por ayudarme a encontrar el lado dulce y no amargo de la vida .Eres mi motivación más grande para concluir con éxito esta tesis.

Agradezco a mi hijo Gianmarco y a mi papi por darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

INDICE

RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	14
DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL Y DE LA CAPACIDAD CREATIVA EN EL NIVEL SUPERIOR	14
1.1.- UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	14
1.1.1.- Ubicación y breve historia de la provincia de Lambayeque.....	14
1.1.2.- Situación socio-económica de la provincia de Lambayeque	15
1.1.3.- Breve reseña histórica de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque.....	19
1.1.3.1.- Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación	19
1.1.3.2.- Escuela Profesional de Educación.	20
1.1.4.- Objetivos, Misión, Visión.....	20
1.2.- Surgimiento del problema	21
1.3.- Principales manifestaciones y características de la creatividad.....	25
1.4.- Metodología utilizada.	27
1.5.- Tipo de diseño.	28
1.6.- Diseño de la investigación	30
CAPITULO II.....	33
FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN LA CAPACIDAD CREATIVA	33
2.1.- La estimulación creativa desde el enfoque epistemológico.	33
2.2.- Fundamentos pedagógicos de la capacidad creativa.	36
2.2.1.- La creatividad desde la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono	37
2.2.1.1.- Los seis sombreros de la creatividad	39
2.3.-Teorías relacionadas con el problema de la investigación.....	41
2.3.1.- El drama y las competencias dramáticas desde la perspectiva de Tomás Motos.....	41
2.3.1.1.- Diferencias entre dramatización y teatro:	42
2.3.1.2.- Elementos del esquema dramático.....	43
2.3.1.3.- ¿Teatro para qué?: ámbitos del teatro no convencional	44
2.3.1.4.- Contenidos del Taller de Teatro	47
2.4.- Bases conceptuales.....	50
2.4.1.- Acerca de la estrategia metodológica.....	50
2.4.2.- Estadio de los roles: "El estudiante como Comunicador"	53
2.4.3.- Técnicas dramáticas en función de la edad de los sujetos	57
2.4.4.- Formas dramáticas	57

2.4.5.- Metodología de la dramatización-teatro	60
CAPÍTULO III.....	68
RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA	68
3.1.- Resultados de la investigación.....	68
3.2.- Descripción de la propuesta.	75
2.1. Relajación de brazos.....	82
2.2. Masaje de manos	83
2.3. Un paisaje en la palma de tu mano.	84
3.1. Las manos mágicas	84
3.2. Hablar con las manos	85
3.3. Las manos corazón.	86
3.4. Hablo con tus manos	86
3.5. Dramatización. Las manos de los personajes	87
CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES	90
BIBLIOGRAFÍA.....	91
ANEXOS.....	96

RESUMEN

La investigación tiene como propósito determinar la relación entre el arte y la expresión dramática con el fomento de la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario, así como brindar a los docentes estrategias didácticas basadas en la expresión dramática y el teatro dramático; estrategias que se basan en la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos; del aprendizaje significativo de Ausubel, y la teoría socio cultural de Lev Vygotsky. El estudio es de tipo descriptivo, propositivo, correlacional, diseño no experimental. La población muestral es definida, se restringe a los 40 estudiantes que conforman el aula de la especialidad primaria de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la UNPRG.

Palabras clave: Estrategia metodológica, arte dramático, trabajo dramático y corporal sobre las manos, aprendizaje significativo, competencias dramáticas.

ABSTRACT

The research aims to determine the relationship between art and dramatic expression with the promotion of creativity in the students of the third cycle of the Professional School of Education at the primary level, as well as provide teachers with didactic strategies based on expression Dramatic and dramatic theater; Strategies that are based on the theory of drama and the dramatic competitions of Tomás Motos; The meaningful learning of Ausubel, and Lev Vygotsky's socio-cultural theory. The study is descriptive, propositional, correlational, non-experimental design. The sample population is defined, it is restricted to the 40 students that make up the classroom of the primary specialty of the Professional School of Education of the Faculty of Social Sciences and Education of the UNPRG.

Keywords: Methodological strategy, dramatic art, dramatic and corporal work on the hands, significant learning, dramatic skills.

INTRODUCCIÓN

El arte dramático constituye una herramienta fundamental en el campo de la educación para motivar, fomentar la creatividad, el intercambio comunicativo, desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones. Sin embargo, a pesar de este reconocimiento por parte de muchos sistemas educativos a nivel mundial, en el sistema educativo peruano, la dramatización como arte, como teatro, no se ha incorporado suficientemente a las actividades universitarias, quizá por falta de preparación del profesorado o porque éste no está muy convencido de su beneficio.

Al respecto, Barret (1985), manifiesta que la expresión dramática (Dramatización) es una asignatura privilegiada, donde el sujeto, por primera vez en el aula, es el objeto de su propio aprendizaje. Por otra parte, dice Tomás Motos (2001) que somos conscientes de la necesidad de un enfoque integrador y transdisciplinar, que contemple el conocimiento no en módulos separados, fijos e inmutables, sino como un tejido en que todos los elementos están construyendo la trama. Este principio nos guía a la hora de elaborar materiales curriculares hacia el Taller de dramatización.

Respecto a la importancia de la dramatización, Julián Betancourt, (2008) destaca varios aspectos que son trascendentes en la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. Así tenemos: La buena comunicación, ya que se favorece la buena comunicación, la comprensión, la confianza; la Enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno, porque se destaca la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente del aula (lo exógeno); las competencias que se han de propiciar en el alumno, es decir, la apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la internalización de su herencia cultural; la cooperación, ya que constituye un elemento clave para el desarrollo de un clima creativo,

fomentando no sólo un trabajo individual, sino también grupal, a través de lo cooperativo que conlleve posteriormente a lo colaborativo; etc.

De acuerdo a Tomás Motos (2014) se entiende por competencia el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que ha de ser capaz de movilizar una persona, de forma integrada, para actuar eficazmente ante las demandas de un determinado contexto. Manifiesta que las competencias tienen que haber sido adquiridas al finalizar un nivel educativo determinado. En el ámbito profesional se entiende por competencia el saber hacer complejo y contextualizado que tienen que dominar los profesionales competentes.

Respecto al drama y el teatro dramático Tomás Motos (2014) manifiesta que, si se observa a los jóvenes, podemos darnos cuenta cómo crean y recrean constantemente ideas e imágenes que les permiten representar y entenderse a ellos mismos y sus visiones de la realidad. Éstas pueden captarse en su habla, en sus expresiones gestuales y artísticas, en sus trabajos manuales, en la música, la danza, la interpretación dramática y, desde luego, en el juego. Tomás Motos (2001) considera que el drama supone un auténtico medio de aprendizaje, un medio por el que exploran activamente diversas experiencias en diferentes casos. Éste puede servir de ayuda a los participantes para lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades.

El presente trabajo de investigación denominado “Estrategias metodológicas para mejorar la capacidad creativa de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, surge como una preocupación por contribuir a mejorar la creatividad de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario, así como brindar a los docentes estrategias didácticas basadas en la expresión dramática y el teatro dramático; estrategias que se basan en la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos; del

aprendizaje significativo de Ausubel, y la teoría socio cultural de Lev Vygotsky.

El **problema** planteado en la presente investigación fue de la siguiente forma: ¿De qué manera, el taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado”, a través de la estrategia metodológica del trabajo dramático y corporal sobre las manos, contribuye a mejorar la creatividad y la expresión dramática de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque?

El objeto de estudio viene a ser el proceso de la expresión dramática como estrategia metodológica en relación con el desarrollo de la creatividad en el nivel superior. Y **el campo de acción**: Estrategia metodológica del taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado”, en los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque,

Para la ejecución de la investigación se cumplieron con un conjunto de actividades que fueron revisión de documentos, construcción de instrumentos para el recojo de datos y procesamiento, revisión de los aspectos teóricos, monitoreo de los procesos metodológicos, etc.

Los fundamentos teóricos que sustentan la presente investigación son los fundamentos epistemológicos de la creatividad, en particular relacionándolo con la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos

Los objetivos planteados son: **Objetivo general**: Diseñar el taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” como estrategia metodológica basado en el trabajo dramático y corporal sobre

las manos, sustentados en la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos, para mejorar la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque,

Los **objetivos específicos** son:

a.- Conocer la importancia del arte y expresión dramática como estrategia metodológica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

b.- Proponer el taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado”, que, a través de la estrategia metodológica del trabajo dramático y corporal sobre las manos, tiene por finalidad contribuir a mejorar la creatividad y la expresión dramática de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque,

La **hipótesis** a defender consiste en: Si se diseña el taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” como estrategia metodológica basado en el trabajo dramático y corporal sobre las manos, sustentados en la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos, entonces es posible mejorar la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque,

El presente informe está organizado en **tres capítulos**: En el primer capítulo se presenta el diagnóstico de la realidad provincial y se presentan las principales características del problema de investigación. Además, se presenta un resumen de la metodología utilizada en la investigación. En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos utilizados relacionados con el problema de investigación. En el tercer capítulo se

presenta la propuesta, sus fundamentos, su modelo teórico y operativo. Finalmente presentamos las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y los anexos correspondientes.

La autora

CAPÍTULO I

DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL Y DE LA CAPACIDAD CREATIVA EN EL NIVEL SUPERIOR

En el presente capítulo se hace una breve descripción de la Provincia de Lambayeque en sus aspectos históricos, socio-económicos, para lo cual se ha tomado como referencias la página web: [www. Turismo Lambayeque](http://www.TurismoLambayeque.com). Así mismo se describe el problema de investigación. Por otra parte, en este capítulo se presenta una descripción de la metodología utilizada en el desarrollo de la investigación.

1.1.- UBICACIÓN GEOGRÁFICA.

La Escuela Profesional de Educación, especialidad nivel primario, es parte integrante de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación; y se encuentra ubicada en el campus universitario de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” en la ciudad de Lambayeque.

1.1.1.- Ubicación y breve historia de la provincia de Lambayeque.



Fuente: <http://espanol.mapsofworld.com/continentes/sur-america/peru/lambayeque.html>

La provincia de Lambayeque se encuentra ubicada en el norte de la costa peruana, aproximadamente entre las coordenadas geográficas 5 28'36" y 7 14'37" de latitud Sur y 79 41'30" y 80 37'23" de longitud oeste del Meridiano de Greenwich, específicamente, en el noroeste y este de la región Lambayeque; al lado izquierdo del río Lambayeque a una altura de 18 grados. En la ciudad de Lambayeque se dio el primer pronunciamiento de la independencia del Perú, el 27 de diciembre, de 1820 por ello, se le llama Cuna de la Libertad en el Perú. Posee casonas virreinales muy bien conservadas como la Casa Cúneo y la Casa Descalzi. La provincia fue creada mediante Ley del 7 de enero de 1872, durante el gobierno del Presidente José Balta.

1.1.2.- Situación socio-económica de la provincia de Lambayeque

Extensión territorial: Su extensión es de 11,217.36 km² es la más extensa del departamento, posee el 67.63% de la superficie departamental, por decreto del Gobierno Militar, se le recortó 2849 km², si se atiende a esa resolución su extensión sería de 8,368.36 km².

Clima: Estación muy marcada, el verano con poca presencia de lluvias, donde la temperatura se eleva hasta alcanzar los 34°C. el resto del año presenta un clima otoñal, con permanente viento y temperaturas que oscilan entre los 17° y 25° C. En general la región presenta un clima benigno, con bajo porcentaje de humedad y con una media anual de 23° C.

Folklore: La provincia de Lambayeque se caracteriza por la alegría de sus bailes, como el baile de la Marinera Norteña y también el Tondero y la Cumanana, que viene de las ciudades colindantes con Morropón, en Piura. Aunque claro está, también se practica la Marinera Atonderada que es netamente de Lambayeque y también es común encontrarla en Bajo Piura y en Tumbes como forma desprendida de ambos: la Zamacueca o versión Marinera Norteña y el Tondero Piurano. También se practica la

medicina folklórica o curanderismo utilizando hierbas y otros productos, así como ritos mágicos. Una estampa tradicional es la presentación del Caballo Peruano de Paso montados por expertos chalanos. Las peleas de gallos de pico y navaja, son motivo de reunión de numerosos aficionados en las reuniones de familia y festividades.

Gastronomía y Bebidas

Hablar de la gastronomía lambayecana es hablar de palabras mayores. Esta deliciosa comida goza de una fama bien merecida, es el resultado del mestizaje cultural entre sus antiguas culturas pre-hispánicas y el mundo occidental. Es una gastronomía plena de sabores y a su misma vez de economías. Ahí están para confirmarlo el chinguirito preparado de pez guitarra seco y salado, la tortilla de raya, ambos platos que explotan el recurso marino de la región. Otras de sus estrellas es el Espesado Chiclayano hecho a base de frejoles verdes y carne de vacuno. Acá les brindamos una lista de los platos más representativos de Lambayeque: el cabrito a la chiclayana, Seco de Pato, Pepián de Pavo con garbanzos, Chirimpico, Migadito, Carne Seca, Humitas, Causa a la Chiclayana, Seco de Cabrito, Cebiche Chiclayano, Conejo Asado, Arroz con Cecina, Causa de Chicharrones y todo esto debe ser acompañado con una buena Chicha de Jora y para el postre tenemos, el Dulce de Loche, el tradicional King Kong. Manías, Tortitas de Maíz.

En bebidas tradicionales, no hay otra bebida como la chicha de jora para acompañar todas estas exquisiteces. Como postre se recomienda probar el delicioso King Kong Lambayecano, el machacado de membrillo, dulce de calabaza, Natillas y los alfajores, que seguramente deleitarán su exquisito paladar.

Atractivos turísticos.

Calendario turístico.

- 19 marzo: Fiesta del Señor de San José.
- Marzo/Abril: Semana Santa en Chiclayo.
- 18 abril: Aniversario de la Fundación de Chiclayo.
- 25 abril: Fiesta del Señor de la Justicia en Ferreñafe.

Turismo:

Complejo arqueológico de Huaca Rajada y Sipán:

Ubicado a 35 Km. al sureste de la ciudad de Chiclayo (45 minutos en auto). Allí en 1987 se descubrió una tumba con los restos intacto de un personaje Mochica, el majestuoso Señor de Sipán. El hallazgo permite apreciar el ritual del funeral de un gobernante Mochica, quien estaba acompañado de un guerrero, un sacerdote, dos mujeres, un niño, un perro, una llama y guardián con los pies amputados. El ajuar funerario incluye numerosas joyas de oro y plata decorada con turquesas.

Reserva ecológica del Chaparri.

Territorio de 34,412 Ha. perteneciente a la comunidad campesina Muchik Santa Catalina de Chongoyape. Se trata de la primera área de conservación privada en el Perú. Su principal objetivo es la conservación de los bosques secos de la zona y de la rica bio diversidad que alberga; así como el establecimiento de mecanismos que permiten el aprovechamiento sostenible de los recursos naturales.

Santuario histórico Bosque de Pómac

Este bosque seco es a su vez un refugio de algarrobos, aves y restos arqueológicos de la cultura Sicán. Se han hallado 20 estructuras pre incaicas, como Huaca Las Ventanas, Huaca Lucía, Huaca La Merced o

Huaca Rodillona, entre otras. Los hallazgos arqueológicos han sorprendido por la cantidad de objetos de oro encontrados.

Complejo arqueológico de Túcume

Se remonta a 700 años d.c. y, según la leyenda, fue fundado por Calac, descendiente de Naylamp. Túcume o el Valle de las Pirámides, como también se le llama, está conformada por 26 pirámides entre las que destacan la Huaca del pueblo, La Raya, El Sol, y Las Estacas.

Museo Nacional Sicán

Sicán o casa de la Luna es un museo que recoge el producto de las investigaciones que, por más de dos décadas, realizó el arqueólogo Izumi Shimada como director del proyecto arqueológico Sicán (1978). La exhibición recopila los artefactos hallados en las excavaciones de los sitios de Batán Grande y los muestra tal como se usaron o se fabricaron. La intención es plasmar distintos aspectos vinculados a la Cultura Sicán, a través de la representación de detalles de la vida doméstica, de los procesos de manufactura o de las labores productivas.

Museo Nacional Sicán



Fuente: [www. Turismo Lambayeque](http://www.TurismoLambayeque)

Mueso Nacional Tumbas Reales de Sipán

De moderna arquitectura, alberga la colección de objetos arqueológicos de oro, plata y cobre, provenientes de la tumba del Señor de Sipán. El museo es dirigido por el arqueólogo Walter Alva, gestor y director del proyecto, y quien fuera el descubridor de dicho entierro en la zona arqueológica de Huaca Rajada, como en la localidad de Sipán.

Mueso Nacional Arqueológico Brüning

Exhibe la colección de objetos arqueológicos reunidos por el etnógrafo alemán Enrique Brüning. En sus cuatro pisos se exponen objetos de alfarería, textilería, trabajos en piedra, madera, etc. Todos ellos muestran el vigoroso carácter artístico y tecnológico de las culturas regionales de los últimos 5 000 años. La (Sala de Oro de este Museo es una muestra de incalculable valor histórico de América Pre colombina.

1.1.3.- Breve reseña histórica de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque

Hasta el 17 de marzo de 1970, coexistieron en este departamento, la Universidad Agraria del Norte con sede en Lambayeque, y la Universidad Nacional de Lambayeque, con sede en Chiclayo, ese día mediante el Decreto Ley No. 18179, se fusionaron ambas universidades para dar origen a una nueva, a la que se tuvo el acierto de darle el nombre de uno de los más ilustres lambayecanos: el genial inventor, precursor de la aviación mundial y héroe nacional, Teniente Coronel Pedro Ruiz Gallo.

1.1.3.1.- Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación

La Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación es conocida al interior de nuestra universidad como FACHSE; es una de las 14 facultades de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo - UNPRG. La cual ofrece seis especialidades profesionales: Ciencias de la Comunicación, Educación, Sociología, Arte, Psicología, Arqueología.

1.1.3.2.- Escuela Profesional de Educación.

La Escuela Profesional de Educación es parte de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, la misma que está ubicada en la ciudad universitaria de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” en la ciudad de Lambayeque. La Escuela Profesional de Educación viene funcionando académicamente orientada por el Diseño curricular elaborado en base a los criterios establecidos por el estudioso peruano Walter Peñaloza Ramella.

Docentes

-Especialidad de CC. H. Soc. y Filosofía/ Historia y Geografía/ Psicología:
14 docentes

-Especialidad Lengua y Literatura: 06 docentes

-Especialidad Ciencias Naturales: 02 docentes

-Especialidad Educación Física: 04 docentes

-Especialidad: Matemática y computación. 01 docente

-Nivel Inicial: 05 docentes.

-Nivel primario: 06 docentes

Total: 38 docentes

1.1.4.- Objetivos, Misión, Visión.

Objetivos.

Propiciar una formación universitaria de carácter integral que promueva la hominización, culturización y socialización del futuro maestro, en los distintos niveles de inicial, primaria y secundaria.

Formar personas y profesionales de la educación cuya naturaleza intelectual y académica se plasme en docentes altamente capacitados en el campo docente y en la conducción de unidades educativas, fomentando

su creatividad e innovación, sin desmedro de una orientación humanista, científica, tecnológica.

Formar maestros con profunda vocación ética y con compromiso con la problemática regional y nacional del país.

Garantizar procesos de autoaprendizaje y autoevaluación, en un ambiente pedagógico abierto, democrático, dialogante y horizontal, sin desmedro de la disciplina, orden y responsabilidad.

Misión

Nuestra escuela profesional tiene como misión fundamental construir un proceso vital y sistemático de renovación personal e intelectual, que recoja lo mejor del aporte de la ciencia y tecnología; y lo recree a la luz de un nuevo sistema ético de nuestro peculiar soporte material y cultural y alumbre la renovación de la forma de hacer docencia, ciencia y desarrollo personal, asimismo la formación integral del futuro docente sobre la base de procesos como la hominización, socialización y culturación, orientados a forjar una persona y un profesional capaz de interactuar significativamente consigo mismo y con su entorno.

Visión

Convertirse en matriz de un Movimiento Pedagógico Innovador del Norte Peruano (MPINP). Un movimiento que viniendo desde dentro nos permita proyectarnos sobre nuestra propia universidad, para luego gravitar sobre la diversidad de unidades educativas de la macro región norteña.

1.2.- Surgimiento del problema

Durante varias décadas del siglo XX, han existido varios enfoques psicológicos sobre la creatividad en pugna. Así tenemos a aquellos psicólogos que consideraron a la creatividad como una cualidad innata sólo de determinados individuos. Por otra parte, autores como Martín Hernández Morán (2005) manifiestan que, cada individuo nace con una

cuota de creatividad genética (no nula), que puede desarrollarse, mediante técnicas de enseñanza y aprendizaje.

Otros enfoques sostienen que la creatividad en la educación es la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con la de los demás. En el contexto socio-educativo de hoy cuando se habla de creatividad, lo primero que se nos ocurre es: originalidad, imaginación, inventiva, novedad, audacia, progreso, etc. Y cuando hablamos de una persona creativa, la suponemos: a.-Con imaginación novedosa; b.-Con capacidad investigadora; c.- Con capacidad de síntesis; d.- con curiosidad y concentración. Es decir, los paradigmas que se han manejado y predominado en el mundo educativo actual acerca de las capacidades creativas en los niños y jóvenes estudiantes, están relacionadas con el éxito y el progreso.

Juan Manuel de Berriozabal, (Marqués de Casajara) a puertas del siglo XX, concebía la creatividad como una forma de manifestación del talento definiéndolo como "la capacidad superior del ser humano que puede ser comprendido como entendimiento aventajado", denotando en su definición el carácter cognitivo e intelectual que le atribuía a este fenómeno. Por otro lado, Fernández (2000), manifiesta que la verdadera dimensión de la relevancia de la creatividad recién se ha manifestado con carácter científico en el siglo XX. Puccio (1982), por ejemplo, dice que la mayor relevancia que tiene la creatividad es a partir del año 1950, cuando históricamente J. Guilford en su discurso pronunciado en la Asociación Americana de Psicología, destaca la importancia de considerar la creatividad como una categoría dentro de los estudios e investigaciones de la ciencia psicológica.

La creatividad es un tema de estudio que podríamos calificar de trascendental por sus consecuencias personales, sociales, culturales, e incluso, económicas. Solar (1998) dice que la creatividad tiene que ver con la ejecución de las personas en contextos muy diversos y con su

funcionamiento óptimo, con la innovación, con la solución de problemas de todo tipo, con los avances científicos y tecnológicos, con los cambios sociales, etc. En definitiva, la creatividad puede ser considerada como una de las características más importantes del ser humano y por tanto de sus producciones.

Relacionando la creatividad con los sistemas de enseñanza, Cortez (2010), Juárez (2010) apuntan que en los sistemas educativos latinoamericanos aún subsiste la praxis de enfoques tradicionales de enseñanza-aprendizaje; desde la disposición rígida de los asientos en el aula, hasta la metodología predominantemente expositiva aun utilizada por muchos docentes. A decir de estos investigadores, estas características fomentan más bien la pasividad, el conformismo y la imitación; antes que a la creatividad. Las demandas y exigencias educativas del mundo actual, globalizado y competitivo es que los estudiantes en todos los ámbitos, precisan estimular fuertemente su creatividad para visualizar, inventar y generar cambios de paradigmas. Sólo de esta manera estarán en la posibilidad de entender su propio contexto y así adelantarse al futuro. Sin embargo, las diversas realidades socio-educativas latinoamericanas tanto de nivel inicial, como primarios y secundarios se encuentran muy distantes de cumplir con estos cometidos y demandas nacionales y mundiales.

El desarrollo de las capacidades creativas con bases científicas y con convicción política e institucional se encuentran ausentes en la mayoría de sistemas educativos de América Latina y del Caribe. Estas carencias se asientan más en los centros educativos de las zonas urbano-marginales y de las grandes mayorías ciudadanas de bajos recursos de los países del área, los cuales se distinguen por una serie de rasgos de socialización opuestos a la creatividad, que la quebrantan y aniquilan; así tenemos:

a.- La predominancia de la educación tradicional, la misma que tiene a la repetición rutinaria y automática como una de las bases de éste sistema educativo;

- b.-La reproducción e imitación de modelos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es decir, no competitivos, exentos de calidad educativa;
- c.- La copia y reiteración de ideas, definiciones y teorías en la enseñanza. No se desarrollan las capacidades creativas;
- d.- La imposición jerárquica, autoritaria o paternalista, de normas y criterios rígidos para pensar y actuar, por parte de los padres, profesores, la escuela y la empresa, que inhiben la iniciativa propia.

Según Edelman, (1987) el cerebro humano se construye creativamente a sí mismo, viene sin programar y debe programarse para sobrevivir y eso puede ser considerado el ejercicio de creatividad más significativo y vital. Si esto es así, los artistas reconocidos por sus magníficas obras, los científicos descubridores de lo invisible, los que han pasado a la historia de la humanidad por sus descubrimientos, simplemente han prolongado esa capacidad para buscar posibilidades que todos tenemos.

Desde este amplio enfoque de Edelman, (1987) es creativa la persona que ve a partir de un conjunto de estímulos lo que antes no había visto o lo que nadie ha visto antes. Es creativo el proceso que ha llevado a la formulación de una nueva teoría, a la producción de una obra plástica inédita, al desarrollo de un producto ingenioso que soluciona alguna cuestión práctica, etc. Es creativo el producto, respuesta o idea concreta que reúne características de novedad, originalidad, utilidad, adecuación a un problema dado, etc. Y es creativo también el proceso de percibir todo esto, porque al mirar un cuadro una persona puede percibir un conjunto de manchas de colores y otra puede percibir sugerentes formas de entender el mundo.

Al respecto, Csikszentmihalyi (1996) plantea que lo que frena la creatividad no es siempre la falta de productos, ideas, obras originales y novedosas, sino la falta de interés manifestada por los observadores. No sería por tanto una cuestión de oferta creativa sino de demanda y resulta paradójico que la mayoría de los intentos por potenciar la creatividad se centren en el lado de la oferta.

Decir que todos somos creativos es como no decir nada y en realidad no queremos no decir nada sobre este importante tema que ha contribuido tan notablemente a nuestra supervivencia. Las personas creativas no están hechas de materiales especiales. Decir lo contrario es una forma de hablar que pretende hacer más fácil el entendimiento. Todos estamos hechos de lo mismo y todos tenemos un gran potencial creativo. La creatividad es una cuestión de grado (Amabile, 1983; M. Stein, 1974) y algunos estarán en el lugar adecuado, en el momento oportuno y con los recursos necesarios para hacer descubrimientos importantes que merezcan la consideración de creativos. Pero para que esto ocurra también hay que estar preparados, entrenados convenientemente y dispuestos para que en cualquier momento algo excepcional pueda pasar.

Los estudios centrados en el proceso de desarrollo de la creatividad parecen indicar que el talento creativo excepcional se hace (Ericsson, 1996) y que manifestar creatividad en cualquier campo requiere un periodo de aprendizaje previo (Hayes, 1989; Simonton, 1991). La creatividad no depende de entes divinos ni de características excepcionales, sino que resulta de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas, conocimientos técnicos, circunstancias sociales y culturales, recursos y en gran medida de suerte.

1.3.- Principales manifestaciones y características de la creatividad.

En el sistema educativo nacional cada vez trasciende la importancia y el significado que tiene el desarrollo de la creatividad entre los estudiantes, particularmente universitarios. Al respecto, en el Perú se ha desarrollado diversos estudios sobre esta problemática como, el de Charles Sablich H. (Ica, 2011) “El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Derecho Penal Económico de la Asociación Universidad Privada San Juan Bautista; Filial Ica” en el que destaca que una de las causas de desmotivación y bajo rendimiento en el desempeño profesional es aquella que se relaciona con la orientación y reafirmación vocacional. Revela que una vez que ingresan los estudiantes, la mayoría señalan que persiguen

una carrera profesional para el éxito sin necesariamente sentir vocación profesional. Estas actitudes están en relación directa con la baja motivación creativa.

Así mismo el psicólogo educativo Daniel Bossa (PUCP, 2014) sostiene que el desarrollo de la creatividad en los estudiantes debe ser común a todas las áreas académicas y al mismo tiempo debe haber un área especial de pensamiento, con profesores, con texto y tiempo especiales, y que en esa área de pensamiento debe favorecerse el pensamiento creativo de manera deliberada, promoviendo la originalidad, la flexibilidad, la fluidez, la elaboración de las ideas y la forja de personalidades más persistentes que asuman riesgos. De otra parte, Julio Alvarado Tarazona, (2006) Miembro Consultor REDEM en Perú, afirma que la creatividad en la formación académica universitaria aún no se ha desarrollado con la importancia esencial política y científica que merece; no se han desarrollado institucionalmente y sistémicamente métodos, estrategias educativas que promuevan e incentiven el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos; tampoco se destaca que la creatividad implica no sólo incrementar el potencial inventivo, sino desarrollar la personalidad y el autoestima de los estudiantes.

De acuerdo al estudio realizado por Bruno Ladrón de Guevara (PUCP, 2011) afirma que los estudiantes evaden su responsabilidad académica como estudiantes regulares, al no asistir permanentemente al salón de clases, muestran poco interés y motivación por las asignaturas, lo que evidencia desmotivación. No asumen compromisos serios con las asignaturas, demuestran rigidez, dogmatismo para resolver problemas del aprendizaje relacionado con su profesión; condiciones alejadas de la creatividad; existe pues poca originalidad para resolver los problemas profesionales, se aprecia un alto nivel de desmotivación, falta de originalidad, independencia y flexibilidad de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza aprendizaje en las diversas asignaturas de sus respectivas profesiones.

Esta problemática de no desarrollar las capacidades creativas en los estudiantes universitarios ha generado como consecuencias la escasa originalidad, fluidez, imaginación, inventiva en los estudiantes; bajo rendimiento académico; profundización de la repetición, reproducción y memorización carente de reflexión crítica, creatividad para innovar, etc.

De acuerdo al diagnóstico realizado en los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, respecto al problema de la creatividad, observamos las siguientes características:

- a.- Repetición rutinaria y automática sin pensar del alumno.
- b.- Evidente falta de originalidad, de inventiva y de fluidez en el desarrollo de sus trabajos, exposiciones, etc.
- c.- Desmotivación, relajo y quedar sólo en la superficialidad de los conocimientos.
- d.- La teoría les cansa, más les interesa los resultados, aunque éstos no sean comprendidos.
- e.- Falta de curiosidad investigativa, que es el motor para la producción y construcción del conocimiento,

1.4.- Metodología utilizada.

Partimos que es imprescindible para cualquier investigación, que los aspectos estudiados al igual que las evidencias que puedan encontrarse, cuenten con altas condiciones de fiabilidad, objetividad y validez. Por lo tanto, es necesario identificar y delimitar los procedimientos metodológicos que servirán como instrumento para dar respuesta a las interrogantes planteadas en la investigación. En consecuencia, el objetivo general de la investigación es proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de educación del nivel primario. Universidad Nacional “Pedro

Ruiz Gallo” de Lambayeque, donde se aplicarán los métodos, técnicas y protocolos en la recolección de datos necesarios en la investigación.

1.5.- Tipo de diseño.

El presente estudio se enmarca bajo la modalidad de proyecto factible, ya que propone una estrategia operativa, viable para la solución de un problema, en este sentido, la autoría del presente trabajo de investigación, define al proyecto factible como: La elaboración y desarrollo de una propuesta de una estrategia operativa viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones, grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, métodos o procesos. El tipo de investigación empleado en este estudio es descriptiva-propositiva, el cual permite conocer las características creativas que presentan los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”. El diseño fue descriptivo ya que responde a la pregunta ¿cuáles son las características que presentan los estudiantes en sus capacidades creativas? La Investigación se enmarca en el nivel propositivo. En base a fundamentos teóricos-científicos previamente analizados se construye nuevos argumentos, conceptos y relaciones categoriales con perspectivas a aportar a entender mejor el objeto de estudio.

Diseño de la investigación

Se define el diseño de la investigación como el plan de estrategia concebida en el cual el interés del investigador se centrará en describir el evento en un momento único en tiempo presente. Este proyecto se orienta hacia un diseño de tipo no experimental, que son aquellos diseños no experimentales en los cuales el investigador no ejerce control ni manipulación alguna sobre las variables de estudio. Para el presente estudio la investigadora no creará ninguna situación, sino que observará la situación existente en cuanto a las estrategias que aplican los docentes en la estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del tercer

ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”.

Procedimiento:

El procedimiento para desarrollar la investigación seguirá las siguientes fases: a) Fase I. Estudio Diagnóstico. Para detectar la necesidad de proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”. b) Fase II. Estudio de Factibilidad. Para determinar la factibilidad del taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” como estrategia metodológica. c) Fase III. Diseño de la propuesta. El diseño de un taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” como estrategia metodológica de Estimulación del Pensamiento Creativo, dirigido a los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” es necesario para lograr un cambio efectivo en el estímulo de las capacidades creativas en los estudiantes, ya que dependiendo del manejo adecuado de las estrategias de estimulación del pensamiento creativo se podrá tener un resultado de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente estudio se enmarca bajo la modalidad de proyecto factible, ya que propone una estrategia operativa, viable para la solución de un problema, en este sentido, la autoría del presente trabajo de investigación, define al proyecto factible como: “La elaboración y desarrollo de una propuesta de una estrategia operativa viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones, grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, métodos o procesos”. Para tal fin la investigación se realizará en tres fases: a) Estudio diagnóstico, b) Estudio de factibilidad y c) Diseño de la propuesta.

1.6.- Diseño de la investigación

La presente investigación es propositiva, porque se plantean estrategias metodológicas que pretenden mejorar la creatividad de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación. La investigación es básica. En base a fundamentos teóricos-científicos previamente analizados, se construye nuevos argumentos, conceptos y relaciones categoriales, con perspectivas a aportar a entender mejor el objeto de estudio.

Población

La población son los individuos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, sobre los cuales se requiere hacer una inferencia basada en la información y a un número de variables definidas en el estudio. Por consiguiente, para este estudio en el marco poblacional estará conformado por los 40 estudiantes que conforman el aula del tercer ciclo de la Especialidad Primaria de la Escuela Profesional de Educación de la FACHSE-UNPRG. **(N)**

Muestra

Es una parte de la población, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus particulares. Para la presente investigación la muestra quedará conformada por 40 estudiantes que conforman el aula del tercer ciclo de la Especialidad Primaria de la Escuela Profesional de Educación de la FACHSE-UNPRG. **(N=n)**

Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

El proceso de recolección de datos se realizó a través de un cuestionario como señala Balestrini (2001:172), "este es un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas

particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptibles de analizar con relación al problema”. En el presente estudio, como instrumento de recolección de información se usará la encuesta.

-En la recolección de datos se desarrolló la observación participante para caracterizar los aspectos creativos, actitudes y conductas asumidas por los estudiantes.

-Registro de datos cotidianos en el aula, reunión de grupos, etc.

Instrumentos

El Cuestionario: Nos permitió recoger la información relacionadas con las dos variables de estudio.

-Cuaderno de apuntes. Para registro de información diaria en diversos contextos en los que acciona el estudiante.

-Fichas de campo. Para hacer un registro de los comportamientos, conductas y actitudes de la muestra previamente categorizados

-Fichas bibliográficas. Para recoger información bibliográfica y de campo.

Métodos y procedimientos para la recolección de datos.

a.- Encuesta a los estudiantes

b.- Observación participante a los estudiantes en los diferentes momentos y ambientes de la institución.

Análisis estadísticos de los datos.

Para la presentación de datos se utilizaron cuadros estadísticos. Para el análisis de datos, se emplearon tablas de frecuencias, representaciones gráficas, así como su respectivo análisis e interpretación de datos

De la información presentada en este capítulo se concluye que:

1.- La ciudad de Lambayeque tiene no sólo una dinámica económica, comercial y poblacional importante, sino también turístico-cultural,

destacando sus museos, su iglesia, y otros monumentos históricos de trascendencia nacional e internacional.

2.- Las estrategias practicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje influyen de modo negativo en el desarrollo de la estimulación creativa en los estudiantes del tercer ciclo de la Especialidad Primaria de la Escuela Profesional de Educación de la FACHSE-UNPRG; por lo que resulta indispensable realizar un plan de intervención que permita revertir esta situación.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN LA CAPACIDAD CREATIVA

En este capítulo se abordan los fundamentos teóricos utilizados en la investigación. La presentación considera como fundamento la Epistemología de la creatividad; y como aportes teóricos a los relacionados con las estrategias metodológicas de la expresión dramática y la estimulación creativa; para lo cual se utilizan los aportes de la teoría del drama y las competencias dramáticas de Tomás Motos; del aprendizaje significativo de Ausubel, y la teoría socio cultural de Lev Vygotsky.

2.1.- La estimulación creativa desde el enfoque epistemológico.

Según Olena Klimenko (2008) existen dos maneras de concebir la creatividad: como una creatividad al nivel social, entendida como una contribución a los campos simbólicos de la cultura, y una creatividad al nivel personal, como un logro personal en cualquier ámbito del desempeño. Respecto a estas dos formas de concebir a la creatividad; A. Mitjans Martínez (1997) dice que en primer lugar la creatividad puede expresarse en distintos niveles, que son: expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente. En segundo lugar, se encuentran los desarrollos dedicados a distintos aspectos o componentes de esta, tales como proceso, persona, producto y ambiente. Todos los cuatro elementos constitutivos representan un continuo proceso de interrelación dialéctica que se realiza durante toda la vida del individuo.

De acuerdo a González, (1994); Martínez, (1998); Mitjan, (1997); Betancourt, (2007) todos ellos se inclinan a favor del concepto de la creatividad como un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido al nivel social, mediante un diseño especial de ambientes favorables y estimulantes, tanto para el desarrollo de las características y capacidades creativas de las personas, como para la manifestación de estas, bien sea mediante un proceso o un producto creativo.

Según Mitjan, (1997) para lograr este fin es fundamental desmitificar el concepto de la creatividad, ya que infortunadamente todavía el concepto goza de erróneas atribuciones. Al igual que en las épocas del pasado remoto, una persona que sabía leer y escribir se consideraba como alguien excepcional, todavía en nuestra época las personas creativas son consideradas, a menudo, como alguien extraordinario. Por otra parte, Alcalá de Pérez (2003), manifiesta que si la creatividad es representada como algo misterioso, un don o una característica exclusiva solo de unas pocas personas que cuentan con alguna predisposición especial, la gran mayoría puede asumir la actitud de no aspirar a logros creativos o significativos. Pero si la creatividad es concebida como un logro basado en las habilidades ordinarias que todos comparten, y que se alcanza gradualmente mediante adquisición de un nivel cada vez mayor de experticia por medio de la práctica y el esfuerzo constante, es posible que la mayor cantidad de las personas podrán aspirar a lograr un buen grado de creatividad personal y tal vez histórica también.

Por otra parte, Manuela Romo (1997), asume que uno de los objetivos del estudio científico de la creatividad consiste en desmitificar la idea del genio creador. Para ella la creatividad se basa en los procesos de pensamiento ordinarios, solo que desarrollados al máximo. Al mismo tiempo, esta no opera en el vacío, es necesario un gran conocimiento del campo y amplias destrezas de un dominio determinado. En la línea de M. Romo, tenemos a Mihaly Csikzentmihalyi (1998), que plantea una concepción sistémica de la creatividad, incluyendo la dimensión de la persona, ámbito y campo cultural. Afirma que esta no se produce en la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos y un contexto sociocultural. El autor enfatiza en la importancia de los ambientes estimulantes, tanto desde el nivel de macro-entorno (contexto social, cultural e institucional) como desde el nivel del micro-entorno (ambiente inmediato), que permiten el desarrollo y la manifestación de características creativas. De otra parte, Margaret A. Boden (1994), dice que la creatividad no requiere de un poder específico, sino que representa un aspecto de la inteligencia en general y a su vez involucra muchas capacidades humanas ordinarias, al igual

como exige de un conocimiento experto y requiere de un desarrollo habilidoso de un gran número de destrezas psicológicas cotidianas, tales como observar, recordar y reconocer, cada una de las cuales involucra a su vez procesos interpretativos sutiles y estructuras mentales complejas.

Las conceptualizaciones en torno a la creatividad, desarrolladas por los autores mencionados y por muchos otros, permiten trazar algunas pautas orientadoras frente al proceso educativo cuyo objetivo se concentra en el fomento de la creatividad en todos sus aspectos o componentes, desde la persona, producto, proceso y ambiente.

El dominio o asimilación de contenidos no conduce necesariamente a mejorar la creatividad, pero sí el desarrollo de habilidades, como observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, imaginar, dramatizar, etc. Si la actividad creativa no es el mero resultado de aplicar la imaginación, sino que en ella concurren todas nuestras capacidades y habilidades mentales, el desarrollo de estas contribuirá sin duda al crecimiento del potencial creativo.

La metodología utilizada por los docentes constituye el asunto clave en la orientación del proceso educativo hacia la creatividad. La cuestión de la metodología de la enseñanza creativa, plasmada en las estrategias pedagógicas y didácticas especialmente organizadas y dirigidas a fomentar la creatividad, remite al asunto de la relación entre la enseñanza y el desarrollo. Según E. Landau, (1987) la creatividad implica el desarrollo de muchas habilidades cognitivas y meta-cognitivas, destrezas, conocimientos, orientaciones motivacionales, actitudes emocionales, características personales, etc. La formación de este gran abanico de cosas no solo requiere de la continuidad de las influencias educativas a través de los niveles consecutivos, sino que implica también una enseñanza desarrollante. Es decir, aquella que fomenta y estimula en los estudiantes la formación de ciertas capacidades y habilidades.

2.2.- Fundamentos pedagógicos de la capacidad creativa.

Guilford (citado por Santos, 2000:24) manifiesta que la creatividad es quizás la máspreciada de las cualidades humanas. “consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje” Según Guilford, la educación debe asumir un rol protagónico en la dinámica de cambio del mundo. Considera que es sumamente improductivo seguir pensando y actuando de la misma forma, y el reto para la educación es propiciar un cambio de enfoque.

La creatividad es innata, no se puede enseñar. Como señala de Bono (1994) 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. En esa perspectiva, Isabel Iglesias Casal, (1999), en su trabajo “La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caracterización y aplicaciones”; manifiesta que, si bien la originalidad es uno de los criterios utilizados tradicionalmente para caracterizar el pensamiento creativo, también se tienen en cuenta la fluidez (cantidad de productos creativos que generamos), la flexibilidad (cuántos productos distintos podemos crear) y la capacidad de elaboración (detalles y especificidad que incluimos en nuestro trabajo). A su vez, Gámez, (1998:30) señala que la verdadera originalidad no surge ya plenamente desarrollada, no se presenta de manera instantánea; lo más importante de ella proviene de la modificación constante de nuestro trabajo y no de la creación que surge como un arranque de genialidad

En cuanto a la originalidad de la creatividad, Rogers (1980), define a la creatividad como un proceso de aparición original que surge de la irrepetibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida, es una característica que existe en todos los individuos y sólo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. En tal sentido, el docente creativo debe poseer características en las tres dimensiones

presentes en la educación: ser, saber y hacer. Es decir; actitudes flexibles, dominio de los contenidos y adaptación a los destinatarios, así como la habilidad didáctica.

Según la Lic. Wilmar Muñoz (2010) en su trabajo “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica” afirma, que cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales. De esta manera, el estudiante va construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta en un aprendizaje más atrayente y motivador. Dice que el estudiante no se limita a registrar la información recibida, sino que se contrasta desarrollando así sus propias habilidades a través del pensamiento creativo. En esa línea, Isabel Iglesias Casal, (1999) asume que el proceso de enseñanza y aprendizaje esta siempre relacionado con la motivación, la creatividad, el interés, la participación en la comunidad y las estrategias que el docente aplica en clase. De cierto modo se trata de enseñar a aprender, a ser, a hacer y a convivir en la sociedad que nos rodea.

2.2.1.- La creatividad desde la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono

La teoría fundamental que sustenta este estudio es la teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es Edward De Bono (1993:46), el cual sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas”. Conceptualmente hablando, el pensamiento lateral es una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada

porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas.

El pensamiento lateral es útil solo en la fase creadora de las ideas y nuevos enfoques de problemas y situaciones; su relación y elaboración final corresponderán al pensamiento lógico o vertical. Al respecto, De Bono (1993:68) sostiene “la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho, en cambio el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas”.

Se debe hacer referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales puede seleccionar la más adecuada. En el cuadro N° 1 se representa las diferencias entre estos tipos de pensamiento.

Cuadro 01

Diferencias entre los tipos de pensamiento vertical y lateral

Pensamiento vertical	Pensamiento lateral
Es selectivo	Es creador
Importa la corrección lógica del encadenamiento de ideas.	Lo esencial es la efectividad en el resultado, no el proceso
Se mueve en una dirección determinada	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo
Es analítico, explica e interpreta	Es provocativo.

Fuente: E. De Bono (1995)

Este planteamiento deja claro la importancia de aplicar esta teoría a nivel educativo, por ser esta de gran utilidad en la solución de problemas prácticos y en la concepción de ideas creativas, además, es conducir al

cambio de actitud y a la visión diferente de conceptos inmutables hasta entonces. La habilidad de ser creativo, la potencialidad de la creatividad, no se pierde, solo se esconde, se opaca, pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que restablecer la "curiosidad" como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

2.2.1.1.- Los seis sombreros de la creatividad

A comienzo de los años 80's, el Doctor Bono inventó el método de los Seis Sombreros de pensamiento. Este método es un marco de referencia para el pensamiento y puede incorporar pensamiento lateral. El sistema le da su lugar al valioso pensamiento crítico, pero no permite que éste domine, como ocurre en el pensamiento ordinario. El doctor Bono organizó una red de entrenadores expertos para introducir el método de los Seis Sombreros del Pensamiento.

Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y se deben considerar como direcciones de pensamiento más que etiquetas para el pensamiento. Esto quiere decir que los sombreros se utilizan proactivamente y no reactivamente.

El método promueve mayor intercambio de ideas entre más personas. En el mundo de Bono se "separa el ego del desempeño". Cualquiera es capaz de contribuir a la exploración sin afectar el ego de los demás puesto que todos están utilizando el sombrero amarillo o cualquiera otro. El sistema de los seis sombreros fomenta el desempeño más bien que la defensa del ego. Las personas pueden contribuir bajo cualquier sombrero, aunque inicialmente hayan sustentado un punto de vista opuesto.

La clave es que cada sombrero es una dirección de pensamiento en vez de ser una etiqueta de pensamiento. La justificación teórica para utilizar los Seis Sombreros del Pensamiento es que:

- Fomenta el pensamiento paralelo
- Fomenta el pensamiento en toda amplitud
- Separa el ego del desempeño

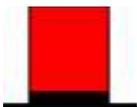
Los Seis Sombreros del Pensamiento:

Hay seis sombreros metafóricos y el participante puede ponerse y quitarse estos sombreros para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando. La acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial. Los sombreros nunca deben ser utilizados para categorizar a los individuos, aunque su comportamiento parezca inducirnos a hacerlo. Cuando se realiza en grupo, todos los participantes deben utilizar el mismo sombrero al mismo tiempo.



Pensamiento con el Sombrero Blanco

Este tiene que ver con hechos, cifras, necesidades y ausencias de información. "Pienso que necesito un poco de pensamiento de sombrero blanco en este punto..." significa: Dejemos los argumentos y propuestas y miremos los datos y las cifras.



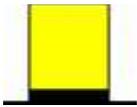
Pensamiento con el Sombrero Rojo

Este tiene que ver con intuición, sentimientos y emociones. El sombrero rojo le permite al participante exponer una intuición sin tener que justificarla. "Poniéndome mi sombrero rojo, pienso que es una propuesta terrible". Usualmente, los sentimientos e intuiciones solamente pueden ser introducidos en una consideración si son sustentadas por la lógica. Por lo general el sentimiento es genuino pero la lógica no es auténtica. El sombrero rojo autoriza plenamente al participante para que exponga sus sentimientos sobre el asunto sin tener que justificarlo o explicarlo.



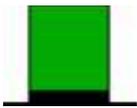
Pensamiento con el Sombrero Negro

Este es el sombrero del juicio y la cautela. Es el sombrero más valioso. En ningún sentido es un sombrero negativo o inferior a los demás. El sombrero negro se utiliza para señalar por qué una sugerencia no encaja en los hechos, la experiencia disponible, el sistema utilizado, o la política que se está siguiendo. El sombrero negro debe ser siempre lógico.



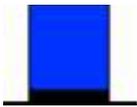
Pensamiento con el Sombrero Amarillo

Tiene que ver con la lógica positiva. Debe ser utilizado para mirar adelante hacia los resultados de una acción propuesta, pero también puede utilizarse para encontrar algo de valor en lo que ya ha ocurrido.



Pensamiento con el Sombrero Verde

Este es el sombrero de la creatividad, alternativas, propuestas, lo que es interesante, estímulos y cambios.



Pensamiento con el Sombrero Azul

Este es el sombrero de la vista global y del control del proceso. No se enfoca en el asunto propiamente dicho sino en el 'pensamiento' acerca del asunto. "Poniéndome el sombrero azul, siento que deberíamos trabajar más en el pensamiento con el sombrero verde en este punto".

2.3.-Teorías relacionadas con el problema de la investigación.

2.3.1.- El drama y las competencias dramáticas desde la perspectiva de Tomás Motos.

La Dramatización según Motos, T. y G. Aranda, L. (2001) 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. El teatro, entendido como Arte Dramático, dice Tomás Motos (2013) 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. La dramatización lo coloca en la acción en sí misma, en el proceso que lleva a la representación.

2.3.1.1.- Diferencias entre dramatización y teatro:

1.- 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.

2.- 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

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

4.- 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.

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

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

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

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

9.- 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.

10.- 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.

2.3.1.2.- Elementos del esquema dramático.

El esquema dramático según Wilmar Muñoz (2010); es definido por la representación de una acción (secuencia) que contiene una situación problema (conflicto) representada por unos intérpretes que previamente han adoptado unos papeles (personaje). En toda estructura dramática encontramos los siguientes elementos:

1) 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.

2) 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-.

3) 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 guión, texto o improvisación y que el espectador debe construir imaginativamente.

4) 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.

5) 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.

6) Tema: la idea o ideas centrales.

2.3.1.3.- ¿Teatro para qué?: ámbitos del teatro no convencional

La práctica del teatro, dice A. Mitjans Martínez (1997); además del llamado teatro convencional, se realiza en tres grandes campos: el arte, la psicoterapia y la educación. Éstos vienen delimitados por la finalidad perseguida al utilizar el teatro y por la formación de los que la practican y no tanto por los métodos y las actividades utilizadas, que en esencia son los mismos. Si tomamos como ejemplo el teatro, tenemos que si se procede de una formación en arte dramático se ven las actividades dramáticas desde una óptica teatral, como espectáculo, resultado estéticamente elaborado para ofrecer a un público; si la formación es en psicoterapia se hablará de psicodrama o socio-drama; y si la formación es pedagógica, se contemplarán las actividades dramáticas como prácticas educativas, como exponente de los métodos activos.

a) Educación. La función de la expresión como acción educativa ha de ser la de ayudar al sujeto a adquirir confianza en sí mismo y hacerlo cada vez más conscientes de su propia capacidad de comunicación. Pero, además, la práctica de la expresión actúa también como soporte de la alfabetización estética. Teniendo en cuenta que ésta se fundamenta en el comportamiento emocional y el comportamiento cultural, la pedagogía artística habría de tener presente los siguientes objetivos:

- Desarrollo de la autonomía, entendida como capacidad del estudiante para dirigir por sí mismo su propio proceso de desarrollo personal.
- Desarrollo de la comunicación, entendida como capacidad de emitir y recibir mensajes estéticos.
- Desarrollo del sentido crítico, como capacidad de analizar mensaje verbo-icónicos, situarlos en el contexto en que se inscriben y poder hacer una lectura crítica de las situaciones culturales a las que hace referencia
- Desarrollo de la creatividad, como capacidad que da nuevas dimensiones a la representación artística, asociada a diversos lenguajes expresivos o haciendo una lectura renovada de los productos artísticos ya existentes.

La práctica de la expresión ha de estar integrada en todas las áreas curriculares, ya que es necesario trabajar todas las dimensiones de la persona (emocional, relacional, corporal) y no sólo las cognitivas. La expresión ha de constituir la base de los métodos activos y el espacio donde el saber ser predomina sobre el saber y el saber hacer. Pero en el currículum actual la expresión queda reducida al área de “Descubrimiento de sí mismo”, en la Educación Infantil; al área de Educación Artística, en Primaria; y a alguna optativa en Secundaria.

b) Psicoterapia. La expresión permite entrar en relación con sujetos de comportamientos irregulares y difíciles. Así se pueden trabajar problemas derivados de la incomunicación (autismo, soledad, bloqueos, etc.); superar conflictos personales (desinhibición, estimulación,); mejorar las capacidades senso-perceptivas (atención, observación, concentración,

etc.); desarrollar la extroversión para conseguir la liberación de la confianza en sí mismo, la afectividad, la adquisición de seguridad, etc. Tenemos tendencia a conservar la memoria de las experiencias traumáticas en nuestro cuerpo. La expresión permite liberar determinadas tensiones o frustraciones y sustituirlas por vivencias positivas y estimulantes. La psico-expresividad puede ayudar a despertar las aptitudes que todos tenemos y conseguir un dominio sobre las facultades físicas y psíquicas.

c) Arte. Los productos de la expresión pueden resultar formas artísticas o manifestaciones que son testimonio de un ideal de estilo propio de un individuo, de una cultura o de una época. En este caso, estaríamos en la acción artística. También se entiende por expresión artística el modo de expresión personal que se apoya en la aplicación precisa de habilidades y de conocimientos (saber hacer), con vista a la traducción de ideas, sentimientos y sensaciones mediante signos, sonidos, imágenes, formas, tonos, olores, palabras, sabores, o cualquier otra estructura de conjunto, que suscita impresiones agradables y armoniosas, excitantes o provocadoras. La expresión favorece la creatividad y la imaginación, cualidades imprescindibles de todo artista. La estética reconcilia las facultades “superiores” e “inferiores” de la persona, lo apolíneo y lo dionisiaco, la sensualidad y el intelecto, el placer y la razón.

En palabras de G. Laferrière (1997) “artista es aquel que sabe ensanchar la mirar y sabe escuchar, es aquel que sabe crear ese espacio interior en el que la realidad –la propia y la del mundo- acude en estado naciente, pues la realidad siempre está aconteciendo y su manera de darse a la conciencia es el aparecer”. Y estas son:

d) Arte-terapia. Por el contacto entre de Arte y Psicoterapia se generaría el espacio de la expresión y liberación por el arte. Entre otras manifestaciones de este mestizaje tenemos ya muy codificadas: Art-terapia: técnica utilizada con personas que presentan dificultades emotivas o problemas de comportamiento, consistente en la utilización de las artes visuales (dibujo, pintura, escultura) a fin de facilitar un

relajamiento o disminución de la intensidad emotiva y la comunicación no verbal. Musicoterapia: uso de la música en el tratamiento y la reeducación de personas que presentan problemas psicológicos, sociales o físicos. La musicoterapia provoca estimulación afectiva y motriz y favorece la relajación muscular. Ludoterapia o terapia por el juego: una aproximación no directiva según la cual el niño se entrega a actividades que le conducen a expresarse.

e) Formación y desarrollo personal. La intersección entre Psicoterapia y Educación genera el nuevo campo de la formación y el desarrollo personal. Ciertas actividades expresivas concernientes al desarrollo personal, por ejemplo, el juego de roles, la dramatización de situaciones, las técnicas de improvisación espontánea se usan con esta finalidad. Este enfoque de la formación se propaga en los ámbitos más dispares como la formación en la empresa, en la sanidad, en el trabajo social, en los centros de desarrollo personal, etc.

f) El tercer campo de mediación sería el de **la animación sociocultural**. La animación en general es dinamización, activación, impulsión de actividades humanas efectuadas por los grupos. Su finalidad es dinamizar y poner en movimiento las instituciones y crear una nueva dinámica que contribuya a abandonar el aletargamiento de las estructuras y de las personas. Las actividades en este sector están dirigidas a personas procedentes de medios muy heterogéneos y se realizan en un contexto lúdico.

g) El cuarto campo, que estaría constituido por la superposición del arte, la terapia y la educación, vendría constituido por el **lenguaje total**, espacio holístico, multi-expresivo y socio-psico-artístico-educativo, donde las líneas tienden a superponerse, donde todos los caminos se confunden en una ruta común.

2.3.1.4.- Contenidos del Taller de Teatro

La selección de los contenidos de la dramatización será relevante en significados – no triviales- representativa del saber codificado y de la

tradición cultural teatral, pero respetuosa con la pluralidad cultural. La dramatización posee su propio cuerpo de conocimientos y sus técnicas específicas. Rosario Navarro Solano (2003); la define así: " El estudio de la Dramatización es, en esencia, el estudio de las relaciones personales a través de todas las formas de expresión o lenguajes posibles, y la reconstrucción ficticia de tales relaciones con el propósito de explorarlas y hacerlas manifiestas. Es esencialmente una asignatura práctica. Emplea todas las formas de expresión - danza, expresión corporal, expresión oral, improvisación, juegos y representaciones- aunque todas ellas son técnicas valiosas, no constituyen por sí solas el contenido de un curso completo de dramatización pues éste tiene más que ver con el contenido implícito que con el contenido explícito de la expresión".

Barret (1985), por su parte, subraya que "la Expresión dramática (Dramatización) es una asignatura privilegiada, donde el sujeto, por primera vez en la escuela, es el objeto de su propio aprendizaje". De aquí nace justificación de considerar la dramatización como elemento nuclear del currículum. Partiendo de estos presupuestos vamos a proponer las líneas maestras del contenido de un programa de dramatización.

Para la educación superior: Somos conscientes de la necesidad de un enfoque integrador y transdisciplinar, que contemple el conocimiento no en módulos separados, fijos e inmutables, sino como un tejido en que todos los elementos están construyendo la trama. Este principio nos ha guiado a la hora de elaborar materiales curriculares tales como Taller de dramatización (Motos y otros, 1998, 2001).

Bloque 01: Dramatización	Bloque 02: La representación de papeles.
<ul style="list-style-type: none"> -Los elementos del esquema dramático (personaje; conflicto, espacio, tiempo, argumento, tema) como desencadenantes de la dramatización. - Los procesos de dramatización: proceso individual-proceso colectivo; proceso directo 	<ul style="list-style-type: none"> - La simulación de situaciones humanas conflictivas. - Aceptación y mantenimiento del papel durante la simulación. - Proceso o fases de la representación de papeles. - Estudio y análisis de problemas por medio del role play.

<p>Bloque 03: Lectura, dicción, análisis, dinamización y creación de textos.</p>	<p>Bloque 04: Bloque 4: Expresión corporal</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Lectura o dicción expresivas, la lectura o dicción interpretativa. - Lectura individual, dialogada y coral. - Dicción de la prosa y del verso. - El análisis del texto como paso previo a la puesta en escena, como comentario de texto o como primer momento de una improvisación dramática. - Apoyo de la dinamización en el análisis del texto dramático. - El texto y su traducción a los respectivos lenguajes artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Esquema corporal: función de cada una de las partes (rostro, brazos y manos, torso, piernas y pies) en la comunicación. - Concentración, desinhibición y sensibilización. - Relajación y distensión. - Principios básicos de la comunicación no verbal. - La expresión de emociones y estados de ánimo. - Posturas, equilibrio y movimiento. - La relación y la comunicación interpersonales: desarrollo grupal. - Los objetos como soportes y desencadenantes de la acción. - Las iconografías o lenguaje de las posturas. - La vivencia rítmica. - Los elementos del movimiento expresivo.
<p>Bloque 05: El discurso teatral</p>	<p>Bloque 06: Montaje de representaciones dramáticas y asistencia a espectáculos teatrales.</p>
<ul style="list-style-type: none"> a) Sistemas con referencia al actor. - El texto pronunciado: la palabra o texto literario, la dicción-interpretación oral del texto. - La expresión corporal: mímica, gesto y movimiento. - Apariencias externas del actor: maquillaje, peinado, vestuario. b) Sistemas externos del actor. - El espacio teatral y sus formas. - El espacio escénico: decorados, objetos y accesorios. - El espacio técnico: iluminación, música y sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación colectiva de un texto o guión nuevos. - Planificación de la puesta en escena (reparto de papeles; la construcción de los personajes; el espacio escénico y técnico, el libro de dirección -Guion del actor, guion técnico y guion escénico-). - Ensayos. - Representación. -Actuaciones: análisis posterior y replanteamiento del espectáculo. - El papel del espectador antes, durante y después del espectáculo.

Bloque 07: Historia del espectáculo teatral.	
<ul style="list-style-type: none"> - Origen mágico y ritual del teatro. - Teatro clásico grecolatino. - Teatro medieval - La Comedia del Arte o el inicio del teatro profesional. - El teatro de la palabra: teatro barroco - El drama romántico - El naturalismo: el teatro como espejo de la realidad. - El teatro épico o de compromiso social. - El antiteatro del absurdo. - El teatro total. Nuevas tendencias del teatro 	

Fuente: Tomás Motos; 2014; Psicopedagogía de la Dramatización,

2.4.- Bases conceptuales.

2.4.1.- Acerca de la estrategia metodológica

Las estrategias metodológicas revisten las características de un plan, un plan que, llevado al ámbito de los aprendizajes, se convierte en un conjunto de procedimientos y recursos cognitivos, afectivos y psicomotores. Según J. Pozo y C. Monereo (1999) la utilización, por parte del sujeto, de determinadas estrategias, genera a su vez, los estilos de aprendizajes que no son otra cosa que tendencias o disposiciones. Son los estudiantes quienes habrán de “sentirse” conciencias participativas, al desarrollar sus propias estrategias de pensamiento para resolver las situaciones propias del aprendizaje.

Una actividad esencialmente pedagógica, entonces, es aquella que tiene sentido, esencia y conciencia de su propio rumbo y, por cierto, de su fin. Así, entonces, todas las actividades, la solución de problemas, la realización de proyectos, la exploración del entorno o la investigación de

hechos nuevos, configurarán un aprendizaje significativo y rico, plasmado de posibilidades valorizables. Tal aprendizaje estará fundamentado en la experiencia de los educandos, en situaciones vividas realmente, en conductas éticas no “enseñadas” sino fraguadas en su propia existencia.

J. Pozo y C. Monereo (1999) señalan que debemos ver en las estrategias de aprendizaje una verdadera colección cambiante y viva de acciones, tanto de carácter mental como conductual, que utiliza al sujeto que aprende mientras transita por su propio proceso de adquisición de conocimientos y saberes. Lo metodológico asoma, entonces, cuando el profesor posesionado de su rol facilitador, y armado de sus propias estrategias, va pulsando con sabiduría aquellas notas que, a futuro, configurarán las melodías más relevantes del proceso educativo.

El trabajo pedagógico según J. Pozo y C. Monereo (1999) se debe centrar en el aprendizaje más que en la enseñanza y exige desarrollar estrategias pedagógicas diferenciadas y adaptadas a los distintos ritmos y estilos de aprendizajes de un alumno heterogéneo enriqueciendo el trabajo actual con diferentes actividades basadas en la exploración, búsqueda de información y construcción de nuevos conocimientos por parte de los alumnos, tanto individual como colaborativamente y en equipo.

En el presente trabajo de investigación se propone un plan de estrategias de estimulación el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación, nivel primario, de la Facultad Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque; cuyos objetivos son: sensibilizar al docente hacia la optimización de las estrategias de estimulación del pensamiento creativo; proporcionar al docente herramientas para la implementación de estrategias de estimulación basadas en el humor, el juego, las analogías, el brainstorming, visualización creativa, mapas mentales, mapas conceptuales para el desarrollo del pensamiento creativo; lograr que a través de las estrategias de estimulación se generen nuevas experiencias de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Competencias en para el Taller de Dramatización-Teatro

De acuerdo a Tomás Motos (2014) se entiende por competencia el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que ha de ser capaz de movilizar una persona, de forma integrada, para actuar eficazmente ante las demandas de un determinado contexto. Manifiesta que las competencias tienen que haber sido adquiridas al finalizar un nivel educativo determinado. En el ámbito profesional se entiende por competencia el saber hacer complejo y contextualizado que tienen que dominar los profesionales competentes.

Competencias de Dramatización para Educación superior

Competencias dramáticas en Educación Secundaria (Tomás Motos)	
<p>Competencia de expresión corporal.</p> <p>Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión corporal.</p>	<p>Encontrar diferentes maneras de expresarse corporalmente para realizar la interpretación de un personaje dado y para crear unos efectos específicos.</p>
<p>Competencia de expresión oral.</p> <p>Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión oral.</p>	<p>Encontrar diferentes maneras de utilizar la voz para realzar la interpretación de un personaje y para crear efectos concretos.</p>
<p>Competencia de improvisación.</p> <p>Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.</p>	<p>-Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.</p> <p>-Investigar, analizar y crear a partir de múltiples situaciones espontáneas.</p> <p>-Utilizar capacidades expresivas, críticas y comunicativas para mostrar sentimientos, pensamientos e ideas, y responder con creatividad a las problemáticas que afectan a la colectividad</p>
<p>Competencia de uso de los elementos y estructuras del lenguaje</p> <p>Conocer y usar los elementos del lenguaje teatral interpretar obras dramáticas.</p>	<p>-Comprender las características fundamentales de las diferentes formas de las artes, de la representación escénica y del espectáculo en sus diferentes posibilidades de materialización:</p> <p>-El trabajo dramático (texto),</p> <p>-La música (voz y canto)</p>

	<p>-La danza (expresión corporal).</p> <p>-Conocer y comprender los conceptos básicos y características del arte dramático como medio de expresión de la persona.</p>
<p>Competencia de composición dramática:</p> <p>Composición individual y colectiva. Crear y representar obras dramáticas</p>	<p>-Participar activamente en la construcción colectiva de espectáculos escénicos, haciendo elecciones razonadas dentro de las de los límites de una situación dramática dada, enfrentándose a las dificultades sabiendo resolverlas y aprender a tomar decisiones y resolver conflictos durante dicho proceso.</p> <p>-Reconocer y utilizar, con rigor artístico y coherencia estética, las múltiples formas de producir, recrear e interpretar la acción escénica, y participar de forma activa en el diseño, realización y representación de todo tipo de espectáculos escénicos, asumiendo diferentes roles, tareas y responsabilidades</p>
<p>Competencia de contextualización, análisis y valoración.</p> <p>Valorar espectáculos escénicos</p>	<p>-Desarrollar habilidades de espectador crítico y consciente, sabiendo analizar y valorar críticamente textos teatrales, espectáculos y otras manifestaciones escénicas.</p> <p>Adquirir criterios para comprender cómo han cambiado las manifestaciones teatrales a lo largo del tiempo y como se relacionan con otros ámbitos (ciencia, religión, sociedad, arte).</p> <p>-Conocer, valorar y disfrutar de las artes escénicas, entendidas como patrimonio cultural, y participar activamente en su mantenimiento, desarrollo y proyección</p>

Fuente: Tomás Motos; 2014; Psicopedagogía de la Dramatización

2.4.2.- Estadio de los roles: "El estudiante como Comunicador"

Como comunicador la actuación del actor presupone la existencia de un espectador. Su expresión adquiere transitividad. La maduración del adolescente gira alrededor del concepto de papel (rol), esto es, de

personaje. este proceso madurativo va desde el reconocimiento de la apariencia del personaje hasta la comprensión de la verdad del personaje

Sub-estadio del personaje aparente. (15-18 años)

-Que en la pubertad se producen cambios violentos y tumultuosos tanto físicos como psíquicos. Paralelamente a éstos se producen también cambios en la aptitud dramática.

-El adolescente lucha por descubrir su identidad y esto lleva consigo una confusión de roles. Como consecuencia de los cambios corporales, su auto imagen, que era relativamente estable en la etapa de la dramatización en grupo, queda distorsionada. Su cuerpo es para él un desconocido y su puesto en la sociedad es totalmente ambiguo, pues no es ni niño ni adulto.

-Desde el punto de vista cognitivo, dice Rosario Navarro Solano (2003); el modo de actuar formalmente del adolescente consiste en que ante un problema cualquiera formula hipótesis para explicarlo basándose en datos inmediatos u obtenidos con anterioridad. No actúa al azar. No razona sólo sobre lo real sino también sobre lo posible. Entiende y produce enunciados que se refieren a cosas que han sucedido y que son puramente hipotéticas y es capaz de examinar las consecuencias de algo que se toma como hipótesis. Está capacitado para razonar sobre problemas complejos y examinar diversas alternativas antes de tomar una decisión.

-El adolescente está especialmente preocupado por la apariencia. Al igual que su pensamiento, su manera de improvisar en este sub-estadio está relacionada con la hipótesis. En este sentido realiza el siguiente razonamiento: " Si yo asumo la hipótesis de que mi papel es "éste", entonces mis acciones deberán ser "ésta y ésta"; pero si yo veo mi papel de esta otra forma, entonces mis acciones serán "esta otra y esta otra" o bien "¿Si yo represento mi papel de una forma determinada qué efecto causará?".

Todo ello ocurre porque como afirma C. A. Gonzales (2006) "la actividad dramática proporciona el significado y el apuntalamiento personal y emotivo para los aspectos racionales del pensamiento". Cuando improvisa el adolescente, manifiesta un buen número de rasgos indicadores del pensamiento formal. En primer lugar, es capaz de considerar los posibles factores de una situación: el argumento, los personajes, los actores, el espacio, la época, el tema. Por lo tanto, después de construir un conjunto de hipótesis ("si hacemos esto de esta manera, entonces..., si tú interpretas el policía como si fuera un malvado, entonces...") es capaz de hacer combinaciones con las distintas posibilidades que ofrecen cada uno de los factores y de aislar y contrastar cada uno de ellos.

Además, dice C. A. Gonzales (2006) el joven estudiante posee la aptitud para extraer conclusiones lógicas de su pensamiento. Si formula la siguiente hipótesis " esta situación debe ser representada de tal forma", esto implica su capacidad de juzgar la verdad o la falsedad de una proposición de acuerdo con las leyes de la lógica. Sus improvisaciones también ponen de manifiesto que es consciente de las diversas alternativas personales. Es capaz de imaginar un yo ideal diferente del yo real. Alterna lo real con lo posible combinando y contrastando los elementos de las máscaras sociales. En cuanto a los temas, el adolescente suele explorar en sus improvisaciones las posibilidades sociales, fundamentalmente las laborales y vocacionales, e igualmente las relaciones de amistad.

Sub-estadio del personaje real (15-18 años).

En este sub-estadio es cuando se toma conciencia de la función comunicativa de los elementos teatrales (luces, decorados, maquillaje, vestuario, música, efectos, etc.) Ahora también se desarrolla un profundo interés por los textos dramáticos.

El joven comienza a reconocer que su personalidad es multifacética. El individuo bien adaptado reconoce que la verdad del personaje reside en que éste presenta un montón de diferentes máscaras y que puede

adaptarlas, ajustarlas, a las diferentes situaciones; pero al mismo tiempo su yo -su rostro- es permanente. a esta edad comienza una verdadera estabilización. A pesar de la diversidad de los posibles roles y conductas tiene un sentido real de permanencia de su yo.



El desarrollo de las operaciones formales permite al joven en este último estadio ser más consciente de sus posibilidades. No sólo le posibilita tener una personalidad multidimensional, sino que también le ayuda a desarrollar un yo ideal. Este último nivel de abstracción se ve favorecido especialmente por la actividad dramática. Esta es la edad de la intimidad y del reconocimiento de la fuerza moral del sistema social.

En este estadio hay un auténtico equilibrio entre el joven como actor, como planificador y como comunicador. Como actor explora e investiga tipos sociales, personajes, bien sea en clave de improvisación bajo el formato de juego dramático o en clave de teatro formal, a través de textos o espectáculos teatrales. Sobre esta base el puede planificar sus acciones, ya sea de forma intuitiva durante una actuación o bien con anterioridad. Pero esto también está relacionado con la comunicación: en la vida real, la perplejidad ante los distintos roles es el resultado de sus relaciones sociales, en la improvisación y en el teatro formal, su mayor preocupación es la de comunicar a los espectadores facetas de la personalidad, bien propia o del personaje que representa.

2.4.3.- Técnicas dramáticas en función de la edad de los sujetos

La capacidad dramática se va concretando en unas formas específicas a lo largo del desarrollo evolutivo de la persona, que básicamente podemos concretar en:

- a.- Juego simbólico: juego de expresión y juego dramático
- b.- Representación de papeles (role play)
- c.- Teatro.

Dichas formas no son exclusivas de una edad. Se solapan, pero siempre en el sentido de menor a mayor edad y no de forma regresiva. Es difícil determinar con toda precisión, en algunos casos, dónde acaba una y dónde comienza otra o qué forma pura se está empleando en una situación concreta.

De acuerdo a Tomás Motos (2014), una forma dramática se caracteriza por el diseño peculiar y consciente que se da al proceso dramático, que viene determinado por el estadio evolutivo en que se encuentra el sujeto y se concreta en los ejes: espontaneidad-elaboración y proceso lúdico-producto artístico. El eje espontaneidad-elaboración técnica se al refiere al grado de estructuración y libertad que una forma dramática permite. Oscilaría entre la acción que surge instintivamente, por el propio impulso del que actúa y se realiza sin un marco que la restrinja, hasta lo ejecutado bajo unas reglas fijas y muy estructuradas. El eje proceso lúdico-producto artístico se refiere a la finalidad para la que es empleada: desde actividades lúdicas hasta el producto artístico muy elaborado y con una finalidad comunicativa o estética.

2.4.4.- Formas dramáticas

Tomás Motos caracteriza brevemente cada una de estas formas dramáticas.

a.- Juego de expresión. Son juegos simbólicos que se rigen por el principio del como si... En ellos el niño mediante su imaginación transforma la realidad adjudicándole ficticiamente cualidades especiales que desbordan las capacidades técnicas del individuo y la funcionalidad de los objetos, por ejemplo, el niño vuela, la mesa se transforma en isla o en barco. Los productos de la expresión obtenidos en este tipo de juegos suelen ser subjetivos y tiene sentido únicamente para quienes conocen la consigna del juego, el cómo sí.



El Juego dramático. Si la actividad espontánea del juego simbólico se somete a reglas se convierte en juego dramático. Como forma teatral, es una práctica colectiva que reúne a un grupo y sin guion escrito improvisan conjuntamente según un tema elegido de antemano o precisado por la situación. En el juego dramático no hay separación entre espectador y actor, los participantes desempeñan alternativamente ambos papeles.



Sus rasgos diferenciadores son: en su estructura nunca faltan los elementos esenciales del esquema dramático (personaje, conflicto, espacio, tiempo, argumento, tema); es una práctica colectiva; utiliza la

improvisación como elemento de trabajo; es un proceso en el que se crea un espacio de juego diferente de la realidad, mediante la utilización de los objetos, del vestuario, de la voz, etc.; es un trabajo en el que los participantes proyectan y movilizan sus afectos, sentimientos, emociones y representaciones reales, en una situación ficticia.

Por su naturaleza y virtualidades es la forma dramática más apropiada para niños de edad comprendida entre los cinco y los doce años, pero se puede emplear con toda efectividad en edades superiores.

b.- Representación de papeles (role play). En esencia esta técnica dramática, referida al marco escolar, consiste en pedir a uno o a varios miembros del grupo que imaginen encontrarse en una situación, previamente explicitada por el profesor, y que se comporten como lo harían ellos mismos o bien como un personaje, anteriormente acordado. Mientras que se representa la situación, otros alumnos actúan como espectadores, que observan tanto los contenidos que surgen en la representación, como los comportamientos y reacciones.

En la fase de preparación, a los participantes se les entrega un documento escrito en el que se describe la situación que se ha de evocar y poner en escena, así como los rasgos de personalidad y actitudes que cada uno de los actores debe adoptar. A partir de ese documento se improvisa. Los participantes aprenderán cosas acerca del personaje asumido y de la situación representada.

Las tres dimensiones básicas dentro de esta forma teatral son: actor (que actúa como personaje real, imaginario o cómo uno mismo), situación (simple o compleja, familiar o nueva, detallada o esbozada) y función de aprendizaje (participativo o vicario, de habilidades o técnicas, de cambio de actitudes). Para la representación de papeles se precisa un alto nivel de empatía, que se empieza a alcanzar alrededor de los doce años, por ello este procedimiento dramático para que sea efectivo se ha de emplear al final del tercer ciclo de educación Primaria.

c.- Teatro o arte dramático. Es la actividad que persigue un producto-espectáculo, que requiere una repetición a través de ensayos para

obtener unos determinados resultados estéticos, que conlleva la aparición de roles muy marcados (actor, director, escenógrafo, crítico, etc.) y que necesita de unos espectadores, no tiene sentido con alumnos y alumnas de edades inferiores a los 12 años. Es en la adolescencia cuando el sujeto es capaz de entender la función comunicativa de cada uno de los elementos teatrales, su valor como signo, integrado cada uno de ellos en un conjunto mayor, el espectáculo o el texto dramático. El enfoque del teatro como un discurso significativo y el tratamiento de los textos con procedimientos de dinamización nos permiten contemplar una serie de tareas que el profesorado puede proponerse realizar en su práctica docente, con la finalidad de desarrollar la competencia literaria, lingüística y semiológica del alumnado y favorecer su acercamiento al teatro como hecho cultural.

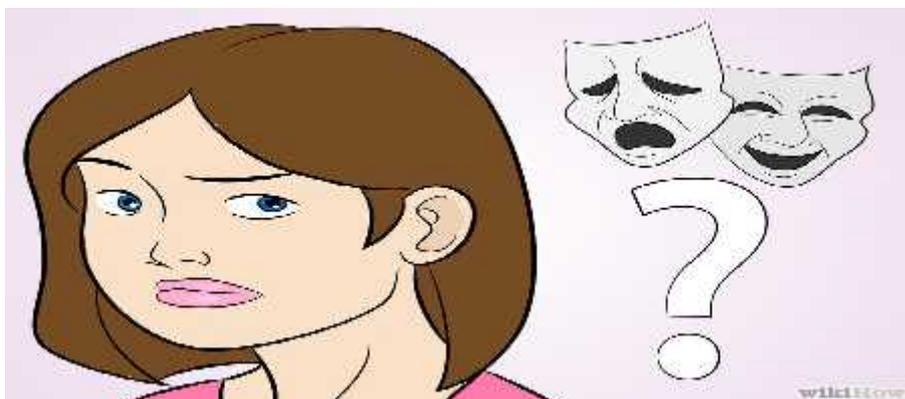
- Lectura: actividad que conduce a la sensibilización respecto al discurso teatral.
- Análisis: como comentario de textos o como preparación a una posible puesta en escena.
- Asistencia a representaciones: la mejor forma de iniciar al alumnado en el lenguaje teatral.
- Crítica: destinada a desarrollar la reflexión y la opinión.
- Actividades interdisciplinares: previas o a continuación de la asistencia a una representación, son el puente que une las disciplinas escolares.
- Puesta en escena (montaje de una obra teatral): es la culminación del proceso de conocimiento del teatro.
- Creación y recreación: la escritura permite al alumnado trabajar un tema y desarrollarlo con la ayuda del lenguaje teatral.

2.4.5.- Metodología de la dramatización-teatro.

El taller es considerado como un espacio de creación, reflexión e intercambio de ideas. Comprende sus fases y momentos del taller, en sus

fórmulas para proponer las tareas –consignas y en su técnica de la mezcla y en la tipología de las técnicas dramáticas.

Proceso de representación expresiva: impresión-expresión-comunicación-reflexión.



Todo acto expresivo se basa en un movimiento de doble dirección: del mundo exterior hacia la persona (impresión) y de la persona hacia el mundo exterior (expresión). Sólo podemos expresarnos si nos dejamos impresionar - voluntariamente o no- por lo que nos rodea o interpela. Si no somos como sensibles placas receptoras que registramos mediante los sentidos y almacenamos las diversas sensaciones muy poco podremos después comunicar expresándonos.

De acuerdo a Moccio, (1998) los medios que facilitan la impresión son la tranquilidad, la receptividad y el pensamiento personal. La tranquilidad es la actitud que nos permite servirnos de nuestras propias energías. Y esto exige a su vez: disponibilidad o preparación para recibir; des contracción o actuar para hacer que desaparezcan las tensiones de nuestro entorno; relajación o preparación para la receptividad, que favorezca un estado de no resistencia a las sensaciones; y dominio de uno mismo o conducta autónoma, no sólo en los aspectos físicos sino a los aspectos del espíritu que conduzcan al equilibrio del pensamiento.

El pensamiento personal equivale al despliegue de nuestra energía y supone concentración, es decir, centrar la atención en el punto u objeto único que hemos elegido, en el desarrollo del objeto de nuestro deseo. El modelo de taller propuesto por Tomás Motos (2014) se asienta sobre

cuatro variables: Las fases del proceso creativo, el proceso de representación artística, los momentos de la clase o taller didáctico y el tipo de actividades realizadas



Modelo de taller de dramatización-teatro

Tomás Motos (2014)

Fases del proceso creativo	Proceso de representación dramática o artística	Momentos de la clase de dramatización o taller didáctico	Tipo de actividades dramáticas realizadas
Preparación	Percibir	Puesta en marcha	-Juegos iniciales -Actividades de desinhibición -Calentamiento -Actividades de relación grupal
Incubación		Relajación	-Actividades de relajación -Senso-percepción -Concentración
Iluminación	Hacer	Expresión/comunicación	-Dramatización -Improvisación no verbal. -Improvisación verbal. -Exploración del cuerpo -Exploración del movimiento -Exploración de la voz -Exploración de objetos y del espacio.
Revisión	Reflexionar	Retroacción	-Verbalización, comentario

Fuente: Tomás Motos; 2014; Psicopedagogía de la Dramatización

Fases del proceso creativo

Preparación: situación del sujeto en el clima favorable y con los medios adecuados para crear.

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

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

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

Desde otra perspectiva, Walas (2009) identifica cuatro fases en el proceso creador:

- Preparación: Situación del sujeto en el clima favorable y con los medios adecuados para crear.

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

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

- Revisión: Evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica. Sabemos que este modelo no es lineal como gráficamente se representa y que no necesariamente las fases se suceden unas a otras siempre en un mismo orden, ya que los momentos de revisión pueden actuar como iluminadores o la incubación, en ciertas ocasiones, puede actuar también como preparación. En vez de la línea recta en una sola dirección deberíamos de emplear la espiral ascendente y descendente. Estas fases tienen correspondencia con las del proceso expresivo. Cualquier proceso expresivo se articula sobre estas palabras clave: percibir, sentir, hacer, reflexionar.

Proceso de representación dramática

La puesta en acción de una idea o imagen mediante el lenguaje dramático tiene las mismas fases que cualquier proceso de expresión artística. Estas 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.



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. La tarea del profesor consiste en favorecer un clima de calma y escucha, una atmósfera dinámica y estimulante y en ofrecer al alumnado un amplio abanico de experiencias sensoriales que les ayuden a tomar conciencia de sí mismos y de la realidad exterior. Esta fase se corresponde con los momentos de la clase de puesta en marcha y relajación-concentración.

Hacer: El sujeto pone en acción sus imágenes interiores, elaborando, a partir de una situación 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). Se corresponde con el momento de la expresión-comunicación.



Reflexionar: Tiempo para volver sobre las actividades realizadas y apropiarse de las experiencias vividas anteriormente. De esta forma se favorece la toma de conciencia de los medios utilizados para la expresión. Se corresponde con el momento de la retroacción.

Momentos y actividades en la clase de Dramatización.

La estructura de una clase o taller de esta materia se puede concretar en las siguientes partes: a) Puesta en marcha, b) Relajación, c) Expresión-comunicación, d) Retroacción. El núcleo central será normalmente la de expresión-comunicación.

La puesta en marcha: Fase de arranque con la que se crea un clima lúdico que permite el trabajo posterior. Se realizan actividades que favorecen el contacto entre los participantes, el calentamiento físico y vocal, la desinhibición, la atención, la percepción, la imaginación. Se pretende facilitar la puesta a punto corporal, desinhibir, desbloquear y crear un clima que estimule el trabajo grupal.

Relajación: El bienestar, tanto físico como psicológico, que provoca, favorece la disponibilidad por parte del alumno y estimula su expresión. Las actividades de relajación pueden tomar diferentes formas: relajación progresiva (tensión-distensión), relajación por concentración autógena, relajación por movimiento pasivo, relajación por acciones inusuales, relax imaginativo, etc. También es el momento de dejarse impregnar por la estimulación del entorno y por las imágenes sugeridas por el profesor o profesora. Para ello se han de ofrecer al alumnado experiencias de percepción (observación-exploración sensorial) y actividades que provoquen la memoria sensorial y afectiva y la imaginación

Expresión-comunicación: Es el núcleo de la clase de dramatización. Las actividades de expresión-comunicación estarán enfocadas a utilizar globalmente el lenguaje corporal y verbal. Se concretan en la exploración del cuerpo, de la voz y del medio (espacio y objetos) a través de

improvisaciones no verbales y verbales que se realizan individualmente, por parejas o en micro-grupo.



Con las actividades de expresión corporal el alumnado aprenderá que puede expresarse con la sola presencia, estática o en movimiento de su cuerpo en el espacio y se tratará de sensibilizarle ante los signos no verbales (mímica, gestos, posturas, movimiento, utilización de los objetos, etc.)

Tipo de actividades dramáticas realizadas

En las actividades de expresión oral se pondrá el énfasis en la palabra, el sonido y el silencio. Se tratará de estimular al alumnado a que emplee al máximo sus recursos orales, para ello habrá que proponer actividades en las que necesariamente haya que utilizar la voz. Todos los elementos del lenguaje dramático se concentran en la representación, que es donde se utiliza conscientemente el lenguaje teatral. Para realizar la dramatización de forma práctica se pueden seguir dos caminos: Proceso directo y proceso inverso.

a) Proceso directo: el grupo conoce el tema, el texto o la historia que se quiere dramatizar, desde el principio. Y se procede de la siguiente forma:

1) Juegos iniciales relacionados con el tema o la historia a teatralizar.

2) Aproximación al texto o a la historia: lectura y comentario o relato oral por el profesor, según los casos.

3) Propuestas de dramatización a partir de los personajes y de las situaciones, sugeridas tanto por los alumnos y alumnas como por el profesor o profesora

4) Improvisación en grupo sobre las propuestas sugeridas

5) Selección de propuestas.

6) Dramatización definitiva

7) Comentario

b) Proceso inverso: Al grupo, que desconoce la historia, se le propone juegos que guardan cierta analogía con lo que se va a dramatizar. Este proceso se resume en los siguientes pasos:

1) Juegos iniciales

2) Ejercicios de improvisación por analogía

3) Presentación de la historia o tema que se va a dramatizar

4) Aplicación de las propuestas realizadas en el momento 2.

5) Selección de propuestas

6) Dramatización definitiva

7) Comentario

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta de la expresión dramática como estrategia didáctica; su fundamentación, la representación del modelo teórico y del modelado operativo.

3.1.- Resultados de la investigación.

TABLA Nº 01

ANALIZA, INTERPRETA Y SUGIERE NUEVAS IDEAS

CATEGORIAS	FA	FR
Sí, regularmente	14	35
A veces, es inconstante	12	30
No participa. Se inhibe	14	35
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se puede observar en el cuadro que el 35 % de los alumnos encuestados asume que sí analiza, interpreta y sugiere ideas nuevas respecto a las tareas asignadas Otro 35% sin embargo asume que no le gusta participar porque se siente incómodo o no tiene confianza de sí mismo al hacerlo.

TABLA N° 02

COMPARA Y RELACIONA LAS IDEAS

CATEGORIAS	FA	FR
1. Resumen	10	25
2. Subrayado	12	30
3. Mapa Conceptual	18	45
4. Ninguno	00	
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se puede observar en el cuadro que los alumnos desarrollan más sus capacidades de originalidad, inventiva y su interpretación cuando desarrollan tareas de construir mapas conceptuales con un 45 %. En segundo término, están aquellos alumnos que les gusta subrayar los textos con un 30%. Ello permite desarrollar mejor la integración de sus ideas.

TABLA N° 03
DESARROLLA SU INVENTIVA, SU IMAGINACION EN CLASE

CATEGORIAS	FA	FR
1. Cuando la profesora explica	10	25
2. Cuando se trabaja en grupo	02	05
3. Cuando se lee el libro	06	15
4. Cuando se hace investigación en grupo	04	10
5. Cuando se discuten los temas en clase	08	20
6. No contestaron	10	25
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se puede observar en el cuadro que los alumnos desarrollan mejor sus habilidades y capacidades creativas, imaginativas cuando el docente explica la clase con un 25 %, y cuando se discute en clase algún tema interesante con un 20 %. Un 15 % manifestó que se siente mejor cuando analiza un texto, y cuando realiza una investigación en grupo con un 10%.

TABLA N° 04

PARTICIPA CON RESPUESTAS INNOVADORAS Y CREATIVAS

CATEGORIAS	FA	FR
1. Siempre	08	20
2. Casi siempre	08	20
3. Muy pocas veces	12	30
4. No contestó	12	30
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION

En el cuadro se observa que el 60 % de los alumnos encuestados asumen que muy pocas veces participan con respuestas innovadoras y creativas, y por otra parte el 40% asume que siempre o casi siempre participa en clase con ideas nuevas, con reflexiones propias.

TABLA N° 05

EL ALUMNO TIENE DIFICULTADES EN LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

CATEGORIAS	FA	FR
1. Casi siempre	10	25
2. a veces	14	35
3. No tiene dificultades	12	30
4. No responde	04	10
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se observa en el cuadro que el 35% de los alumnos encuestados a veces tienen dificultades al desarrollar sus actividades de aprendizaje con un 40% del total del aula; de otra parte el 30% asume que no tiene dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mostrando confianza en sí mismo en su participación.

TABLA N° 06

**EL ALUMNO SIENTE SEGURIDAD Y CONFIANZA AL PARTICIPAR
EN CLASE**

CATEGORIAS	FA	FR
1. Cuando trabaja con los compañeros de más confianza	16	40
2. Con los compañeros que más saben	06	15
3. Con los compañeros que me asigne el profesor	10	25
4. Con cualquier compañero	08	20
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se observa en el cuadro que la predilección por trabajar con sus amigos del aula es mayor predominancia entre los alumnos del aula, con un 40 %, siguiéndole en orden de importancia trabajar con los compañeros que le asigne el profesor con un 25%. En un tercer lugar están aquellos alumnos que les agrada trabajar con los compañeros que más destacan en el aula con un 15 %.

TABLA N° 07

COMPARA E INTEGRA CREATIVAMENTE LAS IDEAS DE UN TEXTO

CATEGORIAS	FA	FR
1. Si	14	35
2. No	24	60
3. Ninguno	02	05
TOTAL	40	100

FUENTE: Elaborado por la responsable de la investigación

INTERPRETACION:

Se puede observar que 60 % de los estudiantes encuestados no asume una actitud creativa al comparar e integrar asociativamente las ideas esenciales de un texto, infiriéndose que no tiene interés o motivación por ello y el 35 % de los estudiantes si se inclinan a desarrollar cierta motivación por entender, investigar, analizar el desarrollo de los contenidos del texto.

3.2.- Descripción de la propuesta.

Presentación.

Las posibilidades Educativas de la dramatización, residen en su práctica desde muy temprana edad, puesto que contribuye al desarrollo general de la personalidad, mejorando la observación y el comportamiento social. Es necesario reconocer que el teatro es una actividad del Arte Dramático y que este involucra un conjunto amplio de actividades que eminentemente son despertadoras y orientadoras de la creatividad, y pueden desarrollarse dentro del aula: improvisaciones, juego de roles, ejercicios, títeres, drama creativo, etc. interesando; sobre todo, la participación espontánea del estudiante

I.- Objetivo general:

Diseñar estrategias metodológicas para el trabajo dramático y corporal sobre las manos para mejorar la expresión artística y creativa de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de educación del nivel primario, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque.



II.- Objetivos específicos:

a.- Conocer la importancia del trabajo dramático y corporal sobre las manos para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario.

b.- A través del taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” se pretende contribuir al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario.

III.- Justificación.

El presente trabajo asume el compromiso de contribuir al entendimiento de la importancia que tiene el desarrollar en los estudiantes del tercer ciclo de la especialidad de educación primaria, el arte 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. En tal sentido entre las interrogantes centrales que nos planteamos desarrollar son: ¿Qué es dramatizar? Consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. ¿Por qué? La dramatización favorece muchas habilidades y competencias a nivel social, puntualizando el trabajo en grupo y a nivel personal la autonomía y autoestima ¿Para qué? Conocerán una forma de expresarse, comunicarse, pero sobre todo interactuar con sus compañeros y con las demás personas que lo rodean, además los jóvenes tendrán la oportunidad de conocer cosas nuevas por distintos medios, que en este caso es el arte dramático.

IV.- Taller práctico de arte dramático.

Fundamento teórico de la estrategia metodológica:

Según la Lic. Wilmar Muñoz (2010) en su trabajo “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica” afirma, que cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales. De esta manera, el estudiante va construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta en un aprendizaje más atrayente y motivador. Dice que el estudiante no se limita a registrar la información

recibida, sino que se contrasta desarrollando así sus propias habilidades a través del pensamiento creativo. En esa línea, Isabel Iglesias Casal, (1999) asume que el proceso de enseñanza y aprendizaje esta siempre relacionado con la motivación, la creatividad, el interés, la participación en la comunidad y las estrategias que el docente aplica en clase. De cierto modo se trata de enseñar a aprender, a ser, a hacer y a convivir en la sociedad que nos rodea.

Plan de Intervención:

TALLER 01:
EXPRESIÓN DRAMÁTICA
PROCESO METODOLÓGICO



Proceso metodológico.

La estructura base de un taller dramático, que ha sido conceptualizada por Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes: a) puesta en marcha, b) relajación, c) expresión-comunicación, d) retroacción. Cada una de ellas tiene una duración distinta. El núcleo central será normalmente la fase de expresión-comunicación. El tiempo dedicado a cada una puede ser también variable. Así, es posible y recomendable abreviar la puesta en marcha si el grupo está cansado o saltar la relajación si la tercera parte empieza con actividades suaves, o bien utilizar la relajación al final si la clase ha sido muy fatigosa, o, incluso, centrar toda

la clase en la puesta en marcha, si la situación del grupo así lo demanda. Estas partes son referenciales, puede no necesitarse alguna de ellas. Este esquema sirve tanto para preparar una clase como para hacer el análisis de la misma.

1) 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, conexionar 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

2) 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.

3) 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.



4) 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:

-Actividades de interiorización.

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

-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.

-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.

TALLER 02:

PRÁCTICA DE ARTE DRAMÁTICO

“DINAMICA DE UN TEXTO CREADO”

Propuesta de actividades para el trabajo dramático y corporal sobre las manos.

1.- ESTRATEGIA METODOLÓGICA: PUESTA EN MARCHA

Juego inicial.

1.1.-Escribir el nombre

Proceso metodológico:

1.- Los participantes se distribuyen por la sala ocupando un espacio concreto, de modo que puedan trabajar sin molestarte.

2.- Se les invita a que escriban su nombre en el aire.

3.- Sucesivamente se irán dando consignas que introduzcan variaciones en la realización del ejercicio:

- Rápido-lento,
- Con trazo muy grande, mediano, pequeño,
- En el plano vertical, en el horizontal (como si se escribiera en el suelo o en el techo),
- Arriba (muy alto), abajo (tumbados en el suelo),
- De arriba abajo, de abajo arriba,
- Adelante, detrás, a los lados,
- Con la izquierda, con la derecha, con ambas,
- Como si se utilizara un lápiz, un rotulador grueso, una brocha, un spray, etc.
- Escribir con la muñeca, el codo, el hombro,
- Escribir un telegrama, una carta de amor, una carta comercial, etc.

4.- Ampliar las posibilidades del ejercicio, introduciendo el desplazamiento por la sala.

1.2. La mano viajera

Material: Andante de la Sonata en mi menor BWV 1034 para flauta y bajo continuo de J.S. Bach.

Proceso metodológico.

a.- Los participantes se colocan en una postura cómoda ocupando el espacio de la sala. Se cierran los ojos, relajando especialmente las manos.

b.-El profesor sugiere la imagen de que las manos están dormidas desde hace siglos y que con los primeros acordes de la música una de ellas irá despertando. A lo largo del proceso irá dando indicaciones sobre las acciones que realiza la mano, por ejemplo, desperezar los dedos, la muñeca, tocar el suelo, los vestidos, diferentes partes del cuerpo. Incorporar la otra mano.

c.- Después las manos comienzan a explorar el espacio cercano, para poco a poco ir desplazándose por toda la sala.

d.- Se insistirá en que se tome conciencia de todos los objetos o cuerpos que se encuentren durante el viaje.

2.- RELAJACION /CONCENTRACIÓN

2.1. Relajación de brazos.

Procedimiento:

Por parejas. Decidir quién es A y quien B.

- 1) A se sitúa detrás de B, coloca las manos en los brazos y le levanta los hombros dejándolos caer a continuación. B debe dejarse llevar, no levantará los pies ni opondrá resistencia alguna. Repetirlo varias veces.
- 2) En la misma posición, A hará rotaciones en los hombros de B, cuyos brazos estarán completamente relajados. Repetirlo varias veces.
- 3) A se coloca frente a B y le toma la punta de los dedos de una mano, imprimiéndoles un movimiento vibratorio que llegará hasta el hombro.
- 4) Cambio de papeles

2.2. Masaje de manos

Procedimiento:

Por parejas (A y B).

- 1) A toma la mano de B y la coloca sobre la suya poniendo el dorso de la mano de B sobre su palma. Con los nudillos de la otra mano, da masajes en la palma de B, describiendo pequeños círculos. Repetir en la otra mano.
- 2) A coge el dorso de la mano de B con ambas manos y utilizando las yemas de sus pulgares, da masajes en la palma de B. Repetir en la otra mano.
- 3) A desliza su pulgar entre los surcos formados por los tendones del dorso de la mano de B. Cambio de mano
- 4) Masaje de los dedos: A toma el dedo meñique de la mano izquierda de B desde la tercera falange, con sus dedos índice y pulgar y los va deslizando, en tirabuzón hasta el final del dedo. Se repite con cada dedo y en cada mano.
- 5) Cambio de papeles.

2.3. Un paisaje en la palma de tu mano.

Procedimiento Individual:

1) Se pide a los participantes que se concentren en la palma de la mano que prefieran. Se trata de observar, sentir, tocar, seguir las rayas, los dibujos, notar el calor o el frío, etc.

2) Se les invita a que imaginen que la palma de la mano es un paisaje. Los surcos, rayas y las partes prominentes se agrandan hasta convertirse en ríos, desfiladeros, montañas, mesetas, etc. Si se mueve lentamente la mano el paisaje cambia. La luz la ilumina de forma diferente. Imaginar que tipo de árboles hay en ese paisaje, si hay seres vivos o no.

Retroacción

1) Sentados en círculo cada uno describe el paisaje de su mano.

2) Escribir un poema sobre la palma de la mano.

-Se pide que escriban una frase que recoja la imagen individual que más les haya llamado la atención durante el ejercicio. La frase tiene que comenzar por las palabras La palma de mi mano es ... (ejemplo, una meseta atravesada por cinco ríos).

-Se forman grupos, combinando las frases anteriores, para crear un poema colectivo en verso libre. Se pueden introducir todas las modificaciones que el grupo crea oportunas.

- Lectura de los poemas.

3.- EXPRESIÓN-COMUNICACIÓN: ACTUALIZACIÓN

3.1. Las manos mágicas

Material: Soporte sonoro "Marcha turca" de Mozart o "La ruta de la seda" de Kitaro.

Procedimiento Individual:

- 1) Se distribuyen por el espacio de la clase y comienzan observando las manos, investigando y deteniéndose en cada uno de sus detalles.
- 2) Con el estímulo musical las manos comienzan a adquirir vida y actuar por su propia cuenta. Las manos son mágicas se transforman en abanico, pájaro, volar de mariposas.
- 3) Se repite el proceso, pero centrándose en los brazos, que se pueden convertir en serpientes, látigos, olas, cintas, serpentinas, etc.

3.2. Hablar con las manos

Material: Una tela o sábana.

Procedimiento:

1) Tensar la sábana o tela de modo que cubra el cuerpo de los participantes, pero que permita asomar las manos. Sucesivamente se dan consignas que se han de expresar mediante las manos:

-Las manos cantan

-Las manos ríen

-Las manos lloran

-Las manos acarician

- Las manos luchan.

2) Se disocian las acciones, es decir una mano realiza una acción y la otra la opuesta. Así:

-La izquierda golpea y la derecha acaricia,

- L izquierda arruga un papel y la derecha alisa otro,

-Las manos son brochas, pintamos una pared: con una de arriba a abajo, con la otra de abajo a arriba.

3) Tocar, sentir, acariciar objetos y distintos materiales, pero intentando expresar con todo el cuerpo las sensaciones táctiles.

3.3. Las manos corazón.

Procedimiento:

-Se forman dos o tres círculos, con la gente mirando hacia el centro. Se les invita a que cierren los ojos y a que tomen conciencia de la situación. El profesor da las siguientes consignas:

-Se extienden las manos hacia los costados y se cogen las de los compañeros, estrechando el círculo hasta que se contacte con los codos. Las manos se mueven lentamente y se llevan hacia el centro del círculo.

-Se imaginan que los brazos son los vasos el gran corazón con los miembros del organismo, que son cada uno de los participantes. Todos los cuerpos están conectados. El corazón palpita regularmente. Tiene vida propia. La respiración se unifica y se toma conciencia de las sensaciones experimentadas en brazos y manos. Ir abriendo los ojos poco a poco y conservar ese ritmo que marca el corazón latiendo.

Retroacción: Sentados en círculo, comentar la experiencia. Cada participante puede expresar cómo se ha sentido.

3.4. Hablo con tus manos

Procedimiento:

1) Formar parejas. A se coloca detrás de B. Este esconde sus brazos en la espalda. A aprovecha el hueco que dejan los brazos de B y por él saca los suyos, como si fueran los de su compañero. Antes se ha puesto de acuerdo sobre el tema y la expresión que van a emplear. A pone la voz y la mímica y B los gestos con los brazos.

2) Por parejas, van saliendo e improvisando.

3.5. Dramatización. Las manos de los personajes

Procedimiento:

Hay personajes históricos o tipos que se caracterizan básicamente por las acciones o los gestos de sus manos o sus brazos. Por ello la gente al hablar de ellos los asocia de inmediato con las manos.

1) Se hace un brainstorming en torno a personajes que se definen por sus manos. Por ejemplo: Napoleón, la estatua de Colón en Barcelona, un boxeador, un sonámbulo, un pianista, una "bailaora" de flamenco, un director de orquesta, etc. Tiene que haber un personaje por cada participante.

2) Se asignan los personajes y se realizará una improvisación individual para caracterizarlo.

3) Se relacionan al azar los personajes de dos en dos y se crea un conflicto entre ellos. Se especifica el espacio en que dichos personajes se encuentran. Por ejemplo, una "bailaora" y Colón en un ascensor.

4) Se realizan las improvisaciones por turno.

RETROACCIÓN: Recitado de un poema con posturas plásticas colectivas.

Material:

Texto de los poemas creados en el ejercicio 4. La palma de mi mano es...
Pintura de dedos.

Procedimiento:

-La tarea consiste en recitar los poemas formando un grupo plástico colectivo. Se forman los mismos grupos que para la creación de los poemas. Se pintan las palmas de las manos con colores diferentes.

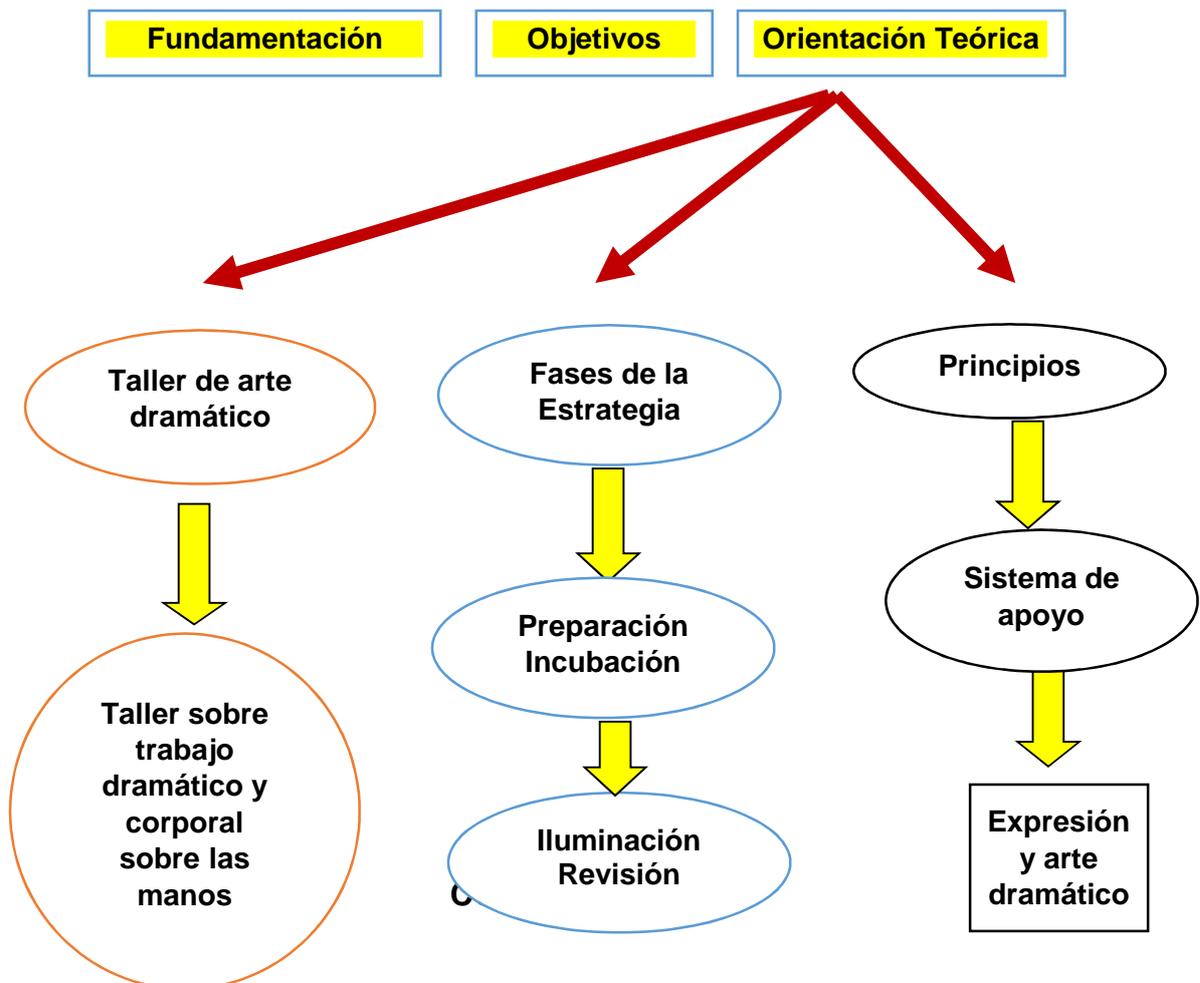
-Para formar el grupo plástico se siguen estos pasos:

*Sale un participante y adopta una postura en la que las palmas de las manos sean bien visibles. El siguiente sale para completar y compensar la postura del anterior. Y así sucesivamente.

*Para la lectura, repartir el poema en versos o estrofas que cada participante recitará.

*Este ejercicio admite todas las variaciones que al grupo se le ocurran tanto en la forma de decir el poema como en la plástica

ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE EXPRESIÓN DRAMÁTICA Y CREATIVA



CONCLUSIONES

1.- Las estrategias metodológicas se orientan al trabajo dramático y corporal sobre las manos para mejorar la expresión artística y creativa de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de educación del nivel primario, de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque.

2.- La expresión dramática ayuda a los estudiantes a expresar sus emociones, sentimientos, ideas, percepciones, miedos; favorece la construcción de su identidad, auto-concepto y autoestima, es un lenguaje universal y entendible para todos los alumnos/as

3.- Las actividades de dramatización contribuyen al desarrollo general de la personalidad, mejorando la observación y las actitudes espontáneas del estudiante como las improvisaciones, el juego de roles, los ejercicios con las manos, el drama creativo.

4.- A través del taller práctico de arte dramático denominado “Dinámica de un texto creado” se pretende contribuir al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario.

RECOMENDACIONES

Entre los problemas que mayormente resaltan en nuestro sistema educativo es la falta de desarrollo creativo en los discentes. En esta perspectiva es que nuestro trabajo de investigación pretende contribuir a atenuar dicho problema, haciendo alcances de estrategias metodológicas de arte dramático a fin de que los docentes de nuestra institución educativa lo utilicen en su cotidianidad formativa.

Consideramos importante el aporte del siguiente trabajo ya que permitirá con ello que el docente tenga recursos metodológicos apropiados para poder desarrollar adecuadamente la capacidad creativa no sólo de los estudiantes del tercer ciclo de la Escuela Profesional de Educación del nivel primario de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque, sino también de otras instituciones educativas análogas de la región Lambayeque y otras regiones del país.

BIBLIOGRAFÍA

Aranguren, I. y otros (1996): Dramatización. Materias optativas. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación, Deporte y Juventud.

Alvarez-Novoa, C. (1995). Dramatización: el teatro en el aula. Barcelona: Octaedro.

Barret, G. (1989) Pedagogía de la expresión dramática. Montreal: Recherche en expression.

Bercebal, F. (1998): Un taller de Drama. Ñaque: Ciudad Real. Cantos, A. (2003): Creatividad expresiva en el arte del actor. Ciudad Real: Ñaque

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

Cañas, J. (1992): Didáctica de la expresión dramática. Barcelona: Octaedro

Carrillo, E., González, J., Motos, T. y Tejedo, F. (1987) Dinamizar textos. Madrid: Alhambra.

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

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

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

De la Torre, Saturnino y Violant, V. (coord. y dir.); 2006; Comprender y evaluar la creatividad, vol. 1. Ediciones Aljibe. Málaga, España.

De La Torre, S. (1997). Creatividad y Formación (3ª ed.). Distrito Federal. México: Editorial Trillas.

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

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

Faure, G. y Lascar, S. (1981): *El juego dramático en la escuela*, Cincel-Kapelusz, Madrid

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

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

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

Galván Oré; Liliana del Rosario; 1983; *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo en niños de 6 a 10 años; Tesis para optar el grado de bachiller en ciencias con mención en Psicología; 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.

Klimenko, Olena; 2008; *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*; Facultad de Psicología, Universidad Cooperativa; Medellín, Colombia

Laferrière, G. (1997): *La pedagogía puesta en escena*. Ciudad Real: Ñaque.

Laferrière, G. (1997): *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*. Ciudad Real: Ñaque.

Laferrière, G. y Motos, T. (2003): Palabras para la acción. Ciudad Real: Ñaque.

Larraeta, B. y otros (2005). Contenidos de la expresión corporal. Barcelona: Inde

Landau, E. 1987; El vivir creativo. Ed. Herber, Barcelona.

Laguna, E. (1995). Cómo desarrollar la expresión a través del teatro. CEAC. Barcelona

López Martín, Olivia y Martín Brufau, Ramón (2010): "Estilos de pensamiento y creatividad," en Anales de Psicología, vol. 26, núm. 2, Universidad de Murcia, España.

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

Muñoz, Wilmar; 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.

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

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

Motos, T.; Navarro, A. X. Palanca y Tejedo, F. (1998): Taller de Dramatización. Alzira: Bromera.

Motos, T. y G. Aranda, L. (2001): Práctica de la Expresión Corporal. Ciudad Real: Ñaque

Motos, T. y Tejedo, F. (2007): Prácticas de Dramatización. Ciudad Real: Ñaque.

Motos, T. y Navarro, A. (1999): "Teatro y educación: ver teatro y jugar al teatro", ADE. Teatro nº 75, abril-junio 1999, pág. 104-113,

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

Navarro Solano, Rosario; 2003; Drama, creatividad y el aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional; Universidad de Sevilla.

Priestley, M. (2000). Técnicas y Estrategias de Pensamiento Crítico. México: Trillas.

Poveda, M. (1973): Teatro y Creatividad, Narcea, Madrid.

Prieto, M.D. (1989). Modificabilidad Continua y P.E.I. Madrid: Bruño.

Pozo, J.I, y Monereo, C. (1999). El Aprendizaje Estratégico. Madrid: Santillana.

Ramos, M. (1993). Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Presentación, recopilación y aportes mimeografiados. Valencia, Venezuela.

Rogers, C. (1980). El Proceso de Convertirse en Persona. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.

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

Rodríguez, M.L. (2004). La Teoría Del Aprendizaje Significativo. Centro de educación a distancia, Pamplona, España

Romero, P, Rodríguez, G, Ramírez, J. (2003). Pensamiento Hábil y Creativo. Bogotá: Redipace (Red de investigadores para la comunidad educativa)

Ramírez Carmona, Ildelfonso (2009): Didáctica de la dramatización en Educación Infantil. Revista digital “Innovación y experiencias educativas”. Granada.

Slade, P. (1978). Expresión Dramática Infantil. Aula XXI, Santillana. Madrid

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

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.

ANEXOS

Anexo 01

Taller de Expresión dramática.

Proceso metodológico.

La estructura base de un taller dramático, que ha sido conceptualizada por Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes:

- a) puesta en marcha,
- b) relajación,
- c) expresión-comunicación,
- d) retroacción.

Cada una de ellas tiene una duración distinta. El núcleo central será normalmente la fase de expresión-comunicación. El tiempo dedicado a cada una puede ser también variable. Así, es posible y recomendable abreviar la puesta en marcha si el grupo está cansado o saltar la relajación si la tercera parte empieza con actividades suaves, o bien utilizar la relajación al final si la clase ha sido muy fatigosa, o, incluso, centrar toda la clase en la puesta en marcha, si la situación del grupo así lo demanda. Estas partes son referenciales, puede no necesitarse alguna de ellas. Este esquema sirve tanto para preparar una clase como para hacer el análisis de la misma.

1) 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, conectar 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

2) 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.

3) 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.

4) 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:

- Actividades de interiorización.

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

- 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.

- 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 que, desde los contenidos.