



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES  
Y EDUCACIÓN



UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

TESIS

“LA EXPRESIÓN DRAMÁTICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE  
COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
20534 “SEÑOR CAUTIVO DE AYABACA”, PROVINCIA DE SULLANA,  
REGIÓN PIURA; 2012”

PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA

AUTORA: Lic. ANA MARÍA MIRANDA LLOCLLA

ASESOR: Dr. JULIO CESAR SEVILLA EXEBIO

LAMBAYEQUE, 2016

**TESIS**

**“LA EXPRESIÓN DRAMÁTICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL ÁREA DE  
COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
20534 “SEÑOR CAUTIVO DE AYABACA”, PROVINCIA DE SULLANA,  
REGIÓN PIURA; 2012”**

**PRESENTADA POR:**

-----  
**Lic. Ana María Miranda Lloclla**

**AUTORA**

-----  
**Dr. Julio Cesar Sevilla Exebio**

**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 INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.**

**APROBADO POR:**

-----  
**Dr. Dante A. Guevara Servigón**

**PRESIDENTE**

-----  
**M.Sc. Carlos Reyes Aponte**

**SECRETARIO**

-----  
**M.Sc. Julia Esther Santa Cruz Mío**

**VOCAL**

## DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar hasta el lugar  
donde estoy.

A mis padres, por el apoyo incondicional que me  
brindan

A Eduardo, Joyce, Jhonatan y Samykay, motivo  
de mi inspiración a seguir creciendo día a día  
profesionalmente.

## AGRADECIMIENTO

A Dios y la Virgen por protegerme siempre y a toda mi familia por estar siempre a mi lado.

Mi agradecimiento especial a mi asesor Dr. Julio César Sevilla Exebio, por su apoyo incondicional en la culminación de mi trabajo de investigación para poder obtener el grado de Maestro en Investigación y Docencia Universitaria

## INDICE

<b>RESUMEN .....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>12</b>
<b>DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL Y DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL PRIMARIO .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1.    UBICACIÓN GEOGRÁFICA .....</b>	<b>12</b>
1.1.1.    UBICACIÓN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA CIUDAD DE SULLANA. ....	12
<b>1.2.    RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20534 .....</b>	<b>18</b>
<b>1.3.    PRINCIPALES MANIFESTACIONES Y CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>20</b>
<b>1.4.    METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>21</b>
1.4.1.    El enunciado del problema de la investigación.....	21
1.4.2.    Objeto y campo de acción de la investigación. ....	21
1.4.3.    Objetivos de la investigación.....	21
1.4.4.    Hipótesis de la investigación.....	22
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>23</b>
<b>FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS .....</b>	<b>23</b>
<b>DIDÁCTICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA ...</b>	<b>23</b>
<b>2.1.    ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.    BASES TEÓRICAS .....</b>	<b>25</b>
2.2.1.    La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.....	25
2.2.2.    La estimulación creativa desde el constructivismo social. ....	29
2.2.3.    Elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt.....	32
<b>2.3.    BASES CONCEPTUALES .....</b>	<b>36</b>
2.3.1.    Concepto de la expresión gestual-corporal .....	36
2.3.2.    El drama y juego dramático en educación .....	36
2.3.3.    Elementos del esquema dramático. ....	37
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>42</b>
<b>RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>42</b>
<b>3.1.    ACERCA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA .....</b>	<b>42</b>
3.1.1.    Concepción teórica de la propuesta.....	42
3.1.2.    La epistemología de la creatividad. ....	43
3.1.3.    Descripción de la propuesta.....	44
<b>TALLER 02.....</b>	<b>55</b>
<b>TALLER 03.....</b>	<b>62</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>66</b>

<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>67</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>68</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>73</b>
<b>CUADRO N°.01 .....</b>	<b>74</b>
<b>CUADRO N°.02 .....</b>	<b>75</b>
<b>CUADRO N°.03 .....</b>	<b>76</b>
<b>CUADRO N°.04 .....</b>	<b>77</b>
<b>CUADRO N° 05 .....</b>	<b>78</b>

## RESUMEN

De acuerdo a lo observado en nuestra realidad podemos inferir la distancia que existe entre los planteamientos teóricos existentes y la deficiente práctica educativa alrededor de la creatividad existente en la mayor parte de los centros educativos del país. Así tenemos, que en la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura, los estudiantes del cuarto grado de educación primaria carecen de una actitud reflexiva y creativa, manifiestan inseguridad para dar nuevas ideas, hacer críticas de los contenidos del área de comunicación. Así mismo, se evidencia un aprendizaje mecánico y repetitivo de los contenidos. Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas en su contexto social. En ese sentido, la presente investigación tiene como finalidad proponer la expresión dramática como estrategia didáctica para estimular la creatividad en el área de comunicación en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca". El estudio es de tipo descriptivo, propositivo, correlacional, diseño no experimental; el mismo que se encuentra sustentado teóricamente en el aprendizaje significativo, en el constructivismo social y en los aportes sobre la dramatización de Julián Betancourt. La población muestral es definida, se restringe a los 39 estudiantes que conforman el aula del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca".

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

## **A B S T R A C T**

The research aims to determine the relationship between dramatic expression and the promotion of creativity in students of the fourth grade of primary education of Educational Institution No. 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" Sullana province, Piura region. The study is theoretically based on meaningful learning, social constructivism and contributions on the role of Julian Betancourt. It is descriptive, propositional, correlational, non-experimental design. The population is defined, it is restricted to the 39 students that make up the classroom of the fourth grade of primary education.

Key words: Didactic strategy, dramatic expression, dramatic play, meaningful learning, drama.



## INTRODUCCIÓN

La dramatización, junto con el juego dramático, es una herramienta fundamental en el aula 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. A pesar de este reconocimiento en el sistema educativo peruano, la dramatización no se ha incorporado suficientemente a las actividades de aula, quizá por falta de preparación del profesorado o porque éste no está muy convencido de su beneficio.

Julián Betancourt, (2008), sobre la dramatización destaca varios aspectos que son trascendentes en la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. como: 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.

El presente trabajo de investigación denominado "La expresión dramática como estrategia didáctica para estimular la creatividad en el área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura" surge como una preocupación por contribuir a mejorar la creatividad de los discentes del cuarto grado de primaria, así como brindar a los docentes estrategias didácticas basadas en la dramatización y el juego dramático; estrategias que se basan en el aprendizaje significativo, el constructivismo social y en los aportes sobre la dramatización de Julián Betancourt.

Acerca del drama y juego dramático en educación Slade, (1978:54) asume que, si se observa a los niños, 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. Slade considera que el juego 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. Al relacionar la expresión dramática con la creatividad encontramos que existe una simbiosis en ambos conceptos. Tal como señala de Bono (1994) que la creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural".

El **problema** planteado en la presente investigación fue de la siguiente forma: ¿De qué manera, las estrategias didácticas de la expresión dramática contribuyen a fomentar la creatividad de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca", provincia de Sullana, región de Piura?

**El objeto de estudio** viene a ser el proceso de desarrollo de la creatividad en el nivel primario. Y **el campo de acción**: estrategias didácticas de la expresión dramática en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca", provincia de Sullana, región de Piura

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 dramatización de Julián Betancourt.

Los objetivos planteados fueron: **Objetivo general:** Diseñar estrategias didácticas de la expresión dramática sustentados en la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría sobre la dramatización de Julián Betancourt para estimular la creatividad en el área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura"

Los **objetivos específicos** son:

a.- Motivar y fomentar la creatividad de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, en base a la expresión dramática como estrategia metodológica.

b.- Desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, a través del desarrollo de tres talleres de expresión dramática y juego dramático.

La **hipótesis** consiste en: Si se diseñan estrategias didácticas de la expresión dramática sustentados en la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría sobre la dramatización de Julián Betancourt entonces es posible estimular la creatividad en el área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura"

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 CREATIVIDAD EN EL NIVEL PRIMARIO.**

En el presente capítulo se hace una breve descripción de la ciudad de Sullana en sus aspectos históricos, socio-económicos, para lo cual se ha tomado como referencias la página web: [www. Turismo Sullana](http://www.TurismoSullana.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 Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" se encuentra ubicada en la ciudad de Sullana, región Piura.

##### **1.1.1. UBICACIÓN Y EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA CIUDAD DE SULLANA.**

Sullana, es la capital de la provincia de Sullana. Se ubica específicamente a 04°53'18" de latitud sur y 80°41'07" de longitud oeste, a una altura de 60 msnm, a la margen izquierda del río Chira, de tendencia urbana e industrial-comercial y de servicios, cuya característica geográfica principal es que la ciudad se ha desarrollado a lo largo del río Chira, sobre una "meseta"; otra característica es la topografía singular del terreno en donde se ha desarrollado la ciudad de Sullana, el cual presenta un terreno ondulado y con escaso relieve, a la vez posee superficies llanas y suaves hondonadas, con lechos secos de escorrentía, que se alternan con lomas alargadas y prominencias de formas redondeadas; al ser su accidente topográfico más importante el acantilado de la margen izquierda del río Chira, el que se forma desde la loma de Mambré hasta el puente "Artemio García Vargas", con una altura de 35 metros sobre el nivel del río.

#### **Breve historia de la ciudad de Sullana**

Sobre el origen de la palabra "Sullana" existen varias teorías "Sullana" podría ser una voz derivada del quechua que significa "abrevadero", "sitio de espera". Sullana deriva de la lengua Tallan: y significa Campo de espera con abundante rocío, esto debido a que Sullana era paso obligado de los Chasquis (Correo Inkas) y al sembrío de Algodón que en tiempo de cosecha el Valle del Chira se igualaba a que si una nube blanca estuviese a ras del Suelo. En la lengua quechua el término "suyui" significa "aborto" o "nacido antes de tiempo" y "suyana" significa "espera, confianza". En el "Diccionario Geográfico" de Paz Soldán, la palabra Sullana significa aborto y es genitivo de "Sullu". En ese contexto no se puede descartar la tradición popular, afirmando que en aquel tiempo al lugar llegó una mujer procedente del pueblo ayabaquino de Suyo (hoy distrito) y que tenía por actividad preparar potajes y hospedar a los innumerables viajeros que por allí transitaban. Probablemente tantas veces esta mujer contaría la historia de su lugar de procedencia que los visitantes la conocían como "la Suyana" y que con el tiempo se identificaría como Sullana.

### **Época precolombina**

Fueron diversas las etnias procedentes de quebradas andinas, con pobladores que llegaron por el litoral después de haber estado asentándose en distintos lugares, se conglomeraron y formaron la etnia Tallán, ubicada en ambas márgenes del valle del Chira aprovechando el caudaloso río y fértiles tierras. En lo que respecta al valle del Chira, los Tallanes o Tallancas, se escalonaron a una y otra margen del Alto Chira, motivados por la riqueza de la tierra y el agua se podía utilizar por el sistema de gravedad. En la zona media y baja del Chira, los asentamientos se ubicaron en la margen derecha y sólo en Sojo existía un poblado al lado izquierdo. Desde antes de la conquista europea, el valle fue progresivamente invadido por los Mochicas, Chimús y los Incas.

### **Época de la Conquista, Virreinato y Fundación**

Llegó el conquistador Francisco Pizarro a Poechos en donde se enfrenta al cacique de aquel lugar, y después de derrotar a este se dirige a

Tangarará donde fundó la primera ciudad española en estos territorios, con el nombre de San Miguel poniendo la famosa "Cruz de la Conquista" es aquí donde se inició la evangelización y transculturación del Tahuantinsuyo.

Martínez De Compañón y la fundación de Sullana: Fue el obispo Baltazar Jaime Martínez De Compañón y Bujanda; quien naciera en Cabredo, Navarra, España, en 1735. El cuál al ser nombrado obispo de Trujillo, el 25 de febrero de 1778, empezara su visita a todas sus diócesis completándola en 1785. Llegando a Piura en julio de 1783; comenzando a agrupar a las poblaciones dispersas de esta región en las llamadas "reducciones" para lograr una mejor enseñanza de la doctrina cristiana; siendo la más importante en el valle del río Chira la reducción de "La Punta" (antiguo nombre de Sullana) agrupando a la población de los distintos parajes en los terrenos de la hacienda Punta. Esta reducción estuvo en un primer momento constituida por 2,213 habitantes. (1,682 mestizos, 375 indios y 156 españoles), convirtiéndose en la más poblada de las diez que se crearon en la región; bautizándola con el nombre de "El Príncipe" pero eso solo quedó en el papel, porque los pobladores la llamaban "Santísima Trinidad De La Punta". En parte del expediente de la fundación de Sullana esta junto al expediente de la creación de Tambo grande, amparado en el capítulo XI, acción tercera del concilio de Lima de 1783. El informe final de fundación se envió al virrey el 8 de julio de 1783 fecha fijada del nacimiento de Sullana.

### **La Independencia y Época Republicana**

En Querecotillo, el 11 de enero de 1821 se reúnen 150 vecinos y luego de leer los pliegos enviados por Torre Tagle se acuerda la jura de la independencia para el domingo 14; así en Querecotillo y Tumbes, simultáneamente se declaran independientes tal día. En agosto de 1821 San Martín nombra jefe militar de Piura al coronel Andrés Santa Cruz quien forma la división Norte, reuniendo 2,613 voluntarios desde Trujillo a Piura De La Punta acuden 13 jóvenes combatiendo en la batalla de Pichincha el 22 de mayo de 1822 donde Ecuador consolida su independencia. Luego, esta división se integra al ejército de Simón Bolívar

participando en acciones como Junín y Ayacucho, destacan Manuel Rejón, Miguel Aljovín, Juan Aguilar, José, Coloma, Gerónimo Garrido. José Saldarriaga, el cadete Miguel Cortés del Castillo, los hermanos Eugenio, Ventura y José María Raygada; el cabo Juan José Farfán entre muchos otros.

### **Edad Moderna**

**Sullana Villa:** En 1823 los pobladores de la Punta presentan un memorial solicitando se eleve este poblado a la categoría de villa. Pero recién en 1826 Santa Cruz oficializa el pedido con el siguiente decreto: "Don Andrés de Santa Cruz gran mariscal de los ejércitos nacionales y presidente del Consejo de Gobierno de la República del Perú". Atendiendo a los servicios importantes hechos a la sagrada causa de nuestra independencia por el pueblo de La Punta, en la provincia de Piura del departamento de La Libertad; y considerando que dicho pueblo no obstante haber contribuido con muchos de sus hijos para sostenerla, reúne todavía elementos de riqueza y civilización progresiva; He venido a decretar y decreto:

**Sullana Distrito:** En 1826 fue elevada a Villa, en 1837 a Distrito de Piura y en 1861 fue Distrito de Paíta. Una de las referencias más antiguas de la ciudad de Sullana, data de 1847, donde tenía 4.000 habitantes desarrollándose a lo largo de dos calles principales prolongadas y muy anchas (San Martín y Bolívar).

**Sullana ciudad:** Todo el Perú rechazó las pretensiones de España de querer restablecer el coloniaje y en Sullana el 24 de Diciembre de 1865 se reunieron las autoridades de la ciudad para expresar su adhesión al nuevo jefe del gobierno Mariano Ignacio Prado Terminado el conflicto con España, fue elegido presidente. En octubre de 1867 el general Diez Canseco se subleva en Arequipa y en Trujillo. Por otro lado, en Cajamarca y Chiclayo se subleva el coronel Balta. En 1868 el sullanense Rudecindo Vásquez que apoya a Balta con un grupo de montoneros toma la Huaca. Luego se apodera de Sullana en plena fiesta de Reyes. Con 150 hombres toma Paíta, tras vencer a una guarnición de 20 soldados al mando del capitán José María Vera Tudela, se proclama subprefecto. El 13 de enero,



con 250 hombres se presenta en Piura pactando con una delegación de notables toma la ciudad en forma pacífica, siendo nombrado prefecto ese mismo día, aunque sólo estuvo en el cargo tres. Luego fue nombrado comandante general reorganizando las tropas y recogiendo armas y municiones. El 28 de octubre de 1868, Balta eleva a la categoría de ciudad a las villas de Sullana y Catacaos, en reconocimiento al apoyo recibido.

#### **Contexto sociocultural de la ciudad de Sullana.**

En Sullana la principal actividad económica es la comercial, en la que se ocupa la población, se realiza mayormente dentro del mercado nacional, es decir al interior del país Talara, Paita, San Lorenzo, Pacasmayo, Chulucanas y Lima (97%). Se exporta solo el 3% de lo que se produce. Las ciudades de Sullana y Bellavista reciben productos ictiológicos, agrícolas, pecuarios, agro-industriales, maquinaria, equipo, herramientas, insumos para la agricultura, ganadería e industria. En la ciudad existen un 59% de locales comerciales; el restante 41% son de servicios. El giro comercial más importante son los artículos de primera necesidad (44% de los locales comerciales), porcentaje superior a los servicios que resaltan el expendio de comidas y bebidas (26% de los locales de servicios).

En los últimos años destaca la instalación en la ciudad de tiendas de artículos electrodomésticos de gran volumen de venta y con locales comerciales de gran dimensión atraídos por la capacidad de compra en el área urbana de Sullana, cuya atractiva oferta al crédito permite el acceso a dichos productos sin desplazarse a la ciudad de Piura; desde el punto de vista industrial, la ciudad de Sullana concentra el 95% de la industria de la Provincia, la misma que da ocupación a una parte de la población económicamente activa (PEA). A nivel de la actividad empresarial, el 74% son microempresas, el 22% pequeña y medianas empresas y el 4% restante, son las denominadas grandes empresas. La industria se dedica a producir en un 53% a bienes de consumo no duraderos, un 30% a bienes de capital y el 17% a bienes intermedios.

El sector secundario representa el 16% de la PEA. La industria es muy incipiente y del conjunto de la provincia, en la ciudad de Sullana (Sullana-Bellavista-Marcavelica) se encuentra más del 95% de las industrias. El

53% de las industrias de Sullana se dedican a la producción de bienes de consumo no duradero, el 17% a bienes intermedios, mientras que el 30% se dedican a producir bienes de capital y de uso duradero. La agro-industria es la que ofrece mejores posibilidades comparativas para su desarrollo, siendo una potencial fuente de trabajo. Pero existen factores que limitan el desarrollo de la industria en general, en Sullana.

En los últimos años en la zona de Cieneguillo al este de la ciudad, se han instalado industrias procesadoras de gran volumen aprovechando las facilidades para la adquisición de terrenos de uso agrícola (luego convertidos en industriales), la proximidad a sus materias primas y las cargas impositivas prediales de tipo agrícola.

La ciudad de Sullana presenta un crecimiento acelerado en los últimos años, desde el año 1983 en que presentaba 771.88, ha pasado a 2,230. Al año 2008. La proyección de la Población conurbada Sullana-Bellavista; los distritos en mención, tienen una población 200,127. La proyección de la población de la conurbación Sullana – Bellavista para los próximos años de acuerdo a la tendencia marcada por el INEI a partir de los resultados del último Censo Nacional de Población y Vivienda indica un aumento al año 2009 en el orden del 8.7 % (13,724 habitantes y 3161 habitantes respectivamente lo que hace un total de 209,558 habitantes). Sin embargo, es de anotar que este incremento podría ser mayor al considerar eventos externos como son los continuos procesos migratorios y la capacidad de atracción de la ciudad para la instalación de nuevas actividades socio económico. Existe un importante contingente de población que llega a la ciudad de Sullana a laborar en empresa pública y privada o también que llega a vender o comprar productos y/o hacer uso de los servicios Educativos, de salud y administrativos

#### **Identidad cultural**

En la ciudad de Sullana el proceso migratorio ha generado colectivos sub-culturales híbridos, sin un proyecto integrador de la cultura local.



**Grafiti nueva expresión cultural de la ciudad**

Ayudado este proceso en parte por la migración rural-andina que configura desde ya una realidad sociocultural nueva dentro de toda la ciudad. Existiendo de estas maneras novedosas formas de comer, vestir, hablar y de hacer vida social. Apreciándose más lo de fuera que los propios valores. El modismo se presenta desenfrenado. Se exagera en canciones, bailes, usos y costumbres que influyen medios de comunicación (TV, radio, internet); Mientras que sus particularismos se pierden. Esto los hace indefinidos culturalmente.

## **1.2. RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°**

### **20534**

La institución educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" fue creado el 16 de junio del año de 1998, como producto de las reubicaciones que se dieron a las familias que residían en diferentes lugares y que se les había caído sus viviendas; es entonces que las reubican en terrenos eriazos a las afueras de la ciudad de Sullana, denominándole al lugar la Nueva Sullana. Ante la gran necesidad de estas familias para darles educación a sus menores hijos aceptaron que PRONOE N° 1 extienda su enseñanza en ese lugar y el director de aquel PRONOE fue el profesor Hugo Ramírez Sandoval, conjuntamente con la profesora Morbilia Gálvez Roque, solicitan la creación de la escuela; debido a que el presupuesto viene de la partida de adultos y no de educación primaria.

La Institución Educativa de educación primaria acceden a la petición del secretario general del pueblo Bernardo Atoche Morán en la creación del colegio y se dio el 16 de junio de 1998, iniciándose con la cantidad de 104 niños y niñas entre las edades de 06 a 12 años de edad, siendo los directores: Profesor Tomás Coronado Farfán (1998); profesora Ruth More Castro (1998-1999), profesora Magdalena Arellano Rosas (2000-2014); profesor Julio César Juárez (2015... ..)

A partir del año 2001 la institución educativa cuenta con APAFA cuyo presidente fue Julio Rivas Bruno, persona que trabajó conjuntamente con la señora directora en la realización de gestiones a las instituciones públicas para beneficio de la escuela y lo hizo sin solicitar beneficio alguno. Asimismo cuando no se contaba con profesores él apoyaba en el cuidado de los niños y lo hacía en los dos turnos.

Entre los años 2000 y 2012 producto de las diversas gestiones se realizaron:

- Capacitación de personal directivo, docente y estudiantes en diferentes temas.
- Se realizaron gestiones para la construcción de 01 pabellón de aulas y un cerco perimétrico.
- Se logró la construcción de 02 aulas pre-fabricadas
- Obtención de mobiliario escolar entre los años 2000-2001 al 2009 debido a que la institución no contaba con mobiliario escolar.
- Luego de acuerdo a las capacitaciones constantes a los docentes la ONG Plan Internacional formó un comité de docentes y padres de familia de la escuela y la comunidad para el proyecto de las TICs, que fue aprobado con la compra de 05 computadoras para uso de los estudiantes.

### **Misión**

Nuestra I.E. N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca", formará estudiantes críticos, reflexivos capaces de construir sus propios aprendizajes de manera integral, científica y tecnológica en proyectos productivos, ambientales, educativos y sociales, aprovechando recursos de su localidad, respetando la interculturalidad, equidad e inclusión, practicando

valores de: amor, responsabilidad, justicia y honradez, padres de familia participando activamente en la educación de sus hijos.

### **Visión**

Al 2019 nuestros estudiantes lograrán los aprendizajes significativos y funcionales acorde con el avance científico, tecnológico, ambiental, productivo, educativo y social para lograr su autorrealización e inserción en el mercado laboral para ser líderes capaces de tomar sus propias decisiones sociales, practicando valores con equidad e inclusión, padres y madres de familia comprometidos en el quehacer educativo de sus hijos y con una participación democrática dentro de la sociedad.

### **1.3. PRINCIPALES MANIFESTACIONES Y CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD.**

Los estudios centrados en el proceso de desarrollo de la creatividad indican que el talento creativo excepcional se hace y que manifestar creatividad en cualquier campo requiere un periodo de aprendizaje previo Hayes, (1989). Asimismo, Simonton, (1999) manifiesta que la producción de ideas creativas no surge de la nada, más bien éstas surgen de personas que han desarrollado un amplio abanico de habilidades y que disponen de un rico cuerpo de conocimientos relevantes, previamente adquirido en contextos favorecedores. A su vez, Julián Betancourt, (2001), en su libro Psicología y Creatividad. Apuntes y Reflexiones, considera que las atmósferas creativas, constituyen un factor decisivo para un buen pensar y crear dentro de un sistema de actividades y comunicación que enriquezca la clase. De acuerdo a Betancourt, (2008:165) el clima creativo debe trascender el aula y ser parte de una atmósfera de la institución escolar en su conjunto, para favorecer una actitud reflexiva y creativa ante el conocimiento, a partir de la idea de que el alumno que está aprendiendo no es el que está bien informado sino quien constantemente problematiza el conocimiento que está construyendo y creando, o sea, como un actor del conocimiento y no como un mero espectador de éste.

Respecto a la realidad observada en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de comunicación, en la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura, podemos inferir que los estudiantes del cuarto grado de educación primaria carecen de una actitud reflexiva y creativa, muestran inseguridad para dar nuevas ideas, hacer críticas de los contenidos del área de comunicación. Así mismo, muestran un aprendizaje mecánico y repetitivo de los contenidos. Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas en su contexto social.

#### **1.4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.**

##### **1.4.1. El enunciado del problema de la investigación.**

¿De qué manera, la expresión dramática, como estrategia didáctica contribuye a estimular la creatividad en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca?", de la provincia de Sullana, región Piura?

##### **1.4.2. Objeto y campo de acción de la investigación.**

**Objeto:** Proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con el estímulo creativo en el nivel primario.

**Campo de acción:** ¿La expresión dramática, como estrategia didáctica, en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria, de la Institución Educativa N° 20534, "Señor Cautivo de Ayabaca; provincia de Sullana, región Piura

##### **1.4.3. Objetivos de la investigación.**

###### **Objetivo general:**

Diseñar una estrategia didáctica de expresión dramática basada en la teoría socio cultural, la teoría del aprendizaje significativo y los aportes sobre la dramatización de Julián Betancourt para estimular la creatividad en el área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de

educación primaria de la institución educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura

**Objetivos específicos:** son:

a.- Motivar y fomentar la creatividad de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, en base a la expresión dramática como estrategia metodológica.

b.- Desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, a través del desarrollo de tres talleres de expresión dramática y juego dramático.

#### **1.4.4. Hipótesis de la investigación.**

La **hipótesis** a defender consiste en: Si se diseñan estrategias didácticas de expresión y juego dramático sustentados en la teoría del aprendizaje significativo, el constructivismo social y la teoría sobre la dramatización de Julián Betancourt entonces puede ser posible estimular la creatividad en el área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura"

De la información presentada en este capítulo se concluye que:

1.- La ciudad de Sullana tiene no sólo una dinámica económica, comercial y poblacional importante, sino también cultural, destacando la celebración de diversas festividades entre religiosas y comunales.

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 cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" provincia de Sullana, región Piura, por lo que resulta indispensable realizar un plan de intervención que permita revertir esta situación.

## CAPITULO II

### FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN LA ESTIMULACIÓN 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 didácticas de la expresión dramática y la estimulación creativa; para lo cual se utilizan los aportes de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría socio cultural de Lev Vygotsky y la teoría

#### 2.1. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.

**Liliana del Rosario Galván Oré;** "Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 06 a 10 años; Tesis para optar el grado de bachiller en ciencias con mención en Psicología; Universidad Peruana Cayetano Heredia; Lima; 1983. **Conclusiones:** Según la autora con este programa se han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear). La autora afirma que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consciente de él. La variedad de objetivos generó una variedad de contenidos en las respuestas de los niños, lo cual aumenta la probabilidad de creación del niño en cada clase. Los diferentes medios que se utilizaron (danza, música, drama, pintura, dinámica grupal) enriquecieron su expresión creativa logrando aumentar en poco tiempo su nivel de



creatividad y de improvisación por el entrenamiento constante de estimular el proceso de creación.

**Isabel Tejerina;** 1999; El juego dramático en la educación primaria; Catedrática de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. ("El juego dramático en la Educación Primaria", Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, nº 19, Monografía Teatro y juego dramático, pp. 33-90).

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

**Gloria Gonzáles Cubillán;** 2007; Venezuela, "Potenciación del talento creativo en estudiantes universitarios"; junio, Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia, Maracaibo, **Conclusiones:** La expresión libre de las ideas es más fluida cuando los estudiantes se encuentran relajados y cuando el ambiente les permite expresar sus ideas sin temor. Se destaca la importancia de cortar los posibles bloqueos que pueden presentarse y que pueden provenir de tres grandes fuentes. Primera fuente: el entorno; segunda fuente: la propia persona, y tercera fuente: la tarea. En el entorno hay que mencionar el clima de aprendizaje, la relación con los compañeros de clase, el docente, las recompensas y castigos. Los bloqueos que surgen de la misma persona pueden ser de orden emocional-afectivo, psicológico- cognitivo, académico. En los bloqueos de la tarea pueden mencionarse la naturaleza del ejercicio a realizar, el nivel de dificultad, comprensión de la tarea, competencia frente a cooperación. Este trabajo es un adelanto en materia de estrategias

novedosas para la intervención en Orientación y Consejería, pues hay que considerar la adaptación de las estrategias que se han venido manejando hasta ahora a la luz del surgimiento de nuevas posiciones que permitan el desarrollo integral, holístico y armónico de la persona, donde no solamente se concentre el esfuerzo en la adquisición de conocimientos e información, sino en el manejo y desarrollo de estrategias personales que orienten la solución creativa de problemas de cualquier naturaleza. La creatividad como un proceso complejo debe ser favorecida en la expresión multidimensional, trascendental, holística, dialógica y comunicante en toda su dimensión, dinamismo y complejidad; por eso hay que personalizar las estrategias, los profesores debemos ejercitarnos en la selección cuidadosa de aquellas con las que nos sentimos cómodos y que permiten la profundización en la misma dinámica.

**Arturo Perdido Dávila (2007):** "Estrategias didácticas para concebir el pensamiento creativo en la competencia comunicativa integral.;" **Conclusiones:** El autor conceptúa el pensamiento creativo como el análisis de los criterios que se evalúan. Manifiesta que la creatividad no puede ser improvisada de un día para otro, es un largo proceso. Las estrategias didácticas deben ser variadas para impulsar a los alumnos a desarrollar la imaginación e invención, mejorando su pensamiento creativo. El desarrollo del pensamiento creativo a través de las estrategias didácticas se logra con la participación activa sin presión alguna, propiciando la fluidez imaginativa, original y verbal mediante la profundidad del pensamiento para que los niños y niñas exploren, abstraigan, infieran e investiguen.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.**

Como señala de Bono (1994) la creatividad no es una cualidad o destreza cuasimística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el

esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural".

El aprendizaje significativo es definido por Díaz, F, Hernández, G. (2002) como "aquel (aprendizaje) que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas". Esto quiere decir, que el aprendizaje significativo funciona con base en la red conceptual previa a la intervención del mediador en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta lo anterior, es claro que es importante resaltar que en esta estrategia no se habla de profesor ni de educador, ya que el objetivo es que el alumno logre dar un significado individual a los contenidos a partir de los preconceptos, y no "enseñar" desde los preconceptos del que enseña.

El objetivo principal del aprendizaje significativo es que exista una acumulación de la nueva información en esta estructura cognoscitiva, para que así sea parte de la red conceptual de la persona y trascienda a las diferentes esferas de su vida. (Díaz y Hernández, 2002). Un objetivo esencial del aprendizaje que el sujeto pueda anticipar la respuesta ante situaciones similares. (Prieto, 1989). Por esta razón, en el aprendizaje significativo se parte de los preconceptos, es decir, de los conceptos que la persona ya posee en el momento inmediatamente anterior al encuentro con la información novedosa. El aprendizaje debe estar planteado a partir de los preconceptos y se aprende mediante el conflicto entre los preconceptos y la nueva información. (Díaz y Hernández, 2002). El mediador enriquece la interacción entre el sujeto y medio, brindándole una serie de estimulaciones y experiencias que no pertenecen a su mundo inmediato. (Prieto, 1989).

De acuerdo a Rodríguez, M.L. (2004), el aprendizaje es una experiencia individual y única en cada persona, es por esto que el mediador debe facilitar las herramientas y propiciar las condiciones necesarias para el aprendizaje, pero con la conciencia del carácter ineludiblemente activo del estudiante, quien es el único protagonista y movilizador de su proceso de aprendizaje. A su vez, Díaz y Hernández, (2002) sostienen que, en la relación del sujeto con el conocimiento, se parte de la existencia de una

estructura cognoscitiva construida previamente, compuesta por esquemas de conocimiento y conceptos adquiridos con anterioridad, tanto en el ámbito académico, como en el contextual (familia, amigos, residencia, situación socioeconómica, cultura, etc.).

Para lograr esta interacción es fundamental la motivación del estudiante hacia el aprendizaje, que da lugar a la participación activa y la interlocución con el conocimiento, y esta motivación está íntimamente relacionada con los preconceptos, que determinan e influyen en la configuración de la información que resulta motivadora para una persona específica. (Díaz, Hernández, 2002). La participación como elemento de estimulación, es una de las bases para la construcción de conocimiento.

El aprendizaje significativo tiene una serie de características esenciales que a continuación se nombrarán y explicarán.

**a.- La intencionalidad y reciprocidad:** La cual es la que permite establecer metas y seleccionar los objetivos de manera que el sujeto perciba e interprete los estímulos de forma significativa. (Prieto, 1989).

**b.- La trascendencia:** Donde la adquisición de ciertas habilidades y operaciones mentales, le permite al sujeto la aplicación y generalización de esas habilidades para otras áreas académicas y de la vida. (Prieto, 1989).

**c.- El significado:** Es fundamental, porque es la base para que el mediador sepa cómo presentar las situaciones de aprendizaje de una forma interesante y relevante para el sujeto.

**d.- La competencia:** Es una característica esencial, ya que con esta se potencia al máximo el aprendizaje en los sujetos, además hay que tener claro que la tarea se adapta a la capacidad del sujeto. (Prieto, 1989). En esta teoría del aprendizaje existe el significado potencial o lógico y el significado psicológico o real; el primero se refiere al significado colectivo de un concepto y el segundo al significado subjetivo que depende de los preconceptos y del proceso de aprendizaje individual. (Díaz, Hernández, 2002).

**e.- La regulación y el control de la conducta:** Es una característica en la cual se debe pensar que tipo de actividades o tareas se van a realizar y es aquí donde se exigen tres aspectos fundamentales que son: obtener la información de los conocimientos adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia y la expresión de dicha información a través de un proceso de razonamiento. (Prieto, 1989).

**f.- La participación activa y conducta compartida:** En estas características, se encuentra específicamente la relación entre mediador y aprendiz; en ésta, es de suma importancia que el mediador se sitúe en la misma situación del aprendiz, pero sin dejar de lado su papel de dirigir y encauzar sin dar la solución de forma inmediata. (Prieto, 1989).

**g.- La mediación del conocimiento de la modificabilidad y del cambio:** Es la última característica en la cual, el sujeto posee una autopercepción como sujeto activo, capaz de generar y procesar información. (Prieto, 1989). Para que este tipo de aprendizaje se de en la práctica, es necesario contar con ciertas condiciones, "conocimientos previos, integración de conocimientos, dimensión humana (contextos) crianza y aprender a aprehender" por parte del aprendiz y del mediador. (Díaz, Hernández, 2002).

El aprendizaje consiste en la acumulación de nuevos hechos a los sistemas preexistentes (dominio) y en un incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas). Hay un manejo hábil de estrategias de pensamiento. En la investigación cognoscitiva se ha encontrado que, entre las causas del olvido de la información, está el que la información sea desconocida, demasiado abstracta o que no esté vinculada a conocimientos previos. La incapacidad para recordar o aplicar contenidos previos puede deberse a que sea información aprendida mucho tiempo atrás, sea poco empleada o poco útil, que haya sido aprendida repetitivamente, que sea discordante con el nivel de desarrollo de desarrollo intelectual y con las habilidades de la persona, que la información que el sujeto tiene no la entienda ni pueda explicarla, o que no realice el esfuerzo necesario para recuperarla o comprenderla. (Díaz, Hernández, 2002).

Los contenidos se deben presentar en forma de sistemas conceptuales organizados, interrelacionados y jerárquicos, y no como datos aislados y sin orden. Es necesaria la activación de los conocimientos y experiencias previos. También establecer puentes cognoscitivos, donde los conceptos e ideas generales permiten enlazar la estructura cognoscitiva con el material por aprender, con el objetivo de orientar al alumno para que detecte las ideas fundamentales, las organice y las integre significativamente. (Díaz, Hernández, 2002). Es fundamental aumentar la motivación, y la participación activa y significativa del aprendiente. Los contenidos aprendidos significativamente son más estables y permiten la transferencia de lo aprendido al entorno personal. (Díaz, Hernández, 2002).

Según Pozo, J.I, Monereo, C. (1999) el aprendizaje significativo involucra al estudiante en su totalidad. Habla del sentido del aprendizaje escolar de carácter experiencial. Durante el aprendizaje el sujeto adquiere una serie de estructuras operatorias, mediante las cuales se modifica su estructura cognoscitiva. De acuerdo a Prieto, (1989) "es muy importante que los efectos de este aprendizaje le proporcionen al sujeto una variedad de estrategias y procesos que conducen a la formación de comportamientos y a su vez son prerrequisitos para potencializar el desarrollo de éste".

Por otra parte, Díaz, Hernández, (2002) manifiestan que "cuanto mayor sea la experiencia de aprendizaje significativo y más pronto se someta al sujeto a dicha experiencia, mayor será la capacidad del organismo para ser modificado, además podrá utilizar eficazmente toda la estimulación directa a lo que está sometido todo organismo."

#### **2.2.2. La estimulación creativa desde el constructivismo social.**

El conocimiento y el aprendizaje humano, en el constructivismo pedagógico, son el producto de una construcción mental donde el "fenómeno real" se produce mediante la interacción sujeto cognoscente-objeto conocido, siendo desde esta perspectiva inapropiado la separación entre investigador e investigado, ya que tanto los datos como los hechos

científicos surgen de la interacción ininterrumpida del hombre frente a su entorno. De esta forma la realidad que nos rodea se traduce como nuestro mundo humano.

Según la filosofía constructivista este mundo es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que alcanzamos a procesar con nuestra mente. Para el constructivismo, el conocimiento humano no es se origina en la pasividad de la mente, sino que es construido activamente por el sujeto que conoce en su adaptación con el medio. Así mismo, el constructivismo social plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las "construcciones" que realiza cada alumno para lograr modificar su estructura y conocimientos previos, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integración frente al mundo.

Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto. El Constructivismo postula como verdadero aprendizaje aquel que contribuye al desarrollo de la persona, por ello es colateral a un desarrollo cultural contextualizado. Las características de la enseñanza constructivista parten del precepto de que el aprendizaje humano es siempre el producto de una construcción mental interior, ya sea uno el primero o el último en entender el nuevo conocimiento.

Laguna, E. (1995). Las definen cuatro características fundamentales:

- a.- Parte de las ideas y esquemas previos del alumno.
- b.- Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental, a partir de la construcción activa del nuevo concepto por parte de los alumnos.
- c.- Confronta las ideas y preconceptos afines al concepto que se enseña.
- d.- Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas y lo relaciona con aquellos previos a fin de ampliar su transferencia.

De este modo tenemos una determinada secuencialidad de las actividades que puede favorecer el mayor grado de significatividad de los aprendizajes, dentro de un proceso que contribuye al mismo tiempo a que el alumno aprenda nuevos contenidos, aprenda a aprender (sepa hacer) y aprenda que puede aprender (mejore su autoestima y auto-concepto).

Al respecto, López Martín, Olivia y Martín Brufau, Ramón (2010) describen esa secuencialidad con actividades que sirvan respectivamente para:

- a.-Determinar los contenidos previos de los alumnos en relación a los nuevos contenidos de aprendizaje.
- b.-Plantear contenidos de manera significativa y funcional.
- c.-Adecuarse al nivel de desarrollo de cada alumno.
- d.-Representar un reto abordable por el alumno, permitiendo crear zonas de desarrollo próximo a intervenir.
- e.-Provocar conflictos cognitivos para promover la actividad mental del alumno
- f.-Fomentar una actitud creativa favorable, motivadora hacia los nuevos aprendizajes
- g.-Estimular la autoestima y el auto-concepto para que el alumno sienta que vale la pena su esfuerzo.
- h.-Facilitar la autonomía del alumno frente a los aprendizajes, mediante la adquisición de habilidades relacionadas con el aprender a aprender.

La identificación de las secuencias de contenido, dice Laguna, E. (1995), viene acompañada de ciertas condiciones necesarias para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- 1.- Generar en los alumnos insatisfacción con los prejuicios y preconceptos, al facilitar el proceso del "darse cuenta" de su incorrección.
- 2.- Lograr que la nueva concepción sea clara y distinta de la vieja.
- 3.- La aplicabilidad de la nueva concepción a situaciones reales.
- 4.- Que la nueva concepción genere nuevas preguntas.
- 5.- Que el estudiante pueda observar, comprender y criticar las causas que originaron sus nociones erróneas.



**6.-** Crear un clima de confianza para la libre expresión sin temor a equivocarse y ser burlado por el profesor o grupo

López Martín, Olivia y Martín Brufau, Ramón (2010) recomiendan a los profesores:

- La posibilidad de dejarse enseñar por los alumnos.
- La estimulación de las preguntas, sin aferramientos previos a una respuesta.
- No expresar dudas sobre la capacidad de los alumnos para dar con una solución razonable al problema planteado en la secuencia
- Trabajar el proceso del grupo sin premura por el tiempo.
- Concentrarse en pocos conceptos a fin de profundizar en ellos
- Permitir que el alumno experimente por sí mismo.
- Apoyar la utilización por parte del alumno de sus propias informaciones sobre el tema.
- Repetir la pregunta según avanza la discusión, a fin de precisar su sentido y verdaderas premisas, supuestos y restricciones.
- Que los estudiantes expresen, discutan y confronten lo que saben sobre el tema.
- Que el profesor traduzca el nuevo concepto al lenguaje y saber expresado por ellos.

### **2.2.3. Elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt**

De acuerdo con J. Betancourt, (2008) una atmósfera creativa tiene tres elementos claves que son el psicosocial, el didáctico y el físico:

**a.- El psicosocial;** es entendido como el espacio de relaciones e interacciones sociales, que propician en el estudiante: Seguridad, confianza, autonomía y libertad. A su vez, un contexto favorece la integración, la comunicación y la creación en sus diferentes niveles, que genera alegría y una vivencia reflexiva a través de diversos recursos y lenguajes. Un contexto promueve la capacidad de asombro, genera

interés y la atención del estudiante. Una atmósfera en donde el educando encuentra un lugar para compartir sus experiencias y encadenarlas al conocimiento que el profesor(a) aborda en la clase.

**b.- El didáctico;** Es considerado el espacio de formación y aprendizaje, lleno de preguntas y pocas respuestas, así como de abundantes estrategias de enseñanza creativas, motivantes, indagadoras, cooperativas entre otras donde se promueve el cuestionamiento, el planteamiento y reformulación de problemas, la inteligencia y creatividad compartida, que rete las capacidades de los alumnos(as) sin descuidar la formación en valores. Según J. Betancourt, (2008) una atmósfera didáctica, es cuando el educador cuenta con un arsenal amplio de actividades y medios que se planifican para que el alumno aprenda a aprender, a la vez que comprende sus procesos cognoscitivos meta-cognoscitivos, (estrategias de aprendizaje). El empleo de estas estrategias requiere que el alumno aprenda a leer, observar, y pensar de manera reflexiva, desaprender, formarse criterios, resolver problemas, convivir, comunicar, tomar decisiones y concientizar el proceso cognoscitivo.

**c.- El físico.** Esta referido a las instalaciones, mobiliario e infraestructura donde transcurre la clase. En esta atmósfera física del salón de clases confluyen los aspectos técnicos, referidos a las condiciones arquitectónicas y medioambientales en cuanto a recursos naturales, condiciones de iluminación, ventilación, acústica y localización, para comodidad de las funciones y actividades realizadas al interior del mismo. Además, se orienta a dar cuenta de cuan presente está la tecnología y sus diversas aplicaciones en el espacio que facilitan los procesos de enseñanza –aprendizaje. Esta atmósfera física del salón de clases debe concebirse para que tanto el alumno como el maestro estén al servicio de enseñar y aprender y no para el sacrificio de estos procesos; con un pleno aprovechamiento de los recursos técnicos, infraestructurales, en condiciones medioambientales amables, placenteras y adaptadas a los sentidos, tal que propicien el aprendizaje significativo del alumno.

## **Elementos para propiciar atmósferas creativas**

Propiciar climas creativos dice Betancourt, (2008) implica tomar en cuenta muchos elementos a nivel de la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. Así tenemos:

**a.- La buena comunicación.** Se favorece una comunicación que busca el encuentro, la comprensión, la confianza. En este espacio creador se exploran y perfeccionan múltiples lenguajes: plástico, gestual, corporal, gráfico, musical, oral, escrito, simbólico, con sus diversas posibilidades expresivas a través de la asociación y repercusión social e individual y grupal.

**b.- Enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno.** Se destaca la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente del aula (lo exógeno). Existe una simbiosis entre la enseñanza y el desarrollo de las capacidades de los alumnos. El potencial existente en el estudiante, espera, que el educador se convierta en un catalizador del mismo para que florezcan sus talentos.

**c.- Las competencias que se han de propiciar en el alumno.** Toda apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores es siempre la internalización de su herencia cultural. De acuerdo a Lev Vygotsky (2008) se produce el tránsito mediado de los fenómenos inter-psicológicos a fenómenos intra-psicológicos del individuo. Cada función aparece dos veces: Primero, en la dimensión social, entre individuos, y después en lo individual, dentro de la mente de la persona. El educador se convierte en un mediador del conocimiento y el alumno en un edificador del mismo con el acompañamiento del primero a través de un diálogo permanente entre ambos.

**d.- Muchas preguntas pocas respuestas.** Un espacio pensante y creativo implica que se cree un diálogo constante con el estudiante donde existan muchas preguntas a investigar y pocas respuestas a contestar.

**e.- Simbiosis entre el sentir y el pensar.** En el aula es importante favorecer un clima donde se dé una unión entre los afectos y el intelecto,

de tal forma que aparezca un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

**f.- El aula es una fábrica para reciclar los errores.** Siempre que éste ocurra dentro de una actividad de aprendizaje en donde se pensó o creó, es útil y deben detectarse los aprendizajes que nos deja. Además, ha de promoverse la cultura de reciclar el error. Este es fuente de cuestionamientos y de inspiración, así como una herramienta productiva que genera crecimiento al servicio de un aprendizaje significativo.

**g.- El aula como fomento de valores.** En el aula inclusiva, que en el presente y el futuro existirá en cada escuela, deben favorecerse valores como: responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, perseverancia, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros. Todo lo anterior ha de estimularse sin adoctrinamiento, es decir, sin imponer o dialogar solamente desde la posición o experiencia de una persona o grupo, de ahí la importancia de que el educador sea un modelo ético para sus alumnos.

**h.- La motivación intrínseca.** Se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada alumno de manera independiente y grupal. Una manera muy práctica para lograr esto es despertar en los estudiantes la curiosidad en torno a lo que está aprendiendo.

**i.- Energía lúdica.** Para propiciar un ambiente creativo debe rescatarse la naturaleza del juego sin dejar de tomar en cuenta las polaridades presentes en su esencia: el trabajo y el placer, lo reglamentado y lo espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo, entre otras.

**j.- La cooperación.** 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.

## **2.3. BASES CONCEPTUALES**

### **2.3.1. Concepto de la expresión gestual-corporal**

La expresión corporal es quizás el lenguaje más natural. El niño/a la utiliza desde los primeros momentos de su vida, emplea el cuerpo (el gesto, el rostro, la postura, el movimiento) como recurso de comunicación. Es un lenguaje espontáneo, que no tiene código establecido, aunque determinados gestos han quedado instituidos como símbolos: tal es el caso del movimiento de la cabeza hacia arriba o hacia abajo para asentir.

El lenguaje corporal permite transmitir los sentimientos, actitudes y sensaciones. Es muy directo y claro, más universal que el oral, al que generalmente acompaña para hacerlo más comprensible. El esquema corporal es la base de esta forma de expresión. Las posibilidades de comunicación con el lenguaje del cuerpo dependen del conocimiento y dominio del propio cuerpo; por tanto, están muy relacionadas con la psicomotricidad.

### **2.3.2. El drama y juego dramático en educación**

De acuerdo a Slade, (1978:54) si se observa a los niños, 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 dibujos y pinturas, en sus trabajos manuales, en la música, la danza, la interpretación dramática y, desde luego, en el juego. Slade considera que el juego 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. Un uso educativo del juego favorece el desarrollo integral del sujeto, ya que la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que cada uno tiene.

Dice Slade, (1978: 54) que el juego es el modo que tiene el niño de pensar, probar, relajarse, trabajar, recordar, competir, investigar, crear, ensimismarse. Si el juego es la manera normal que tiene el niño de vivir, constituye en tal caso el mejor modo de enfocar cualquier forma de educación". En ese sentido, se conceptúa al juego dramático como una forma concreta del juego infantil que requiere de una edad más avanzada que la del juego simbólico. A través del juego dramático se pone de manifiesto la capacidad de elaboración, el conocimiento psicofísico que de sí tiene la persona, sus inhibiciones, el estado del lenguaje expresivo, corporal y verbal, su capacidad de integración social, etc. Conceptos como claridad verbal, tiempo, distribución espacial, evolución o relaciones. están siempre presentes en la acción dramática, expresados además de forma espontánea por niños y jóvenes

### 2.3.3. Elementos del esquema dramático.

Fases del proceso creador	Proceso de representación dramática	Momentos de la clase de dramatización	Actividades dramáticas
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

### **Fases del 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.

### **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. Es importante situar estas actividades en un contexto lúdico y proponer ejercicios y tareas que provoquen variedad de respuestas.

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.)

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

**Retroacción:** Es el tiempo de reflexionar sobre la experiencia vivida, de identificar las imágenes y de comunicar las impresiones, las emociones y las ideas experimentadas relacionadas con una actividad concreta o con toda la sesión. La retroacción ayuda igualmente a evocar y tomar conciencia de los medios utilizados para expresarse y conduce a un empleo más consciente del lenguaje dramático.

Las actividades de retroacción se realizan fundamentalmente mediante un intercambio verbal en el que los alumnos y alumnas comparten la experiencia oralmente, en un clima que permita que los diferentes puntos de vista sean respetados. La retroacción puede hacerse igualmente presentando el resultado de un trabajo grupal. También existe la posibilidad de transponer el ejercicio a otras formas de expresión: escritura, dibujo, collage, etc.

## **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. ACERCA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.**

La estrategia es el conjunto de procedimientos metodológicos apoyados en métodos y técnicas que tienen por objeto llevar a buen término el plan de intervención de una meta previamente determinada. La estrategia didáctica está fundamentada en una metodología, pero a diferencia de éste, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. Durante el proceso de aplicación, la estrategia hace uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue. En ese sentido, la estrategia didáctica en la conducción de una institución educativa significa un procedimiento organizado, planificado, de intervención y evaluación de las actividades desarrolladas en torno de una meta claramente establecida.

##### **3.1.1. Concepción teórica de la propuesta.**

La creatividad según de Bono (1994) no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural".

De otra parte, el aprendizaje significativo que es uno de los soportes teóricos de nuestra propuesta, es definido por Díaz, F, Hernández, G. (2002) como "aquel (aprendizaje) que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas". Esto quiere decir, que el aprendizaje significativo funciona con base en la red conceptual previa a

la intervención del mediador en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta lo anterior, es claro que es importante resaltar que en esta estrategia no se habla de profesor ni de educador, ya que el objetivo es que el alumno logre dar un significado individual a los contenidos a partir de los preconceptos, y no "enseñar" desde los preconceptos del que enseña.

Respecto a la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y la capacidad de elaboración que constituyen algunos de los factores básicos de la creatividad, tanto Isabel Iglesias Casal, (1999), como Rogers (1980) consideran que estos factores surgen de la irrepetibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida. Consideran que estas características existen en todos los individuos y sólo esperan las condiciones propicias para liberarse y expresarse. En tal sentido, para desarrollar la estimulación creativa en los estudiantes, el docente debe ser 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.

### **3.1.2. La epistemología de la creatividad.**

Según Olena Klimenko (2008) existen dos maneras de concebir la creatividad: La primera como una creatividad al nivel social, entendida como una contribución a los campos simbólicos de la cultura, y la segunda, como una creatividad al nivel personal, como un logro personal en cualquier ámbito del desempeño. Por otra parte, A. Mitjans Martínez (1997) dice que la creatividad puede expresarse en distintos niveles, que son: expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente. Así mismo, considera que alrededor de la creatividad existen cuatro componentes como proceso, persona, producto y ambiente.

Si bien es cierto que la creatividad es uno de las potencialidades más importantes del ser humano que necesitan ser desarrolladas, también podemos decir que la creatividad en el transcurso de su evolución

conceptual ha sufrido una serie de estereotipos, mistificaciones, tergiversaciones. Al respecto, Mitjan, (1997) sostiene que es fundamental desmitificar el concepto de la creatividad, ya que infortunadamente todavía el concepto goza de erróneas atribuciones. Dice que 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. A su vez, 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.

Desde otra perspectiva, Mihaly Csikszentmihalyi (1998), al abordar la creatividad, incluye la dimensión de la persona, ámbito y campo cultural. Afirmar que la creatividad no se produce en la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos y un contexto sociocultural. El autor asume que el trabajo persistente y dedicado, la concentración y dedicación al objetivo elegido, la perseverancia y fuerza de voluntad componen el 99% de la transpiración que contribuye al éxito creativo.

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.

### **3.1.3. 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. interesante; sobre todo, la participación espontánea del estudiante.

**Objetivo general:**

Investigar como la dramatización ayuda a desarrollar la expresión artística y creativa de los niños del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca"

**Objetivos específicos:**

a.- Motivar y fomentar la creatividad de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, en base a la expresión dramática como estrategia metodológica.

b.- Desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca, a través del desarrollo de tres talleres de expresión dramática y juego dramático.

**Justificación.**

¿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 niños tendrán la oportunidad de conocer cosas nuevas por distintos medios, que en este caso es el arte.



PROCESO PEDAGÓGICO CREADOR Y PROCESO DE REPRESENTACIÓN DRAMÁTICA.
<p><u>Proceso pedagógico creador.</u></p> <p>La mayor parte de los investigadores identifican estas fases en el proceso creador:</p> <p><b>Preparación:</b> situación del estudiante en el clima favorable y con los medios adecuados para crear.</p> <p><b>Incubación:</b> elaboración interna de la obra; información y tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones múltiples.</p> <p><b>Iluminación:</b> plasmación de la nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada.</p> <p><b>Revisión:</b> evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.</p>
<p><u>Proceso pedagógico de representación dramática:</u></p> <p>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.</p> <p><b>Percibir:</b> 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.</p> <p><b>Hacer:</b> El sujeto pone en acción sus imágenes interiores, elaborando, a partir de una situación o de un personaje, una representación. Aquí se coloca el</p>

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.

Éstas, que son referenciales, pueden tener duración distinta. El núcleo central será normalmente la de expresión-comunicación.

#### **a.- 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.

#### **b.- 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, relajación imaginativa, 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. Es importante situar estas actividades en un contexto lúdico y proponer ejercicios y tareas que provoquen variedad de respuestas.

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.)

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 dos.
- 5) Dramatización definitiva

### **Importancia de la dramatización en los niños.**

La dramatización sirve para ensayar solucionar diferentes problemas. La creatividad es uno de los mayores dones que tiene el ser humano. Sin ella no podría desarrollarse, ni tan siquiera sobrevivir. Baste pensar que la supervivencia y el dominio de la especie humana se basan en su capacidad para transformar y adaptar el medio natural a sus necesidades. Las actividades dramáticas aportan grandes beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes en particular de los del nivel primario, entre ellas tenemos:

- a.- Ayuda a expresar sus emociones, sentimientos, ideas, percepciones, miedos, etc.
- b.- Favorece la formación de su esquema corporal, construcción de su identidad, auto-concepto y autoestima.
- c.- Adquieren mayor autonomía en sus actividades habituales.
- d.- Es un lenguaje universal, es entendible para todos los alumnos/as procedentes de cualquier nacionalidad (una realidad educativa y con ello atendemos a la diversidad de nuestras aulas).
- e.- Ayuda a integrar a los niños/as cohibidos, tímido.
- f.- Aprenden mejor los conceptos y contenidos que estamos trabajando.
- g.- Aprenden e interiorizan valores, actitudes y normas.
- h.- Desarrollo del lenguaje corporal, verbal, plástico y musical.
- i.- Permiten resolver los conflictos que surjan en el aula o fuera de ella.
- j.- Actividad lúdica que motiva y gusta a todos los alumnos/as.

### **Elementos para propiciar atmósferas creativas (Julián Betancourt)**

Propiciar climas creativos dice Betancourt, (2008) implica tomar en cuenta muchos elementos a nivel de la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. Así tenemos:

- a.- **La buena comunicación.** En este espacio creador se exploran y perfeccionan múltiples lenguajes: plástico, gestual, corporal, gráfico, musical, oral, escrito, simbólico, con sus diversas posibilidades expresivas a través de la asociación y repercusión social e individual y grupal.

**b.- Enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno.** Se destaca la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente del aula (lo exógeno). Existe una simbiosis entre la enseñanza y el desarrollo de las capacidades de los alumnos.

**c.- Las competencias que se han de propiciar en el alumno.** Toda apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores es siempre la internalización de su herencia cultural. El educador se convierte en un mediador del conocimiento y el alumno en un edificador del mismo con el acompañamiento del primero a través de un diálogo permanente entre ambos.

**d.- Muchas preguntas pocas respuestas.** Un espacio pensante y creativo implica que se cree un diálogo constante con el estudiante donde existan muchas preguntas a investigar y pocas respuestas a contestar.

**e.- Simbiosis entre el sentir y el pensar.** En el aula es importante favorecer un clima donde se dé una unión entre los afectos y el intelecto, de tal forma que aparezca un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

**f.- El aula es una fábrica para reciclar los errores.** Siempre que éste ocurra dentro de una actividad de aprendizaje en donde se pensó o creó, es útil y deben detectarse los aprendizajes que nos deja.

**g.- El aula como fomento de valores.** En el aula inclusiva, que en el presente y el futuro existirá en cada escuela, deben favorecerse valores como: responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, perseverancia, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros.

**h.- La motivación intrínseca.** Se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada alumno de manera independiente y grupal.

**i.- Energía lúdica.** Para propiciar un ambiente creativo debe rescatarse la naturaleza del juego sin dejar de tomar en cuenta las polaridades presentes en su esencia: el trabajo y el placer, lo reglamentado y lo

espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo, entre otras.

**j.- La cooperación.** 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.

### **Metodología de la estrategia de la expresión dramática.**

a.- En una dramatización se reproducen en miniatura y en un tiempo muy breve las fases del proceso creador. Si observamos a un grupo de estudiantes realizando una representación vemos que se siguen estos pasos:

**1º** Motivación por parte del profesor o profesora

**2º** Propuesta del tema

**3º** Discusión en grupo para determinar la anécdota, los personajes y las acciones.

**4º** Improvisación por grupos y selección de propuestas.

**5º** Representación ante los otros grupos

**6º** Comentario de las representaciones realizadas.

b.- Este proceso implica el mismo tipo de habilidades que se recomiendan para estimular la creatividad. Los participantes han de plantearse preguntas sobre los personajes, el tema, la acción; imaginarse situaciones, formular hipótesis sobre las posibles consecuencias de una acción; proponer ideas para mejorar la representación y añadir situaciones nuevas; manejar los objetos atribuyéndoles nuevos usos; proponer distintos finales y elegir el más adecuado. Etc. Normalmente en las actividades dramáticas se siguen los mismos pasos que en cualquier actividad creadora.

c.- El docente a cargo de la estrategia metodológica asumirá el desarrollo de los tres talleres asumiendo sistemáticamente la enseñanza y la explicación de los conceptos claves de la estrategia del **drama** a fin de

que el estudiante conozca y tome conciencia de la importancia que tiene esta estrategia, así como del **juego dramático** para desarrollar su creatividad. Las actividades que debe desarrollar el educando estarán en base a tres talleres:

Taller 01: Desarrollo de los conceptos elementales sobre el drama: Se aborda los conocimientos sobre el drama, sus diferencias con el teatro, etc. y a través de ello, fomentar el desarrollo de su potencial creativo. (la imaginación, originalidad, sensibilidad, flexibilidad, expresividad). Dramatización y creatividad expresiva son dos términos que siempre aparecen relacionados en Educación. Existe un estado de consenso general en el hecho de que las actividades dramáticas desarrollan las habilidades creativas. Torrance (1965), máxima autoridad en el campo de la conducta creativa, afirma que la dramatización en sus distintas formas puede ser útil para desarrollar la fluidez y la intuición. La validez de los procedimientos dramáticos como estimuladores de la creatividad está avalada por la investigación. Motos (1970) constató que ciertas habilidades puestas en juego en la dramatización son las mismas que se manifiestan cuando se administran los test de creatividad de Torrance, a saber, flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración.

Taller 02: Elementos del esquema dramático: Se explica qué es un personaje, un conflicto, el espacio, la máscara, tipos de máscaras, etc. que aparecen en una obra literaria y se escenifican. 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.

Taller 03: Ejercicios de dramatización a partir de elementos del esquema dramático.

### **Recursos**

En relación a los recursos que podemos utilizar en nuestro contexto escolar para desarrollar las actividades dramáticas, algunos de ellos son: Vestuario (baúl con telas, bolsos, collares, sombreros, guantes).

Materia de fiesta: bigotes, gafas, narices, orejas.

E spejo .

C aretas , pelucas .

M aquillaje .

M arionetas de mano y dedos .

M uñecos , objetos para el juego sim bólico .

## **TALLER N° 01**

### **DESARROLLO DE LOS CONCEPTOS ELEMENTALES**

**¿Qué es el Drama?** Para dramatizar no es necesario el público, es fácil intercambiar los roles actor espectador, siendo sus objetivos principales el desarrollo de la expresión, la creatividad y la comunicación. **El término teatro va muy ligado al de dramatización**, pero existen algunas diferencias significativas. Es la forma de presentación de acciones a través de su representación por actores y por medio del diálogo. El tono de la obra dramática puede ser tanto trágico como cómico.

**¿Qué es la Dramatización?:** La dramatización es completa en cuanto que coordina las cuatro herramientas que convencionalmente consideramos básicas para tal fin: expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico musical. La dramatización ofrece la oportunidad de cultivarlos, a veces de manera simultánea, sucesiva y con la motivación que supone su carácter lúdico (Tejerina Lobo, 1994).

La dramatización es un proceso de creación donde lo fundamental consiste en utilizar técnicas de lenguaje teatral, en crear una estructura teatral a partir de un poema, relato, fragmento, etc., modificando la forma originaria de esos textos y adaptándolos a las peculiaridades del esquema dramático. Se entiende en la vida cotidiana como la representación o rememoración de realidades vividas o inventadas. Toma su nombre de uno de los estadios del proceso de elaboración del teatro. La dramatización se convierte en una técnica referida a la interpretación "teatral" de un problema o situación en el campo general de las relaciones humanas.

**¿Cuál es la diferencia entre teatro y drama?:**

**Teatro:** El término teatro procede del griego theatrón, que significa "lugar para contemplar". El teatro es una rama del arte escénico, relacionada con la actuación, donde se representan historias frente a la audiencia. Este arte combina discurso, gestos, sonidos, música y escenografía. Tres son los elementos básicos que pueden distinguirse en el teatro: el texto, la dirección y la actuación.

**Drama:** Es la forma de presentación de acciones a través de su re-presentación por actores y por medio del diálogo. El tono de la obra dramática puede ser tanto trágico como cómico.

Dramatización: se entiende en la vida cotidiana como la representación o rememoración de realidades vividas o inventadas. Toma su nombre de uno de los estadios del proceso de elaboración del teatro. La dramatización se convierte en una técnica referida a la interpretación "teatral" de un problema o situación en el campo general de las relaciones humanas.

Diferencia entre teatro y drama: El drama se compone de elementos lingüísticos, siendo un género literario en el que predomina el lenguaje apelativo y la ausencia de un mediador entre la ficción y el lector. El Teatro, supondría la puesta en marcha del Drama lo cual implicaría la composición actoral, la dirección, la ambientación escenográfica, etc. En este sentido, el teatro trasciende la realidad lingüística del drama.

**¿En qué consiste la dramatización como expresión?** La dramatización es completa en cuanto que coordina las cuatro herramientas que convencionalmente consideramos básicas para tal fin: expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico musical. La dramatización ofrece la oportunidad de cultivarlos, a veces de manera simultánea, sucesiva y con la motivación que supone su carácter lúdico **(Tejerina Lobo, Isabel; 1998)**.

## TALLER 02

### Elementos del esquema dramático.

#### TALLER N° 02

#### ELEMENTOS DEL JUEGO DRAMATICO (Parte A)

**¿Qué es un personaje?:** Son cada uno de los seres humanos, animales e incluso objetos que aparecen en una obra literaria. Sin él no puede haber drama, Es quien realiza la acción dramática siendo definido por lo que hace y por cómo lo hace. Queda caracterizado por una serie de atributos: edad, rasgos físicos, nombre, clase social, relación con los otros personajes.



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



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

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

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





**¿El tiempo qué significado tiene?**

Duración.

Tiempo dramático. - Tiempo que dura la representación.

Tiempo de ficción. - Intervalo temporal que en la realidad ocupa el suceso.

Época. Período histórico, momento en que sucede la acción.

**¿A qué llamamos argumento?:** Es la trama de la historia narrada.

**¿Qué es un tema?:** Es la idea o ideas centrales. Sintetiza la intención del actor. Debe formularse utilizando el menor número de palabras.

**¿Qué roles juegan la máscara y el maquillaje?**

**Las máscaras**

**a.- Razones para trabajarlas en la Escuela**

La máscara en la escuela puede servir como recurso para eliminar las características personales de los alumnos, para uniformar grupos de manera impersonal o coros de expresión neutra.

Es importante utilizar la máscara dentro del currículum escolar por varias razones (Cañas, 1992):

-Como protección que ayude de manera determinante a la expresión del niño tímido.

-Como forma general de ocultar el rostro, exigiendo, por lo tanto a nuestros alumnos que lleguen a expresarse mediante el resto del cuerpo con exclusividad.

-Como apoyo instrumental básico a las representaciones de mimo y pantomima, llegando a expresar a través de ellas sentimientos claramente determinados como son la alegría, el dolor, el terror, el odio, la vergüenza, la ira...

-Como apoyo instrumental a la dramatización, definiendo caracterial y físicamente, al personaje que encarna su portador.

**b.-Tipos de Máscaras**

Existe una gran variedad de máscaras que se venden en comercios especializados; pero la actividad no sería tan rica y completa, educativamente hablando, si estas no fueran fabricadas por los propios alumnos.

Los materiales usualmente utilizados en la confección de máscaras en la escuela son: Papel continuo, papel de periódico, papel pinocho, cartulinas, cartón, bolsas (de papel mejor que las de plástico ya que éstas no se pueden pintar y además no son transpirables, a diferencia de las de papel), vendas de escayola seca, pasta de papel, globos (que sirvan de base), tela metálica (muy fina y moldeable), pinturas, telas, gasas, plumas y otros adornos (Cañas, 1992)

Con todo este material se podrán construir distintos tipos de máscaras como son:

-Medias máscaras: fáciles de realizar. Su costo es muy bajo; al dejar libre la boca, permiten hablar con comodidad y claridad a los chicos que las usan.

-Máscaras completas: pueden ser máscaras-ideas o máscaras- neutras; su costo no es muy elevado. Cubren por entero el rostro. Suelen utilizarse tanto en mimo como en el teatro.

-Máscaras plegadas: muy fáciles de fabricar siendo su costo nulo.

-Máscaras de bolsa: fáciles de hacer. Su costo es nulo.

-Máscaras venecianas: un poco más complicadas de construir al incorporar una varilla que permita al chico ponérsela o quitársela a voluntad.



**El maquillaje**

-El maquillaje es uno de los aspectos más importantes de la interpretación. Junto con la gesticulación y la expresión del rostro se puede lograr una caracterización ideal. A los niños les encanta maquillarse asimismo y entre ellos. Les gusta exagerar los rasgos y plasmar en sus caras y en las de sus compañeros toda su creatividad. Si bien es cierto que les gusta maquillarse, también les encanta que el adulto les maquille. De esta manera se sienten mucho más importantes, al igual que su personaje, porque el adulto le dedica su tiempo como si fuera un actor de verdad.

-Cada personaje tiene una técnica de maquillaje, si se trata de interpretar a una anciana, éste personaje tiene sus propios rasgos de maquillar; se le debe aplicar una base blanca y hacerle unas líneas horizontales en la frente, patas de gallo en los ojos, rayas verticales alrededor de los labios y en las mejillas, se difuminarán las arrugas, etc.

-Algunos de los materiales para emplear en las obras son: cremas hidratantes (como base), fondo de tez de distintos colores, perfiladores de ojos de distintos colores, máscara de pestañas, sombras de ojos en diferentes tonos, purpurina, barras y brillo de labios, polvos de colorete de terracota, polvos base transparentes y en distintos tonos de terracota, leche desmaquilladora, toallitas higiénicas, algodón, polvos de talco y aerosol fijador del maquillaje.



**El juego dramático y expresivo: concepto, clasificación y desarrollo en la etapa de Primaria**



**a.- Conceptos**

Juego dramático: Actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego.

Juego expresivo: El elemento imaginativo hace transformar la realidad, desbordando las capacidades técnicas del individuo y la funcionalidad de los objetos. Los productos de la expresión suelen ser subjetivos teniendo significado solo para los que conocen el código del juego, "como si".

**b.- Clasificación**

- El juego de actuación espontáneo.
- El juego espontáneo con un compañero imaginario
- El juego de actuación dirigido

**c.- Desarrollo en la etapa primaria**



La aplicación docente del juego expresivo y de dramatización se debe realizar, no sólo como medio en el proceso de socialización, sino que posee otras funciones importantes como son: la desinhibición, la integración, la liberación corporal y emotiva, el desarrollo expresivo, etc.

De acuerdo con la edad cronológica del niño se puede desarrollar el juego dramático de diferentes maneras, aquí se analizan las edades comprendidas en la etapa de Primaria:

#### De 6 a 8 años

En esta etapa el juego pasa a ser colectivo. El juego se hace más complejo, se puede planificar con anterioridad, organizando los diferentes papeles. El jugador puede recurrir a los gestos para aludir a los objetos.

#### De 9 a 12 años

En estas edades los niños tienen un conocimiento mayor de sus posibilidades vocales y corporales. Son capaces de pensar la trama de acuerdo al protagonista que desea personificar, proponen distintos tipos de personajes y determinan el lugar donde se desarrolla la escena. Diferencia el tiempo dramático del tiempo real y lo secundario de lo principal.

Son capaces de improvisar cuentos organizando la trama argumental y secuenciando los hechos en: Planteamiento o inicio, conflicto o desarrollo de la trama y final o desenlace.

Los juegos suelen ser grupales cooperativos, pudiendo trabajar en subgrupo compartiendo después las reflexiones. Son capaces de observar y aportar después nuevas ideas.

#### **El papel del animador**

El concepto "animador" complementa, generosa y cuantitativamente, a la palabra "profesor", confiriéndole una nueva dimensión: la del enseñante que continuamente proporciona los elementos necesarios para que la actividad no decaiga (Cañas, 1992). El profesor animador tendrá varias cuestiones que resolver:

-Crear ambiente. El juego puede ser el desencadenante de muchas situaciones nuevas. Habrá que escuchar las propuestas, dejarse llevar por sus juegos. El docente también deberá proponerles otros. Esta dinámica hará posible el nivel de integración necesario para que se de la comprensión y la comunicación

-Observa los resultados de las prácticas del juego, anota todo, confecciona fichas individuales y de grupo. Refleja las dudas y los éxitos. Piensa en las posibilidades de trabajar como grupo o seminario temático; adquiere bibliografía, asiste a cursos, pero, sobre todo, experimenta e investiga con los alumnos y procura que no falte nunca el calor humano, la afectividad, camino que lleva hacia la comprensión y comunicación real.

- Debe desarrollar en los chicos aptitudes de creatividad, socialización, compañerismo, imaginación, actitud crítica, etc.,
- Dedicación, entrega, deseos de experimentación y compromiso de formación.
- El profesor animado deberá observar las incidencias del taller y detectar los casos problemáticos que surjan. Tenderá a resolver aquellos problemas que presenten los niños
- Dosificará los ejercicios para que estos sean motivo de placer y disfrute personal y grupal.

### **TALLER 03**

#### **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS**

##### **¿Qué son los juegos dramáticos?**

El juego dramático debe reunir una serie de características como son: libre expresión, juego y creatividad. Para que se desarrolle, el aula debe tener un clima de confianza y libertad, pero también estableciendo entre todos/as unas reglas que deben respetar. Algunos de los juegos a destacar son:

- a.- Juegos a partir del propio cuerpo: reales (médico, peluquero/a, carpintero/a, etc.) o fantásticos (bruja, mago, etc.), humanos o inanimados (flores, sol, etc.) y extraídos de la literatura (Rey León, Caperucita, etc.).
- b.- \_Uso transgresor de los objetos, de los personajes o de las acciones, buscando el parecido con otros objetos y transformando su uso. Así una papa puede ser la cabeza de un señor calvo, etc.

##### **¿Qué es un juego simbólico?**

Los juegos simbólicos provienen de las representaciones que el niño/a realiza tanto de acciones de la vida cotidiana como de creaciones de su imaginación. En la representación el niño/a simula simplemente acciones normales como comer o dormir, les confiere carácter de juego, y en consecuencia le permiten al niño/a experimentos y realizaciones que la realidad le impide. En general en el juego simbólico, el alumno/a exterioriza y descarga ansiedades, temores, impulsos, a la vez que va interiorizando los valores sociales que rigen la sociedad. Al aumentar sus

capacidades de relación, empieza a jugar a “ser como”, esta modalidad le permite conocer la realidad, posibilidades de interiorizar el mundo de los adultos, identificándose con ellos.

### **¿A qué llamamos dramatización de canciones?**

Las canciones Infantiles y populares son un instrumento pedagógico indispensable en el trabajo diario en Educación Infantil, debido a la motivación que siempre despierta en el alumnado y también a su contenido lúdico, y como no, a su vertiente didáctica, además de ser un refuerzo del aprendizaje. Cuando las letras de las canciones son demasiado largas, resultaría muy aburrido el aprendizaje de las mismas por el procedimiento de la repetición.

Sin embargo, a través de la dramatización aumenta el interés del niño/a por la canción, puesto que:

- a.- Tienen una vivencia y una continuidad lógica de los acontecimientos que se van adelantando.
- b.- Le ayudan a fijar la letra sin necesidad de tanta repetición.
- c.- Entienden y comprenden los distintos conceptos o situaciones que a través del texto le queremos enseñar.
- d.- A través de la dramatización se enriquecerá aún más las posibilidades educativas.

### **EJERCICIOS DE DRAMATIZACIÓN A PARTIR DE LOS ELEMENTOS DEL ESQUEMA DRAMÁTICO**

#### **TALLER N° 03**

#### **APLICACIÓN DE LA PRÁCTICA DEL JUEGO DRAMÁTICO**

##### **Objetivos**

- Conocer la importancia de la voz dentro de la puesta en escena.
- Aprender a desinhibirse en un contexto dramático.
- Controlar los movimientos y gestos corporales.





### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

1.- Realizar las siguientes acciones, frente al espejo, acompañándolas de sus sonidos característicos. Primero suaves y luego fuertes. (bostezar, toser, masticar, carraspear, hipar, hacer gárgaras, sonarse, sorber y roncar)

2.- **Calentar el “Resonador Nasal”.** Juntamos los dientes y los labios, a la vez que producimos un sonido hasta que sintamos que nos vibran los labios y la nariz. Primero suavemente y después más fuerte, ascendiendo y descendiendo el sonido.

3.- **Canciones.** Por parejas, utilizando el resonador nasal, uno de la pareja interpreta una canción para que el compañero la adivine. Una vez la haya adivinado, se cambia de rol.

4. **Trabalenguas.** En grupos de seis, se repartirán seis trabalenguas para que cada miembro escoja uno y lo repita frente al público con la voz del sexo opuesto.

### 5. Representación de distintas situaciones:

- Venta en el mercado (gitano, abuela y nieto).
- Diario de Patricia (presentadora, pija, gárrulo que pretende conquistar a la chica).
- El gárrulo y la pija se conocen en el chat.
- Entrevista de trabajo (jefe, chico preparado, chica guapa).
- Vendedor de helados (vendedor y niños sin dinero).
- Pareja (chico, chica, amigos del chico, amigos de la chica).



**6.-Representación de distintas obras donde pongan en práctica todo lo aprendido durante la clase.**



A cada grupo le ofrecemos algunos de los elementos del esquema dramático para representar las obras.

a.- Principio: Tres amigos en la playa van a...

b.- Personajes: Abogado, malabarista, carpintero, astronauta, ama de casa, maestra y frutero.

c.- Nudo: "Una familia pasando un día en el campo.

-Título: "Cenicienta en el futuro"

#### **Criterios de evaluación**

- Caracterización del personaje.
- Aprovechamiento del espacio.
- Interpretación vocal
- Creatividad.
- Expresión Corporal

## CONCLUSIONES

1.- En la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura, los estudiantes del cuarto grado de educación primaria carecen de una actitud reflexiva y creativa; se percibe inseguridad para desarrollar su imaginación, dar nuevas ideas. Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas en su contexto social.

2.- Las actividades dramáticas utilizadas en el área de comunicación motivan y fomentan la creatividad, en el sentido que los estudiantes desarrollan la fluidez, la elaboración, la implicación personal y la expresión de sus emociones, sentimientos, ideas, percepciones, y miedos.

3.- Los componentes fundamentales de la dramatización, como son los personajes, la acción, el espacio, el argumento y el tema, contribuyen a desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes

4.- La propuesta se circunscribe a la formulación de tres talleres de expresión dramática y juego dramático: En el taller uno se desarrollan los conceptos elementales sobre el drama; en el taller dos se trata acerca de los elementos del esquema dramático; y en el tercer taller se plantean ejercicios de dramatización en base a los elementos del esquema dramático.

## RECOMENDACIONES

Como docentes del nivel primario es indispensable que se enseñe de una manera creativa y se incorporen actividades en todas las áreas donde se desarrolle la creatividad de los niños y niñas, ya que de esta manera se estimulan los dos hemisferios del cerebro, se favorece su educación y formación integral. Se debe remarcar la importancia que tiene la expresión y el juego dramático en el nivel primario y la estimulación de la creatividad. Es necesario que en las aulas exista un ambiente propicio para proporcionar un aprendizaje significativo, como el entusiasmo que los docentes presentan al realizar una actividad, cualquiera que sea ésta, fomentará el deseo del alumno hacia dicha acción.

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 de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura, sino de otras instituciones educativas de la región Piura y otras regiones del país.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Alcalá de Pérez, I.** 2003, Áreas que debe investigar el maestro de educación preescolar para desarrollar la creatividad de sus alumnos. Instituto Pedagógico Rural "El Macaro", Centro de Documentación del Instituto Pedagógico Rural El Macaro.
- Betancourt Morejón, J.** 2007; Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas.
- Betancourt Morejón, Julián;** 2009; ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? Dirección General del desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa; Revista digital universitaria. Volumen 10, número 12; México.
- Betancourt, J.** (1992). Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad. Ed. Academia. Cuba
- Betancourt, J.** (1994). La creatividad y sus implicaciones. Ed. Academia. Cuba.
- Betancourt, J.** (2005). Atmósferas creativas.: Manual Moderno. México
- Betancourt, J., Valadez, M.** (2005). Atmósferas creativas: juega, piensa y crea (2ª ed.). Ed. Manual Moderno. México.
- Barret, G.** (1988): Pedagogía de la Expresión Dramática. Montreal. Canadá.
- Boden, M.** 1994; La mente creativa. Mitos y mecanismos. Barcelona: Editorial Gedisa,
- Csikzentmihalyi, M.** Creatividad. 1998, La psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Editorial Paidós.
- Cañas, J.** (1992): Didáctica de la Expresión Dramática, Octeadro, Barcelona

**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

**Flórez, R, Terrado, M.C, Mondragón, S.P, Perez, C.** (2003). Explorando La Meta-cognición: Evidencia En Actividades De Lectura Y Escritura En Niños Y Niñas De 5 A 10 Años De Edad. Revista colombiana de psicología, 12, 85-98.

**Franco Justo, C.** 2004; Aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de educación infantil. En: Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, vol. 10. Universidad Autónoma de Baja California, Ensenada, México.

**Franco Justo, C.** 2006. Relación de variables auto-concepto y creatividad en una muestra de alumnos de educación infantil. En: Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 8, No. 1. Universidad Autónoma de Baja California, Ensenada, México.

**Fernández, J.A.** (1988): Psicomotricidad y Creatividad Dinámica, Bruño, Madrid.

**Faure, G. y Lascar, S.** (1981): El juego dramático en la escuela, Cíncel-Kapelus, 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.

**Heller, M.** (1994). El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y Compromiso con la Escuela de Hoy. Primer Encuentro Nacional de Docentes e Investigadores en Creatividad. Maracay, Venezuela

**Hernández Rojas, G.** 1998; Paradigmas en psicología de la educación. México: Editorial Paidós Educador

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

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

**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.** (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, 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, Ildefonso** (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.

## **A N E X O S**

CUADRO N°.01

## FLUIDEZ EN LA EXPRESIÓN CORPORAL

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

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura.

**INTERPRETACION.**

En el cuadro N° 01 se puede percibir que el 59% de los encuestados tienen un bajo nivel de desarrollo de su habilidad de fluidez de expresión corporal; en tanto que (09) que equivalen al 23% tienen un nivel medio y solamente (07) estudiantes equivalentes al 18% tienen un nivel excelente. De estos resultados se deriva la urgente necesidad de desarrollar un conjunto de estrategias para mejorar la creatividad de los estudiantes.

**CUADRO N°.02**

**NIVEL DE DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN DE EXPRESIÓN CORPORAL**

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

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura.

**INTERPRETACION.**

El presente cuadro refleja el nivel en la habilidad de la imaginación de expresión corporal en los estudiantes, de los cuales (32) equivalentes al 82% tienen un nivel bajo, en tanto que (07) que equivalen al 18% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

**CUADRO N°.03**

**CREATIVIDAD EN LA EXPRESIÓN CORPORAL**

<b>¿Cuáles es el nivel en la habilidad en la Creatividad de expresión corporal de los estudiantes?</b>		
<b>A P T I T U D</b>	<b>f.</b>	<b>%</b>
Excelente	00	00
Medio	05	13
Bajo	34	87
<b>T O T A L</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura.

**INTERPRETACION.**

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

**CUADRO N°.04**

**ACERCA DE SU ORIGINALIDAD**

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

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura.

**INTERPRETACION.**

Observamos en el cuadro N°. 03 que durante el proceso de enseñanza-que aprendizaje de del área de comunicación, los estudiantes pese a su deseo de participar, sus aportes son repetitivos (del compañero anterior) son descontextualizados, es decir carecen de imaginación o de creatividad; en este sentido los niños que se encuentran en este rubro equivalen al 72% que tiene un nivel bajo, en tanto el 28% tiene un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente. De esta situación se infiere la necesidad de que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza y el fomento de la creatividad, para propiciar el cambio de actitud en los estudiantes.

**CUADRO N° 05**

**NIVELES DE DIVERGENCIA, FLEXIBILIDAD Y SENSIBILIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES**

Índices Características	Muy bueno		Bueno		Regular		Deficiente		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
1.- Es poco afectivo, tolerante de las ideas de los demás, carece de argumentos para defender sus ideas.	07	17	05	12	07	17	20	51	39	100
2.- Organiza los hechos, tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos	09	22	07	17	07	17	16	41	39	100
3.-Tiene espíritu crítico, reflexiona, reconsidera los pensamientos.	08	20	08	20	06	15	17	44	39	100
4.-Reflexiona y analiza desde diversos puntos de vista y ópticas	09	22	08	20	07	17	15	38	39	100
5.- Analiza lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes.	08	20	09	22	09	22	13	33	39	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura.

**INTERPRETACIÓN**

-Según el cuadro N° 05 acerca de los niveles de divergencia, flexibilidad y sensibilidad creativa en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 20534 "Señor Cautivo de Ayabaca" de la provincia de Sullana, región Piura, se tiene que el 51% es poco afectivo, tolerante de las ideas de los demás, carece de argumentos para defender sus ideas.

- El 41 % no organiza los hechos, no tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos

- El 44% no tiene espíritu crítico, no reflexiona, no reconsidera los pensamientos.

-El 38% tiene deficiencias para reflexionar y analizar desde diversos puntos de vista y ópticas

-El 33% tiene deficiencias para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes