



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

La dramatización para desarrollar la creatividad en estudiantes del
sexto año básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Alejandro Acosta, Juana Raquel (ORCID: 0000-0002-2117-972X)

ASESORA:

Dra. Cruz Montero, Juana Maria ([hORCID: 0000-0002-7772-6681](https://orcid.org/0000-0002-7772-6681))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico a mi familia por su apoyo constante para el logro de mis objetivos.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad César Vallejo por el desarrollo de esta maestría y a mi asesora Dra. Juana María Cruz Montero, por su apoyo permanente.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra, muestreo	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección datos	16
3.5 Procedimientos	18
3.6 Aspectos éticos	19
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	44

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Esquema del diseño</i>	14
Tabla 2	<i>Distribución de la muestra</i>	16
Tabla 3	<i>Expertos validadores del instrumento</i>	17
Tabla 4	<i>Prueba de confiabilidad</i>	18
Tabla 5	<i>Resultados descriptivos del pretest</i>	21
Tabla 6	<i>Resultados descriptivos del postest</i>	22
Tabla 7	<i>Resultados de la prueba de normalidad</i>	23
Tabla 8	<i>Resultados pre y post de la variable creatividad</i>	24
Tabla 9	<i>Prueba inferencial pre y post de la variable creatividad</i>	24
Tabla 10	<i>Resultados pre y post de la dimensión variedad de intereses</i>	25
Tabla 11	<i>Prueba inferencial pre y post de la dimensión variedad de intereses</i>	25
Tabla 12	<i>Resultados pre y post de la dimensión independencia</i>	26
Tabla 13	<i>Prueba inferencial pre y post de la dimensión independencia</i>	26
Tabla 14	<i>Resultados pre y post de la dimensión imaginación</i>	27
Tabla 15	<i>Prueba inferencial pre y post de la dimensión imaginación</i>	28

Índice de figuras

<i>Figura 1</i>	<i>Resultados descriptivos del pretest</i>	21
<i>Figura 2</i>	<i>Resultados descriptivos del postest</i>	22

Resumen

La dramatización es una forma de representación de determinadas situaciones asociadas al sufrimiento, al dolor a la traición que ocurren a las personas en la vida diaria, su forma de presentación, por lo general, es el teatro. Esta investigación tuvo como objetivo determinar influencia de un programa de dramatización en el desarrollo de la creatividad en estudiantes del sexto año básico de una Institución Educativa Salitre, 2022, se eligió una metodología cuantitativa, de tipo básica y nivel explicativo; con un diseño experimental de tipo preexperimental, con una muestra de 20 estudiantes a quienes se les aplicó un pretest, luego de aplicó el programa de dramatización en sesiones debidamente planificadas y con un nivel de control sobre la variable independiente, para posteriormente aplicar el posttest. El instrumento fue una lista de cotejo de 23 ítems en escala dicotómica previamente validados y con fiabilidad alta. Los resultados mostraron que tanto en la variable como en las dimensiones se registró una influencia significativa, por lo que se concluyó que el programa de dramatización demostró una influencia significativa ($\text{sig} = ,000$) en el desarrollo de la creatividad en estudiantes del sexto año básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Palabras clave: Dramatización, intereses, independencia, imaginación.

Abstract

Dramatization is a form of representation of certain situations associated with suffering, pain and betrayal that occur to people in daily life, and its form of presentation is usually the theater. The objective of this research was to determine the influence of a dramatization program in the development of creativity in students of the sixth basic year of a Salitre Educational Institution, 2022, a quantitative methodology was chosen, of basic type and explanatory level; with an experimental design of pre-experimental type, with a sample of 20 students to whom a pretest was applied, then the dramatization program was applied in duly planned sessions and with a control level on the independent variable, to later apply the post-test. The instrument was a checklist of 23 items in dichotomous scale previously validated and with high reliability. The results showed that both the variable and the sr dimensions registered a significant influence, so it was concluded that the dramatization program showed a significant influence (sig = ,000) on the development of creativity in students in the sixth grade of a Salitre Educational Institution, 2022.

Keywords: Dramatization, interests, independence, imagination.

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad se considera en el hombre como una característica propia de su ser, la cual, puede desarrollarse en el ámbito social y familiar, considerando que el ser humano a través del tiempo y para su supervivencia ha mostrado la capacidad para relacionar, indagar, experimentar, innovar y crear estrategias y herramientas que la garanticen (Crespo, 2018). En este sentido, la creatividad debe ser desarrollada teniendo en consideración el talento y habilidades que presenta el estudiante, lo que significa que el papel protagónico dentro de los espacios de aprendizaje lo tiene el docente quien debe poner en ejecución un conjunto de estrategias y actividades que promuevan el desarrollo creativo de sus alumnos.

Los sistemas educativos a pesar de venir adaptándose a los nuevos contextos no han podido desarrollar al 100% las capacidades creativas de los alumnos, de acuerdo, al estudio llevado a cabo por Acción Magistral en la persona de Alfredo Hernando (Psicólogo e investigador) y promovido por instituciones como el Banco BBVA. Propone diversas actividades prácticas enfocadas a estudiantes de seis a dieciséis años, con el objetivo de que los padres de familia y docentes trabajen la creatividad con los estudiantes (Magisterio, 2019).

La encuesta realizada por el School Education Gateway que busca conocer como es promovida la creatividad en las escuelas y los requerimientos de los docentes para el desarrollo de esta en sus estudiantes, contó con una participación de quinientos sesenta y cinco personas en su mayoría (83%) docentes. De los resultados obtenidos el 94% de los encuestados refiere que los docentes de las diferentes materias deben tener la responsabilidad de proporcionar a sus estudiantes experiencias creativas, el 6 %, considera que los centros educativos no tienen como factor fundamental el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes ya que existen otras prioridades que atender. Respecto al desarrollo del docente respecto a la creatividad y los enfoques didácticos innovadores, se encontró que solo el 12 % de las escuelas reciben apoyo económico para el desarrollo de la creatividad (School Education Gateway, 2020).

El informe publicado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) respecto a las habilidades socioemocionales en estudiantes

de 10 y 15 años entre las que se encuentra la creatividad, muestra como resultados que está se presenta en los niveles más bajos en los estudiantes de 15 años, en este sentido, el director de educación de la OCDE, Andreas Schleicher, sostiene que esto puede suceder porque los sistemas educativos no fomentan ni crean las condiciones para desarrollar la creatividad en los adolescentes, de igual manera, considera que no puede ser vista como algo aislado ya que los estudiantes más creativos muestran niveles más altos de tolerancia, responsabilidad y empatía (BBCMundo, 2021).

En una Institución Educativa de Salitre se viene observando que los estudiantes de sexto año de básica tienen dificultades para crear y reproducir ideas, no pueden proponer o expresar ideas de manera fluida, se les dificulta adaptarse a los cambios, no suelen ser originales en sus ideas, dan ideas que son poco entendibles, se sienten, poco motivados en desarrollar o crear nuevas ideas, no asumen sus errores, no muestran una predisposición para investigar, curiosar o manifestarse ante nuevos retos con sus compañeros y son poco imaginativos. Ante lo expuesto, se busca desarrollar un programa de dramatización con la finalidad de fomentar y potenciar creatividad en los estudiantes, por lo que se desarrollaran diferentes sesiones o talleres orientados a este fin. Por lo tanto, se planteará el siguiente problema general: ¿De qué manera el programa de dramatización desarrolla la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022?.

El desarrollo de la investigación será conveniente por que tiene como propósito fomentar la creatividad de los estudiantes mediante la aplicación de un programa basado en la dramatización. De igual forma, tendrá una relevancia teórica ya que buscará aportar a la ciencia respaldando las variables de estudio bajo fundamentos teóricos que previamente han sido considerados en el estado de la cuestión o estado del arte y que guiaran el estudio que en su carácter aplicativo buscará brindar una solución a un determinado problema de la realidad y que finalmente se dejará como precedente para nuevas investigaciones. De igual manera, se considerará un valor metodológico ya que se desarrollará un programa basado en la dramatización el cual será guiado bajo un rigor metodológico, brindando de esta manera una herramienta pedagógica que sirva en el futuro a docentes o

investigadores. También, tendrá un aporte práctico porque mediante la aplicación de un programa se busca resolver una problemática de la realidad de estudio y fomentar la creatividad en los estudiantes de sexto año de básica. De igual forma, se tendrá en consideración una justificación social, ya que con la utilización y aplicación de un programa de dramatización se busca fomentar la creatividad de los estudiantes, quienes serán los más beneficiados con el estudio, así como los docentes ya que contarán con una herramienta pedagógica que les ayudará en los procesos de enseñanza y aprendizaje fortalecer el pensamiento creativo de sus estudiantes.

Como objetivo general se tendrá: Determinar la influencia del programa de dramatización en el desarrollo de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. Como objetivos específicos: (1) Determinar la influencia del programa de dramatización en el desarrollo de la variedad de intereses en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022; (2) Determinar la influencia del programa de dramatización en el desarrollo de la independencia en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022; y (3) Determinar la influencia del programa de dramatización en el desarrollo de la imaginación en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

Como hipótesis general: **H₁** El programa de dramatización influye significativamente la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. **H₀** El programa de dramatización no influye significativamente la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Como hipótesis específicas: (1) **H₁** El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022; (2) **H₂** El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022; Y (3) **H₃** El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se realizó una revisión de los antecedentes a partir de investigaciones sobre las variables de estudio, encontrando que en el ámbito internacional Bellido (2020) en su investigación de maestría consideró como objetivo determinar de qué manera influye la motivación en la creatividad de estudiantes de la Institución Educativa del distrito de San Juan de Miraflores, guiado bajo un enfoque cuantitativo, con una metodología de carácter explicativo, correlacional causal, como grupo de estudio se consideró una muestra de noventa estudiantes, se utilizaron como instrumento el cuestionario y como técnica la encuesta. Se concluye que, con un Chi cuadrado de 23.025, un p-valor de 0.000, la variable independiente motivación ejerce una influencia significativa sobre la variable dependiente creatividad de los estudiantes.

García (2020) en su estudio de maestría considero como objetivo determinar el efecto que tiene la aplicación de un programa lúdico para el desarrollo creativo en estudiantes de primero de secundaria. Se conto con la participación de 30 estudiantes, se utilizó un diseño cuasiexperimental, cuantitativo y explicativo, donde se consideró un grupo experimento y uno control, se utilizó el cuestionario para el recojo de datos. Los resultados mostraron una mejoría de los estudiantes sobre su capacidad creativa, ubicándose en un nivel de medianamente creativos después de haberse encontrado en el poco creativo, en este sentido, las funciones que presentaron el nivel más alto es la de flexibilidad, originalidad y fluidez. Se concluye que el programa lúdico elevo significativamente las capacidades creativas de los estudiantes.

Saldaña (2019) en su estudio de maestría consideró como finalidad demostrar que la aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia permite fomentar la creatividad en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de Chiclayo. De tipo aplicada, con un diseño preexperimental, la muestra fue de 30 estudiantes. Los resultados del pre y postest muestran que la creatividad paso de un nivel medio a alto, la dimensión pensamiento y sentimiento divergente pasaron de un nivel medio al nivel alto. Se concluye que el programa fue eficaz para el fortalecimiento de la creatividad en los alumnos.

Verastigue (2018) en su tesis de maestría la finalidad de la investigación fue determinar la influencia del Programa de las Artes plásticas en la creatividad de los estudiantes, la investigación se desarrolló bajo un diseño experimental de nivel cuasiexperimental, en una muestra conformada por 73 estudiantes. Los resultados descriptivos muestran una diferencia en el desarrollo de la creatividad de ambos grupos ya que en el grupo experimento el 81.4% de los estudiantes mostraron un nivel de desarrollado, a diferencia del grupo control donde el 57.1% se encuentra en un nivel de moderado. Se concluye que con un (p valor = 0,002) el programa mejoro la creatividad de los estudiantes.

A nivel nacional se encontró se encontró como antecedente las investigación realizada por Azogue (2020) cuyo estudio se enfoca en la poslectura en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de la Unidad Educativa "Cacique Guaranga". En cuanto a la metodología fue un enfoque mixto, se siguió un modelo primario en el procesamiento de la información, dando a los datos obtenidos un tratamiento analítico y crítico; las técnicas utilizadas en la investigación fueron: el registro bibliográfico mediante fichas de resumen bibliográficas. Se concluye que la poslectura es una actividad práctica que si beneficia el pensamiento creativo ya que desarrolla aspectos como: razonar, analizar, hacer descripciones, confrontar ideas, definir aspectos que están implícitos en la lectura los cuales permiten el desarrollo creativo del estudiante.

Espinoza (2020) plantea en su investigación fortalecer el proceso creativo y el desarrollo de destrezas relacionadas a la creatividad, la metodología permitió evidenciar la problemática existente, esto permitió presentar un producto que involucra a la praxis y a los distintas fases del proceso de enseñanza y aprendizaje, para así enriquecer los conocimientos de los estudiantes, se presenta la guía de estrategias metodológicas para potenciar el pensamiento creativo, como una herramienta fundamental en el desarrollo de las asignaturas especiales (Educación Cultural y Artística) con la finalidad de mejorar los procesos de aula y como factor de innovación dentro de esta área del conocimiento.

Parrales (2019) en su investigación ha tenido como objetivo Implementar adecuadamente la técnica de análisis literario para que se desarrollen niveles de creatividad en los estudiantes del Segundo Bachillerato Internacional de la Unidad

Educativa Dolores Sucre – 2018. En cuanto al diseño es de tipo pre - experimental, descriptiva y cuantitativa; la muestra fue de 30 estudiantes, el instrumento de que se aplicó fue el cuestionario. Entre los resultados más relevantes que se obtuvieron están: Al implementar la técnica de análisis literario se pudo observar que los estudiantes tuvieron adelantos importantes. Se pudo concluir que la técnica de análisis literario influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Lagua (2018) considero como objetivo de su investigación de maestría determinar y diagnosticar los ambientes de aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y diseñar una guía que facilite la construcción de rincones de aprendizaje. En la metodología sobresalió la modalidad bibliográfica- documental, de campo y de interacción social; en los niveles del estudio se aplicó el descriptivo, correlacional, se trabajó con una población de ciento treinta estudiantes, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario estructurado. Finalmente se desarrollaron espacios de aprendizaje apoyados en la: lectura, construcción, artes plásticas, música y dramatización los cuales favorecen de manera significativa la creatividad de los niños. Por lo tanto, se concluye que diseñar espacios dinámicos de aprendizaje desarrolla la creatividad en la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Respecto a la variable dramatización su estudio se ha difundido a través del tiempo su origen se encuentra en el teatro de la antigua Grecia, de acuerdo, con Martínez (2000) los griegos mediante el teatro canalizaban la educación y el entretenimiento, a través de este se trasmitía a los ciudadanos las normas cívicas y religiosas de momento.

Existen diversas teorías que sustentan la dramatización para su desarrollo en el ámbito educativo Piaget (1983) sostiene que el dominio del juego simbólico y la representación incrementa en los estudiantes el conocimiento social basado en la asimilación de los eventos de su entorno y la imitación, lo que se convierte en una actividad que beneficia de manera significativa el aprendizaje así como el desarrollo socio emocional asociado a su entorno. Por su parte, Vygotsky (1998) desde su teoría social manifiesta que la representación artística, la expresión literal en conjunto con la imaginación artística del niño contribuyen al desarrollo de la creación artística basadas en las experiencias del entorno y las propias. En este

sentido, ante lo descrito se puede evidenciar ciertas diferencias entre las teorías, sin embargo, ambas coinciden en que el juego simbólico es un factor fundamental para que el individuo se desarrolle. Por lo tanto, utilizar como estrategia educativa la dramatización permite que el estudiante alcance aprendizajes significativos.

En cuanto al concepto de la dramatización Tejerina (1994) refiere que es la ejecución de la acción donde es necesario la utilización de diferentes recursos que se generan de la expresión lingüística, rítmica musical, plástica y corporal. En este sentido, se considera como un conjunto de acciones que se encuentran al servicio del juego, la experimentación y la expresión libre que permiten desarrollar la personalidad y la creatividad del individuo (Tejerina, 2004). Motos y Tejedó (2007) sostienen que la dramatización se puede entender como la teatralización ya que puede desarrollarse en esta, una estructura dramática a partir de un poema relató, etc.

Teniendo en cuenta a Barret (1984) sostiene que la dramatización es un conjunto de acciones las cuales permiten alcanzar el aprendizaje de diferentes habilidades y desarrollar las capacidades cognitivas de la persona cómo son la percepción, atención y la comunicación. En este sentido, la dramatización en los centros educativos como fuente principal de los procesos de enseñanza y aprendizaje favorece la adquisición de hábitos enmarcados en las competencias sociales de los estudiantes a través de la interacción con las personas y el ámbito donde se desenvuelven. Con lo descrito se puede establecer que la dramatización permite que se desarrolle la creatividad, la expresión, las habilidades sociales y la imaginación de los estudiantes.

Para Tejerina (1993) la expresión dramática es un conjunto de juegos y acciones que le permiten al individuo experimentar hechos o eventos de su realidad a través de la representación. también refiere que la dramatización no se encuentra restringida aún estructura ya que no es necesario de una dirección o un guion para que se realice ya que esta se puede realizar en cualquier lugar y momento.

Según Motos y Tejedó (2007) refieren que la dramatización está compuesta o se integra por la expresión libre que son un conjunto de acciones, movimientos, gestos y palabras que son expresadas por el individuo y que son estimuladas a través de

impulsos sensoriales externó. Asimismo, menciona y la expresión libre permite al individuo experimentar eventos o situaciones de manera espontánea a través de la dramatización. otra de las dimensiones es el juego dramático que permite al niño realizar representaciones de forma espontánea hacia sus compañeros y hacia sí mismo a través de un lenguaje escénico sobre sus experiencias, interés por su entorno y los conocimientos adquiridos (Tejerina, 1994). En esta línea Núñez y Navarro (2009) sostienen que el juego es fundamental para que el individuo reconozca su propio cuerpo, por lo tanto, se convierte en un instrumento de comunicación, expresión e investigación creativa, es decir, el juego se convierte en un componente fundamental para la expresión dramática del niño ya que le permite recrear situaciones, predominio de la representación simbólica, el uso del lenguaje y potenciar la creatividad. de esta manera, la actividad dramática se convierte en un medio que le permite al niño transformar lo que observa para experimentar sobre lo que ve en su entorno.

Para Cervera (2005) las actividades dramáticas son acciones creativas producto de los roles imaginarios y del ambiente los cuales expresan a través del desarrollo corporal, lingüístico, musical, donde se diseñan historias, se confeccionan vestimentas y todos los objetos que requiere la decoración de un escenario. En este sentido, las actividades dramáticas fomentan el juego y la expresión en los niños permitiendo que se ponga en práctica las habilidades y la creatividad en la dramatización. Así mismo la dramatización se clasifica en el juego dramático, donde el niño trata de imitar las acciones y características de las personas más cercanas a él. El ejercicio dramático, se refiere a un conjunto de acciones mecanizadas que pueden ser reiterativas con la finalidad de mitigar las dificultades o desarrollar las destrezas dramáticas. Otra de las clasificaciones es la improvisación que se conceptualiza como la creación de decenas dramáticas o situaciones con personajes y un diálogo espontáneo. Las pantomimas, se refiere a un conjunto de movimientos y formas artísticas y expresivas del cuerpo que permiten la comunicación de ideas. Los títeres, son fundamentales porque permiten enriquecer la expresión, fomentar la agilidad mental y desarrollar la imaginación. El teatro, se configura como la representación de una historia dramática que puede ser de carácter histórico o de algún problema de la realidad (Espinoza, 1998). se entiende ante lo descrito que

todos los elementos que participan de la dramatización permiten a los involucrados expresar sus ideas y sentimientos a través de expresiones artísticas o comunicativas bajo el desenvolvimiento de su creatividad, espontaneidad, expresión dramática e imaginación.

Según Cervera (2005) la dramatización requiere de elementos teatrales cómo son el personaje, el argumento, tiempo y espacio, donde el tema que se trate debe estar vinculado al mensaje y asunto de la actividad, de esta manera, el personaje es aquel que representa el mensaje de forma real. El conflicto se configura como la secuencia de acciones y argumentos que dan vida a la historia. El argumento en la información que permite comunicar a los personajes a través del lenguaje oral.

Tejerina (2004) propone un modelo para la dramatización donde se menciona las siguientes fases: el proceso creativo y de preparación que tiene como objetivo desarrollar la creatividad y la imaginación de los estudiantes mientras que la preparación se refiere a la proyección que se realiza sobre la representación. La última fase es la de valoración crítica, donde los participantes toman conciencia sobre la experiencia y les permite realizar aportes críticos. En este sentido, todas estas fases permiten que se implemente la dramatización con los estudiantes.

Por otra parte, Onieva (2011) hace referencia a los beneficios que brinda como una técnica educativa la dramatización, en este sentido, a través de ésta se desarrolla las habilidades sociales las cuales proporcionan las relaciones interpersonales positivas y el apoyo psicológico que permiten el empoderamiento de las libertades y derechos sobre sí mismo y otros lo que permite reducir las situaciones problemáticas a través de la manifestación de sus ideas o sentimientos de manera libre.

Aportando a lo anterior Dewey (1994) refiere que la dramatización incrementa la fluidez del lenguaje, el pensamiento crítico y la autoconfianza de los estudiantes. En este sentido, hace énfasis en los beneficios que la dramatización ofrece como un recurso educativo la cual interviene en áreas como el sentido del humor, timidez y empatía, Asimismo, fortalece las relaciones interpersonales, la comunicación y el trabajo cooperativo, a partir de sus aprendizajes, la expresión verbal, el dominio del cuerpo y la creatividad lo cual permite expresar sus ideas a los demás. por lo tanto,

para el docente la dramatización es una herramienta pedagógica importante que interviene en las competencias técnicas teatrales básicas y los procesos de experimentación (Motos y Tejado, 1999). Además, Tejerina (2004) sostiene que la dramatización cumple una función educativa al fomentar la originalidad, la imaginación, la espontaneidad y la motivación a los aprendizajes, de esta manera, resulta importante que se implemente en educación la dramatización mediante programas, actividades o talleres que permita maximizar la creatividad y promover de esta manera las respuestas ante un problema.

Respecto a la variable independiente creatividad Williams (2003) refiere que la creatividad ha sido y seguirá siendo uno de los ingredientes principales en el desarrollo de las habilidades del individuo. En este sentido, se comprende como una competencia superior del individuo donde se pone en evidencia las habilidades y capacidades de pensamiento que le permiten agregar información compleja para alcanzar nuevas ideas (Esquivias, 2004). Mullen (2017) sostiene que es la identificación apropiada de soluciones posibles ante determinados escenarios que le permitan brindar una respuesta de forma original en los que intervienen los procesos cognitivos que son los que van a determinar las respuestas del cerebro.

Para, Torrance (1965) en su modelo teórico de la creatividad refiere que está tiene varios componentes que tienen injerencia en los procesos creativos y que contribuyen aquel individuo pueda brindar una respuesta ante cualquier situación que se le presente en el ámbito donde se desenvuelve, las respuestas deben ser originales donde se enfatiza en la capacidad que tiene el individuo para generar ideas nuevas y originales, asimismo, se encuentra la productividad que hace referencia a la habilidad para desarrollar ideas basadas en el pensamiento divergente, otro de estos componentes es la resolución de problemas donde se aplican los conocimientos y la imaginación ante una determinada realidad (Ahmadi et al., 2014). Por lo tanto, la creatividad es la capacidad para actuar, imaginar y pensar de forma diferente, aportando significados nuevos, incorporar valor y resolver problemas (Hernández et al., 2018; Dogan et al., 2020). En este sentido, la creatividad se asocia con el juego para desarrollar conexiones nuevas entre las experiencias, símbolos y objetos, dando lugar al pensamiento lógico y divergente el cual busca desarrollar conceptos e ideas nuevas para satisfacer una necesidad

ante un problema, asimismo, permite generar perspectivas, métodos y enfoques novedosos para hacer frente a los problemas que se presente (Khwanchai et al., 2017; Puspitasari et al., 2018; Karaca et al., 2020).

Bronowski (1956) sostiene que la creatividad es una habilidad propia del ser humano para encontrar una solución a un problema o situación específica no explorada con anterioridad. Por lo tanto, es producto de una idea emitida por la persona haciendo uso de la adaptación a una determinada situación haciendo uso de la novedad y originalidad (Vecina, 2006). La creatividad es considerada como un fenómeno complejo de estudiar y que en el campo de la educación es relativamente nuevo ya que implica el estudio de los aprendizajes y el desenvolvimiento de los estudiantes (Arias, 2018). Asimismo, se puede entender que es una condición propia del ser humano que puede ser aprendida, enseñada y desarrollada, por lo que su aplicación debe ser de forma general a partir de la metodología y programas de enseñanza. En este sentido, desde la formación del estudiante la creatividad debe ser considerada como una de las características fundamentales para el desarrollo de la persona (Alvarado, 2018).

Martinez y Rimm (1985) proponen las siguientes dimensiones para la creatividad: Variedad de intereses, hace referencia a la aptitud enfocada en diferentes intereses de la persona que pueden ser el arte, la literatura, etc.; de esta manera la vocación del alumno está asociada de forma significativa a la motivación intrínseca y extrínseca según las particularidades e identidad de la persona. Para Wang (2016) refiere que es la generalización de los procesos cognitivos estructurados por hábitos sociales, educativos y evolutivos generando la experimentación de un conjunto de soluciones de manera individual. Independencia, se refiere a la individualidad en el trabajo sin apoyo de otros estableciendo los espacios para desempeñar ciertas actividades o tareas. Al respecto, Brazdauskaite y Rasimaviciene (2015) sostienen que es fundamental considerar que existirán nuevas formas que superen al anterior por lo que es necesario adquirir nuevos métodos que desarrollen el intelecto, por lo tanto, es necesario contar con arquetipos amplios y más flexibles para alcanzar la creatividad de forma óptima. Imaginación, se refiere a los pensamientos de originalidad, producción, flexibilidad y fluidez considerando que las personas creativas suelen

desarrollar ideas creativas que a otros no suelen pensar. Según, Vygotsky (1960) la imaginación es un proceso creativo respaldada por ideas psicológicas que le permiten al estudiante modificar una idea inicial en una nueva.

Guilford (1967) fue uno de los teóricos que estudio a mayor profundidad la creatividad, pero esto lo llevó también a estudiar el elemento generador de la creatividad que es la inteligencia, y según la teoría propuesta por este autor, el ser humano tendría cuatro tipos de inteligencia humana que dan origen a cuatro tipos de creatividad, si bien, se hizo más conocido por la creatividad como sus diversas firmas es conveniente, echarle una mirada a las propuestas que hizo para una mejor comprensión. En este orden de ideas propuso la creatividad filogenética, la creatividad potencial, cinética, fáctica. La creatividad mimética, bisociativa, analógica e intuitiva.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Investigación de tipo aplicada que tuvo como finalidad solucionar el problema de la creatividad de manera práctica en los estudiantes de sexto año de básica, con aplicación del programa que consistió en desarrollar diferentes talleres con relación a la expresión libre, juego dramático y actividades dramáticas. Las investigaciones consultadas fueron de tipo aplicadas y también fueron consideradas en las prácticas, ya que el propósito fue utilizar las teorías que existen para controlar situaciones problemáticas de la realidad (Carrasco, 2019). Asimismo, fue de nivel explicativo, que son investigaciones que tienen un carácter que sobrepasa la descripción, en este sentido, son estudios que se encuentran direccionados a responder situaciones de carácter social o físicos, por lo tanto, busca explicar las condiciones que se generan y desarrollan en un fenómeno. Hernández et al. (2014)

El enfoque utilizado fue el cuantitativo porque las opiniones que se recibieron de los alumnos a través del instrumento fueron medidas utilizando la estadística para obtener resultados objetivos y poder contestar a la pregunta general considerada en la investigación y permitir realizar la contrastación de las hipótesis. Se utilizó la estadística para realizar la contrastación de hipótesis y analizar los datos (Ñaupas et al., 2018).

Investigación fue de diseño experimental porque se ha tenido por conveniente realizar un programa de dramatización que permitió intervenir la variable creatividad para poder mejorarla, en este sentido, las investigaciones experimentales tienen un carácter aplicativo que buscan modificar, fortalecer, o mejorar una variable de estudio. El alcance del estudio fue preexperimental donde solo se concreta la aplicación del programa en un solo grupo experimental, donde se requiere de la aplicación de un pre y postest para establecer la efectividad del programa. Asimismo, fue longitudinal porque el instrumento que se utilizó para recoger las respuestas de los participantes no se aplicó de manera simultánea, sino, en tiempos diferentes (pretest y postes).

Después de haber explicado el diseño se procede a describir el esquema.

Tabla 1

Esquema del diseño

Grupo	Pre-test	Experto	Post-test
G	O1	X	O2

Dónde:

G = (grupo de estudiantes de 10 años de sexto de básica)

O₁= Pretest

X = Aplicación del programa

O₂= Posttest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente

Dramatización

Definición conceptual

En cuanto al concepto de la dramatización Tejerina (1994) refiere que es la ejecución de la acción donde es necesario la utilización de diferentes recursos que se generan de la expresión lingüística, rítmica musical, plástica y corporal. En este sentido, se considera como un conjunto de acciones que se encuentran al servicio del juego, la experimentación y la expresión libre que permiten desarrollar la personalidad y la creatividad del individuo (Tejerina, 2004).

Definición operacional

La variable dramatización para hacer susceptible de ejecución en la aplicación del programa se operacionalizó en tres dimensiones: (1) expresión libre, la cual fue sometida al análisis de indicadores para ser incluidos en las sesiones de aprendizaje; (2) juego dramático, esta dimensión se incluyó en todas las actividades de manera transversal dado que implica todo el proceso; y (3) actividad dramática, fue trabajada en cada una de las sesiones en la parte que corresponde a las actividades de aplicación, se brindó retroalimentación a los estudiantes para que tengan conocimiento sobre su proceso de aprendizaje.

Variable dependiente

Creatividad

Definición conceptual

La creatividad se comprende como una competencia superior del individuo donde se pone en evidencia las habilidades y capacidades de pensamiento que le permiten agregar información compleja para alcanzar nuevas ideas (Esquivias, 2004).

Definición operacional

Esta variable para que sea susceptible de medición de operacionalizó en tres dimensiones: (1) Variedad de intereses con tres indicadores (a) preferencias, (b) inclinaciones, y (c) esperanzas. (2) Independencia con tres indicadores (a) soledad, (b) introspección, y (c) perseverancia. (3) Imaginación con tres indicadores (a) asociación realidad-ficción, (b) recomposición de juegos populares, y (3) ideación futurista. La variable dependiente fue medida con 23 ítems con alternativas de respuesta dicotómica,

Indicadores

- (a) preferencias,
- (b) inclinaciones, y
- (c) esperanzas.
- (d) soledad,
- (e) introspección, y
- (f) perseverancia.
- (g) asociación realidad-ficción,
- (h) recomposición de juegos populares
- (i) Ideación futurista

Escala de medición

La escala de medición que se empleó para cada uno de los ítems fue dicotómica, No con un valor de 0 y Si con un valor de 1.

3.3 Población, muestra, muestreo

Población y muestra

Se trabajo con una población de 20 estudiantes de 10 años que corresponde al sexto año de básico de la ciudad de Salitre – Ecuador. Fue población muestral porque no se tuvo acceso a una población significativa.

Tabla 2

Distribución de la muestra

Niños	Nº
Niños	6
Niñas	14
Total	20

Criterios de inclusión. Todos los niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

Criterios de exclusión. Ninguno

Muestreo

Por no tener acceso a una población significativa se utilizó el muestreo no probabilístico intencional, es decir, no se utilizó el cálculo matemático o estadístico para seleccionar la muestra, sino se basó, en la experiencia de la investigadora.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección datos

Técnica

Se utilizó la técnica de la observación, que es una técnica que permite recopilar información de la muestra de estudio desde su ámbito natural.

Instrumento

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo que es un soporte que permite registrar la información de las unidades sobre los logros en las observaciones que se realizan.

Para medir la variable creatividad se utilizó la lista de cotejo adaptad a partir del modelo propuesto por Martinez y Rimm (1985) al nivel sociocultural de los estudiantes de 10 de años del sexto de básico, estuvo diseñado de acuerdo con las

3 dimensiones de la creatividad en Variedad de interés, independencia, imaginación, cada dimensión con sus respectivas preguntas y opciones de respuesta en escala de Likert, sumando un total de 23 ítems

Validez

Para la validez del cuestionario se buscó tres profesionales expertos en el estudio de la variable creatividad, fueron ellos quienes revisaron y evaluaron cada una de las preguntas para ver si tenían relación con los indicadores y las dimensiones que permitieron medir la variable, los criterios que utilizaron para la validación fueron pertinencia, relevancia y claridad, demostrando que fue un instrumento apto para la aplicación a la muestra.

Tabla 3

Expertos validadores del instrumento

N°	Jueces validadores	Resultado
01	Msc. Irene Merino Flores	Aplicable
02	Msc. Gabriela Verónica Briones Morán	Aplicable
03	Msc. Jacqueline Isabel Cabezas Cerna	Aplicable

Para la confiabilidad se realizó la aplicación del instrumento a diez estudiantes con características semejantes a la muestra de los 20 alumnos que participaron del estudio (prueba piloto), se recogieron las opiniones y se ordenaron en una hoja de Excel para llevarlo a procesar al programa SPSS – 27 mediante el alfa de Cronbach, lo que permitirá demostrar que el instrumento cumple con un rigor científico y era idóneo para la utilización en la muestra de estudio.

Tabla 4

Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,882	23

Se encontró una fiabilidad de ,888, por lo que se procedió a su aplicación sin modificaciones.

Para la variable independiente se elaboró el programa de dramatización que fue diseñado con una metodología motivadora y activa para ayudar a los estudiantes a desarrollar la creatividad e imaginación. Se desarrollaron 10 talleres con los 20 alumnos.

3.5 Procedimientos

Los procedimientos que se emplearon para llevar a cabo esta investigación fueron los siguientes:

Primero: Se estableció contacto con la Dirección de la Escuela para que la dirección del plantel otorgue la autorización correspondiente que permita la ejecución de la investigación.

Segundo. Se llevó a cabo una reunión con la comunidad educativa para hacerles conocer los alcances y límites de la investigación, responder sus preguntas y absolver sus dudas.

Tercero. Se hizo una reunión con los padres de familia para explicarles la investigación y obtener el consentimiento informado para la ejecución de investigación.

Cuarto, se aplicó una prueba piloto para ver la fiabilidad del instrumento, al encontrarse un valor alto, se procedió a su aplicación.

Quinto. Se buscó a tres profesionales expertos en el tema de dramatización y creatividad para solicitarle la validación del instrumento, la cual obtenida sin observaciones.

Sexto. Se ejecutó el programa de intervención a través de la dramatización conforme a la planificación.

Sétimo. Los datos de las hojas Excel de la aplicación diaria del instrumento fueron declaradas a un software estadístico para su procesamiento y los datos se presentan en tablas y gráficos.

Métodos de análisis de datos

Después de haber recogido los datos proporcionados para las unidades de análisis mediante la aplicación del instrumento (cuestionario) en el pre y post test se realiza el análisis respectivo, como primer paso se utilizará la prueba valorativa de normalidad de datos con el fin de conocer que prueba estadística aplica para el contraste de las hipótesis.

Análisis descriptivo

Para la realización del análisis descriptivo, los datos de los ítems se agruparon en dimensiones para sacar el puntaje de la sumatoria, luego las dimensiones se agruparon para sacar los resultados de la variable en el pretest y en el posttest, luego se hizo la reclasificación de la variable para convertirla en ordinal, a continuación, se solicitó la tabla de frecuencias y el gráfico de barras que se presentan en esta investigación.

Análisis inferencial

Para la realización del análisis inferencial, los datos de los ítems se agruparon en dimensiones para sacar el puntaje de la sumatoria y en seguida las dimensiones se agruparon en la variable del pretest y del posttest, según su origen. A continuación, se aplicó la prueba de bondad de ajustes para ver la distribución de la muestra, una vez obtenidos estos resultados donde la distribución fue no normal, se decidió la aplicación de estadístico no paramétrico para muestras relacionadas, con el apoyo de un software se hicieron las comparaciones del pretest y posttest tanto para la variable como para las dimensiones.

3.6 Aspectos éticos

Para cumplir con la elaboración de la investigación se tuvo en cuenta la ética ya que se trabajó de manera responsable, sin hacer daño a ningún participante de la

muestra que contestaron cada una de las preguntas del cuestionario asimismo, se reconocieron los trabajos intelectuales de los diferentes autores a través de citas y referencias de acuerdo las normas vigentes (APA 7) también se puso en práctica el principio de la beneficencia ya que los participantes no fueron afectados y se respetó su participación y no se les generó ningún tipo de daño, también se hace hincapié que la información que se obtuvo fue tratada bajo procesos de confidencialidad y se usó solamente con fines académicos.

IV. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Tabla 5

Resultados descriptivos del pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	14	70,0	70,0	70,0
	Medio	5	25,0	25,0	95,0
	Alto	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

En el pretest para la variable dependiente creatividad, el 70 % se ubicó en el nivel bajo, el 25 % en el nivel medio y el 5 % en el nivel alto.

Figura 1

Resultados descriptivos del pretest

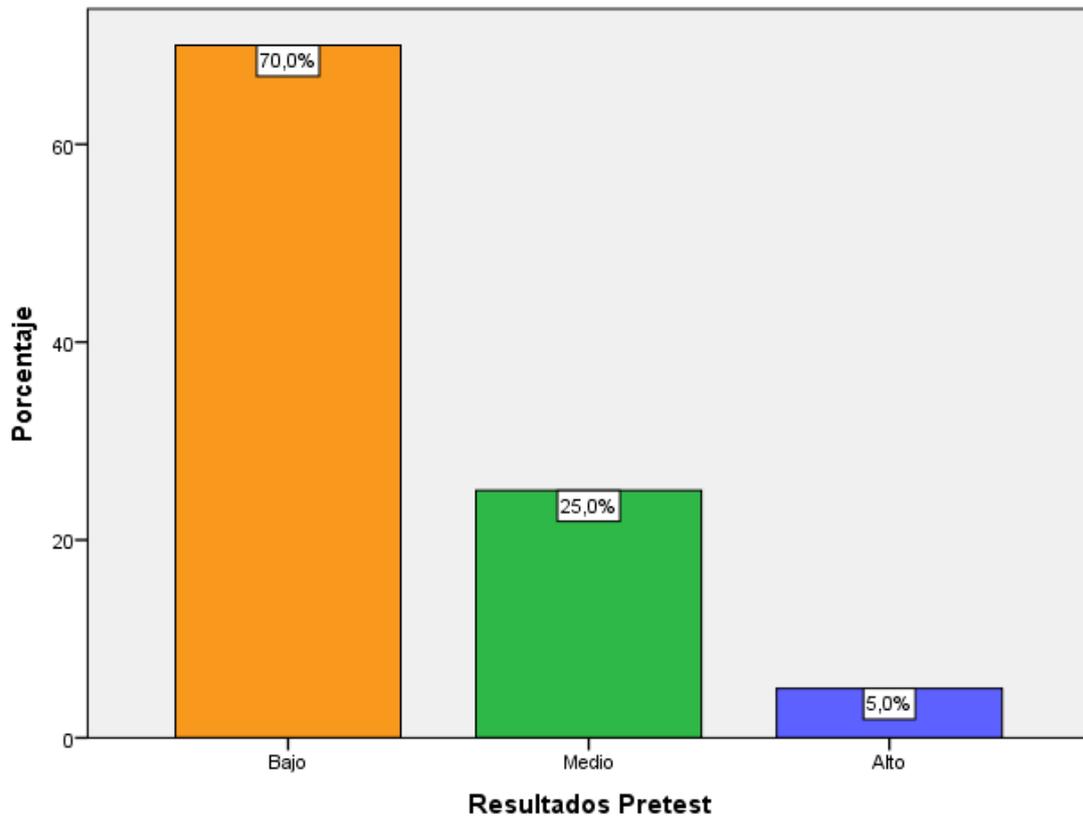


Tabla 6

Resultados descriptivos del postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio	2	10,0	10,0	10,0
	Alto	18	90,0	90,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

En el postest para la variable dependiente creatividad, el 90 % se ubicó en el nivel alto y el 10 % en el nivel medio.

Figura 2

Resultados descriptivos del postest

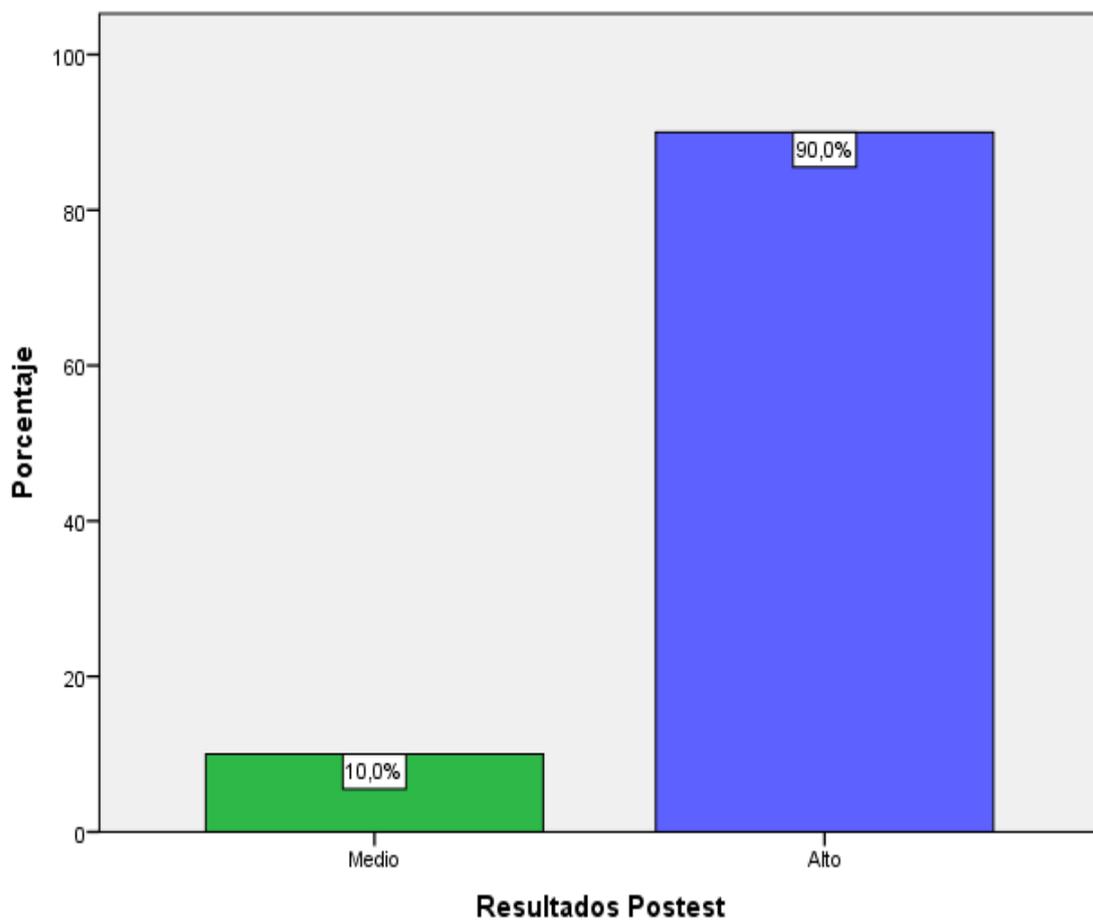


Tabla 7

Resultados de la prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre_D1_Variiedad_intereses	,846	20	,005
Pre_D2_Independencia	,862	20	,008
Pre_D3_Imaginación	,824	20	,002
Post_D1_Variiedad_intereses	,735	20	,000
Post_D2_Independencia	,800	20	,001
Post_D3_Imaginación	,762	20	,000

Para el cálculo de la normalidad se empleó la prueba de Shapiro Wilk por tratarse de una muestra pequeña de 20 sujetos. Los datos mostraron una distribución inferior a ,05 tanto en la variable como en las dimensiones, por lo tanto, se decidió por la aplicación de estadística no paramétrica para muestra relacionadas, en este caso, la prueba de Wilcoxon para la contrastación de las hipótesis.

Regla de decisión

Si Sig. > ,05 se acepta H0

Si Sig. ≤ ,05 se rechaza H0

Prueba de la hipótesis general

H₀ El programa de dramatización no influye significativamente la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

H₁ El programa de dramatización influye significativamente la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Tabla 8

Resultados pre y post de la variable creatividad

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre - Post			
Rangos negativos	19 ^a	10,95	208,00
Rangos positivos	1 ^b	2,00	2,00
Empates	0 ^c		
Total	20		

a. Pre < Post

b. Pre > Post

c. Pre = Post

Tabla 9

Prueba inferencial pre y post de la variable creatividad

	Pre - Post
Z	-3,848 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Los resultados mostraron un nivel de significancia de ,000 que es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechazó H₀ y se aceptó H₁, es decir, el programa de dramatización influye significativamente la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 1

H0 El programa de dramatización no influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

HE₁ El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Tabla 10

Resultados pre y post de la dimensión variedad de intereses

	N	Rango promedio	Suma de rangos	
Pre_D1_Variiedad_intereses	Rangos negativos	19 ^a	10,97	208,50
-	Rangos positivos	1 ^b	1,50	1,50
Post_D1_Variiedad_interese	Empates	0 ^c		
s	Total	20		

a. Pre_D1_Variiedad_intereses < Post_D1_Variiedad_intereses

b. Pre_D1_Variiedad_intereses > Post_D1_Variiedad_intereses

c. Pre_D1_Variiedad_intereses = Post_D1_Variiedad_intereses

Tabla 11

Prueba inferencial pre y post de la dimensión variedad de intereses

Pre_D1_Variiedad_intereses - Post_D1_Variiedad_intereses	
Z	-3,875 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Los resultados mostraron un nivel de significancia de ,000 que es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechazó H0 y se aceptó H1, es decir, el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Prueba de la hipótesis específica 2

H0 El programa de dramatización no influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

HE₂ El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

Tabla 12

Resultados pre y post de la dimensión independencia

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre_D2_Independencia - Rangos negativos	19 ^a	10,97	208,50
Post_D2_Independencia Rangos positivos	1 ^b	1,50	1,50
Empates	0 ^c		
Total	20		

a. Pre_D2_Independencia < Post_D2_Independencia

b. Pre_D2_Independencia > Post_D2_Independencia

c. Pre_D2_Independencia = Post_D2_Independencia

Tabla 13

Prueba inferencial pre y post de la dimensión independencia

Pre_D2_Independencia - Post_D2_Independencia	
Z	-3,875 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Los resultados mostraron un nivel de significancia de ,000 que es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechazó H0 y se aceptó H1, es decir, el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

Prueba de la hipótesis específica 3

H0 El programa de dramatización no influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

HE₃ El programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

Tabla 14

Resultados pre y post de la dimensión imaginación

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre_D3_Imaginación - Rangos negativos	18 ^a	10,47	188,50
Post_D3_Imaginación Rangos positivos	1 ^b	1,50	1,50
Empates	1 ^c		
Total	20		

a. Pre_D3_Imaginación < Post_D3_Imaginación

b. Pre_D3_Imaginación > Post_D3_Imaginación

c. Pre_D3_Imaginación = Post_D3_Imaginación

Tabla 15

Prueba inferencial pre y post de la dimensión imaginación

	Pre_D3_Imaginación - Post_D3_Imaginación
Z	-3,788 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Los resultados mostraron un nivel de significancia de ,000 que es menor que ,05, conforme a la regla de decisión se rechazó H0 y se aceptó H1, es decir, el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación se determinó que el programa de dramatización influye significativamente la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. Estos resultados son parecidos a los de Bellido (2020) quien realizó una investigación con 90 estudiantes de la Institución Educativa del distrito de San Juan de Miraflores y se consideró como objetivo determinar de qué manera influye la motivación en la creatividad, la investigación asumió un enfoque cuantitativo, con una metodología de carácter explicativo, correlacional causal, la técnica que seleccionó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario el que ya había sido previamente sometido a validez y desde una aplicación anterior se probó su fiabilidad, los resultados mostraron que la creatividad es explicada por la motivación que muestran los estudiantes para dedicarse a actividades originales, por lo que concluyó que, con la prueba de Chi cuadrado de 23.025, un p-valor de ,000, la variable independiente motivación ejerce una influencia significativa sobre la variable dependiente creatividad de los estudiantes. Los resultados de la investigación de Bellido son parecidos a los de esta investigación, porque se demuestra que la creatividad puede ser cultivada desde variables predictoras las cuales deben ser debidamente trabajadas para lograr el desarrollo de fluidez, originalidad y flexibilidad.

Los resultados de la hipótesis general son parecidos a los de Azogue (2020) quien se propuso desarrollar una investigación sobre la poslectura en tanto esta es predictora del desarrollo del pensamiento creativo, para ello seleccionó una muestra representativa de estudiantes, para la obtención de resultados se decidió una tipo de metodología de un enfoque mixto, y se optó por seguir el modelo primario en el procesamiento de la información propuesto por las neurociencias cognitivas, dando a los datos obtenidos un tratamiento analítico y crítico; las técnicas utilizadas en la investigación fueron el registro bibliográfico mediante fichas de resumen, además del procesamiento en un software cuantitativo; se concluyó que la poslectura es una actividad práctica que si beneficia el pensamiento creativo ya que desarrolla aspectos como el razonamiento, análisis, hacer descripciones, confrontación de ideas, definición de aspectos que están implícitos en la lectura los cuales permiten el desarrollo creativo del estudiante. Las coincidencias de esta investigación con las de Azogue se explican porque en ambos casos se trabaja con

población escolar, en las dos investigaciones la variable creatividad o pensamiento creativo es la variable explicada, y en ambas se concluye que la creatividad es susceptible de predecirse desde una variable antecedente o predictora

Los resultados de esta investigación en los que se determina la influencia de un programa de dramatización en la creatividad se explican porque la dramatización es efectiva en el ámbito educativo y facilita los aprendizajes de las distintas áreas curriculares tal como lo precisó Piaget (1983) este autor destacó la utilidad del juego simbólico y la representación en el incremento del conocimiento social el mismo que ocurre por los procesos de la asimilación; en el mismo sentido se encuentra el respaldo de teoría de Vygotsky (1998) quien desde los postulados de la teoría social sostuvo que la representación artística, la expresión literal en conjunto con la imaginación artística del niño contribuyen al desarrollo de la creación artística las cuales tienen base y fundamento en las experiencias del entorno y las propias. En este caso, ambos autores coincidieron que el juego simbólico es un factor fundamental para que el individuo se desarrolle.

Del mismo modo, estos resultados son coherentes con la teoría de la creatividad la cual es el elemento principal para el desarrollo de las habilidades novedosas del individuo conforme precisó Williams (2003). La creatividad se considera una competencia de orden superior en el individuo, permiten agregar información compleja para alcanzar nuevas ideas conforme lo indicó (Esquivias, 2004). El teórico Mullen (2017) también se refirió a esta variable e dijo que es la identificación apropiada de soluciones posibles ante determinados escenarios que le permitan brindar una respuesta de forma original en los que intervienen los procesos cognitivos que son los que van a determinar las respuestas del cerebro. Otros autores como Torrance (1965) indicaron que la creatividad tiene varios componentes y contribuyen a que el individuo brinde una respuesta ante cualquier situación que se le presente en cualquiera de los ámbitos donde se desenvuelve.

En esta investigación se determinó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de García (2020) quien realizó un trabajo de investigación con el propósito de determinar cuál era el

efecto de la aplicación de un programa lúdico para el desarrollo creativo y sus dimensiones en estudiantes de primero de secundaria, con esa finalidad seleccionó la participación de 30 estudiantes, y decidió aplicar un diseño cuasiexperimental con dos grupos, uno testigo y el otro de tratamiento, el nivel de este trabajo fue explicativo, una vez aplicado el programa lúdico durante la sesiones de clase debidamente planificadas, se aplicó la evaluación de salida o postest, para ello se utilizó el mismo cuestionario que se aplicó en el pretest a ambos grupos; los resultados mostraron una mejoría de los estudiantes sobre su capacidad creativa y también en todas las dimensiones sometidas a investigación, ubicándose en un nivel de medianamente creativos después de haberse encontrado en el poco creativo, en este sentido, las funciones que presentaron el nivel más alto es la de flexibilidad, originalidad y fluidez, concluyó que el programa lúdico elevó significativamente las capacidades creativas de los estudiantes. Las semejanzas de esta investigación con las de García (202) se explican porque en ambos trabajos se aplicaron programas de intervención, se trabajó durante un período de tiempo determinado, se aplicó pretest y postest y los resultados confirman que las dimensiones de la creatividad pueden ser fortalecidas desde la aplicación de programas específicos.

Los resultados de la primera hipótesis específica también son parecidos a los de Espinoza (2020) quien hizo una investigación con la intención de dar fortalecimiento en el proceso creativo y ver cómo se correlaciona con el desarrollo de destrezas relacionadas a la creatividad, para ello eligió una muestra no probabilística y llevó a cabo la investigación con una metodología descriptiva en la que se aplicaron dos instrumentos a estudiantes de nivel básico; los resultados permitieron evidenciar la problemática existente sobre el escaso apoyo a los procesos creativos, esto permitió presentar un producto que involucra a la praxis y a los distintas fases del proceso de enseñanza y aprendizaje con contenidos transversales de creatividad, para así enriquecer los conocimientos de los estudiantes, desde el punto de vista didáctico, se presentó una guía de estrategias metodológicas para potenciar el pensamiento creativo, como una herramienta fundamental en el desarrollo de las asignaturas especiales con la finalidad de mejorar los procesos de aula y como factor de innovación dentro de esta área del conocimiento; los resultados mostraron que existía correlación directa y significativa entre el fortalecimiento de la

creatividad y el desarrollo de las dimensiones de fluidez, flexibilidad y originalidad. Las semejanzas entre esta investigación y la de Espinoza (2020) se explican porque en ambas investigaciones se averigua si es posible fortalecer la creatividad y como estas acciones favorables dan efectos positivos y en ambos casos los resultados confirman que los intereses de los estudiantes pueden ser fortalecidos.

Desde lo teórico, Onieva (2011) se refirió a los beneficios que ofrece la técnica de dramatización, desarrolla las habilidades sociales las cuales proporcionan las relaciones interpersonales positivas y el apoyo psicológico, del mismo modo Dewey (1994) refirió que la dramatización incrementa la fluidez del lenguaje, el pensamiento crítico y la autoconfianza de los estudiantes; Motos y Tejado (1999) lo consideró una herramienta pedagógica importante que interviene en las competencias técnicas teatrales básicas y los procesos de experimentación y Tejerina (2004) dijo que la dramatización cumple una función educativa al fomentar la originalidad, la imaginación, la espontaneidad y la motivación a los aprendizajes, de esta manera, resulta importante que se implemente en educación la dramatización mediante programas, actividades o talleres que permita maximizar la creatividad y promover de esta manera las respuestas ante un problema.

En esta investigación se determinó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. Los resultados de esta investigación tienen un gran parecido con los hallazgos de Saldaña (2019) quien realizó una investigación con la finalidad demostrar que la aplicación sostenida de un programa de manualidades con papiroflexia (trabajo con papel) permite fomentar la creatividad en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, esta investigación se realizó con 30 estudiantes, a través de un grupo que se aplicó pretest y postest por ser una investigación preexperimental de nivel explicativo; los resultados del pre y postest muestran que la creatividad paso de un nivel medio a alto, con lo cual se confirmó la hipótesis de trabajo, del mismo modo en la dimensión pensamiento y sentimiento divergente pasaron de un nivel medio al nivel alto confirmando las hipótesis de trabajo específicas, por consiguiente, se concluyó que el programa fue eficaz para el fortalecimiento de la creatividad en los alumnos habiendo logrado una mejora

significativa. Las semejanzas de los resultados de esta investigación son la Saldaña se explican porque en ambas se utilizó un diseño experimental de tipo preexperimental, porque se aplicó y programa y en los resultados, se confirmó que la aplicación de un programa incrementa la presencia de la variable y sus dimensiones.

Respecto a los resultados de la segunda hipótesis específica, hay semejanzas de esta investigación con la de Laguna (2018) quien hizo una trabajo investigativo con el propósito de determinar y diagnosticar los ambientes de aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y diseñar una guía que facilite la construcción de rincones de aprendizaje, la investigación desde su concepción tuvo una orientación didáctica, para ello hizo una amplia revisión en la modalidad bibliográfica-documental, desarrollo trabajo de campo para ver el comportamiento de la variables y de desarrollo una intensa interacción social con los actores de la educación; los resultados de su trabajo los cuantificó y los proceso con estadística descriptiva y correlacional, para acopiar la evidencia empírica trabajó con una población de ciento treinta estudiantes, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario estructurado; los resultados mostraron que en las ocasiones que se desarrollaron espacios de aprendizaje apoyados en la lectura, construcción de textos, desarrollo de artes plásticas, uso de la música y práctica de la dramatización, se vio favorecida de manera significativa la creatividad, en consecuencia concluyó que diseñar espacios dinámicos de aprendizaje sirven de manera efectiva al desarrollo de la creatividad en la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Las semejanzas de los resultados de esta investigación con las de Laguna (2018) se explican porque en ambos casos se consideró la creatividad como variable explicada, en ambos trabajos se hizo trabajo de intervención y se empleó estadística tanto descriptiva como inferencia.

Estos hallazgos tienen sustento teórico en los propuesto por Tejerina (1994) quien dijo que la aplicación de un programa de dramatización es útil porque es la ejecución de la acción donde es necesario la utilización de diferentes recursos que se generan de la expresión lingüística, rítmica musical, plástica y corporal. Tejerina (2004). Y Motos y Tejedo (2007) coincidieron que se considera como un conjunto de acciones que se encuentran al servicio del juego, la experimentación y

la expresión libre que permiten desarrollar la personalidad y la creatividad del individuo sostienen que la dramatización se puede entender como la teatralización ya que puede desarrollarse en esta, una estructura dramática a partir de un poema relato.

En esta investigación se determinó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022. Los resultados de esta investigación son parecidos a los hallados por Parrales (2019) quien hizo una investigación con la intención de implementar adecuadamente la técnica de análisis literario para que se desarrollen niveles de creatividad en los estudiantes del Segundo Bachillerato Internacional de la Unidad Educativa Dolores Sucre, Ecuador; para ello decidió desarrollar una investigación explicativa de diseño experimental, de tipo pre - experimental, seleccionó una muestra fue de 30 estudiantes, el instrumento de que se aplicó fue el cuestionario previamente válido y fiable, los resultados encontrados y que se consideraron los más relevantes indican que al implementar la técnica de análisis literario se observó que los estudiantes tuvieron adelantos importantes, por lo que concluyó que la técnica de análisis literario influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Las semejanzas de los resultados de esta investigación con los de Parrales (2019) se explican porque en ambos casos se utilizaron diseños pre experimentales y la variable explicada es la creatividad, con ello se pone en evidencia, la importancia del desarrollo de programas específicos para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

De la misma manera, conforme a los hallazgos de la tercera hipótesis en esta investigación, están los resultados encontrados por Verastigue (2018) quien desarrollo una investigación con el propósito de determinar la influencia de un programa de las artes plásticas en la variable creatividad de los estudiantes, la investigación se desarrolló bajo un diseño experimental de nivel cuasiexperimental, en una muestra conformada por 73 estudiantes, para el procesamiento de los resultados el investigador recurrió a estadística descriptiva y encontró una diferencia significativa en el desarrollo de la creatividad de ambos grupos ya que en el grupo experimento el 81.4% de los estudiantes mostraron un nivel de

desarrollado, a diferencia del grupo control donde el 57.1% se encuentra en un nivel de moderado, por lo cual concluyo rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de trabajo conforme a los resultados de la significancia que se encontró con un (p valor = 0,002) lo que equivale que el programa mejoró la creatividad de los estudiantes. Las semejanzas de los resultados de esta investigación con los de Verástegui (2018) se explican, porque en ambos casos se ha recurrido a elementos artísticos para influir en la creatividad de los estudiantes, del mismo modo, se ha demostrado que existe una influencia significativa en el desarrollo de las competencias y capacidades creativas de los estudiantes.

Esta investigación tiene un respaldo teórico en lo sostenido por Martínez (2000) quien respecto a la variable dramatización dijo que se ha difundido a través del tiempo debido a sus efectos favorables, y que su origen se encuentra en el teatro de la antigua Grecia, de acuerdo con los griegos mediante el teatro canalizaban la educación y el entretenimiento, a través de este se transmitía a los ciudadanos las normas cívicas y religiosas de momento.

Los resultados de esta investigación en los que se midió los efectos de la dramatización en la creatividad, están en concordancia con los propuesto por los teóricos Martínez y Rimm (1985) quienes propusieron como dimensiones para la creatividad, la variedad de intereses, la cual hace referencia a la aptitud enfocada en diferentes preferencias del estudiante que pueden ser el arte, la literatura, la danza, el teatro; de esta manera el elemento vocacional del alumno está fuertemente asociado y de forma significativa a la creatividad; también considera a la motivación intrínseca y extrínseca según las particularidades e identidad de la persona. Para, Wang (2016) refiere que es la generalización de los procesos cognitivos estructurados por hábitos sociales, educativos y evolutivos generando la experimentación de un conjunto de soluciones de manera individual. Por otro lado, también se considera como dimensión la independencia, la cual se refiere a la individualidad en el trabajo sin apoyo de otros estableciendo los espacios para desempeñar ciertas actividades o tareas; respecto a esta dimensión Brazdauskaite y Rasimaviciene (2015) sostuvieron que es fundamental considerar que existirán nuevas formas que superen al anterior por lo que es necesario adquirir nuevos métodos que desarrollen el intelecto, por lo tanto, es necesario contar con

arquetipos amplios y más flexibles para alcanzar la creatividad de forma óptima, lo cual abre muchas más posibilidades ante la existencia de programas informáticos que favorecen la canalización de la creatividad; otra dimensión es la imaginación, se refiere a los pensamientos de originalidad, producción, flexibilidad y fluidez considerando que las personas creativas suelen desarrollar ideas creativas que a otros no suelen pensar. Según, Vygotsky (1960) la imaginación es un proceso creativo respaldada por ideas psicológicas que le permiten al estudiante modificar una idea inicial en una nueva, ir de manera progresiva dándole forma hasta lograr un producto creativo.

VI. CONCLUSIONES

1. En esta investigación se concluyó que el programa de dramatización influye significativamente la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.
2. En esta investigación se concluyó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la variedad de intereses de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.
3. En esta investigación se concluyó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la independencia de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.
4. En esta investigación se concluyó que el programa de dramatización influye significativamente en el desarrollo de la imaginación de la creatividad (Sig. = ,000) en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** Se recomienda que en futuras investigaciones se aplique un programa de creatividad en toda una institución educativa la cual debe estar implementada para ver sus efectos a escala mayor.
- 2.** Se recomienda que en futuras investigaciones se aborde el tema de creatividad desde una metodología cualitativa, fenomenológica para aproximarse a la comprensión de los procesos implicados en esta temática y aportar información para orientar la actividad docente.
- 3.** Se recomienda que en futuras investigaciones se aplique una metodología de regresión múltiple para determinar cuáles son las variables que tienen mayor influencia en la creatividad.

REFERENCIAS

- Ahmadi, N. T., Mustaffa, S., & Ahmadi, A. (2014). The Barriers of Enhancing Creativity Developed by Parents in Developing Countries. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 257–261. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.694>
- Alvarado, A. R. A. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigaciones Artísticas*, 6(6), 35–44. <https://bit.ly/3GsQVZR>
- Arias, G. W. L. (2018). Niveles de creatividad en universitarios con estilo de aprendizaje de tipo divergente. *Alternativas Cubanas En Psicología*, 6(April), 123. https://www.researchgate.net/publication/324844811_NIVELES_DE_CREATIVIDAD_EN_UNIVERSITARIOS_CON_ESTILOS_DE_APRENDIZAJE_DE_TIPO_DIVERGENTE/link/5ae78145aca2725dabb33e0f/download
- Azogue, Y. D. M. (2020). La poslectura en el desarrollo del pensamiento creativo [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. In *Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Barret, G. (1984). Expression dramatique et pédagogie. Essai comparatif France-Quebec-Canada. *Revue Des Sciences de l'Éducation*, 10(3), 541–557. <https://www.erudit.org/en/journals/rse/1900-v1-n1-rse3538/900470ar.pdf>
- BBCMundo. (2021). *La sorprendente caída de la creatividad entre los adolescentes detectada por la OCDE*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59313691>
- Bellido, B. J. D. (2020). Influencia de la motivación en la creatividad de estudiantes de secundaria de la I.E. San Juan, San Juan de Miraflores, 2020 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Universidad César Vallejo*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60685/Bellido_BJD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Brazdauskaite, G., & Rasimaviciene, D. (2015). Towards the Creative University: Developing a Conceptual Framework for Transdisciplinary Teamwork. *Journal of Creativity and Business Innovation*, 1, 49–63. www.journalcbi.com<http://www.journalcbi.com/creative-university-and-transdisciplinary-teamwork.html>
- Bronowski, J. (1956). *Science and Human Values*. Published by Julian Messner Inc. 8 West 40 Street, New York 18. http://sciencepolicy.colorado.edu/students/envs_5110/bronowski_1956.pdf
- Carrasco, D. S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. (S. Marcos (ed.)).
- Cervera, J. (2005). *Dramatizaciones para la escuela*. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc862d1>
- Crespo, A. (2018). *Prácticas docentes para el desarrollo de la creatividad en niños de nivel inicial*. Compas. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/194/1/editada-ilovepdf-compressed-ilovepdf-compressed.pdf>
- Dewey, M. (1994). *Combining Literature with Drama*. (D. College (ed.)).
- Dogan, N., Maria Antonia Manassero, M. A. M., & Vázquez-Alonso, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 48, 163–180. <https://doi.org/10.17227/ted.num48-10926>
- Espinoza, G. M. E. (2020). Estrategias metodológicas para fortalecer el pensamiento creativo en la asignatura de educación cultural y artística en el séptimo año de Educación General básica de la escuela Ernesto Bucheli. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. In *Repositorio Univerisdad Tecnológica Indoamérica*. [http://201.159.222.95/bitstream/123456789/2364/1/TRABAJO_184 - MEILE 6B%2C ESPINOZA GOMEZ MICHAEL EDUARDO.pdf](http://201.159.222.95/bitstream/123456789/2364/1/TRABAJO_184_-_MEILE_6B%2C_ESPINOZA_GOMEZ_MICHAEL_EDUARDO.pdf)

- Espinoza, J. (1998). *Clasificación de la Dramatización*. (Blisa. (ed.)).
- Esquivias, S. M. T. (2004). Creatividad: Definiciones , Antecedentes Y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1–17. https://www.ru.tic.unam.mx/bitstream/handle/123456789/693/ene_art4.pdf?sequence=1
- García, C. Y. del R. (2020). Programa lúdico para el desarrollo creativo en estudiantes de primer año de secundaria del colegio santa María Reina, Chiclayo [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Universidad César Vallejo*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66682/García_CYDR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guilford. J. P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires, Paidós.
- Hernández, J. J., Jiménez, G. Y. I., & Rodríguez, F. E. (2018). Developing creative and practical thinking competencies for a business plan: designing learning evidences. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 9(17), 314–342. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista. P. (2014). *Metodología de la invesyogación científica*. McGill Prentice.
- Karaca, N. H., Uzun, H., & Metin, Ş. (2020). The relationship between the motor creativity and peer play behaviors of preschool children and the factors affecting this relationship. *Thinking Skills and Creativity*, 38(August). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100716>
- Khwanchai, K., Tanthip, K., & Toansakul, S. (2017). An instructional design model with the cultivating research-based learning strategies for fostering teacher students creative thinking abilities. *Educational Research and Reviews*, 12(15), 712–724. <https://doi.org/10.5897/err2017.3239>
- Lagua, C. D. S. (2018). Ambiente de Aprendizaje en el Desarrollo de la

- Creatividad [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. In *Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Magisterio. (2019). *La creatividad, un papel secundario en la Educación*. Magisnet. <https://www.magisnet.com/2019/02/la-creatividad-un-papel-secundario-en-la-educacion/>
- Martínez, A. (2000). *Pedagogía Teatral: metodología Activa para apoyar la Reforma Educacional Chilena*. Memoria presentada a la Escuela de teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile como uno de los requisitos para optar al título profesional de Actriz y obtener el grado académico de Licenciada en Actuación. Santiago. Chile.
- Martinez, B., & Rimm. (1985). *Cuestionario de creatividad*. <https://docplayer.es/34964926-Cuestionario-de-creatividad-martinez-beltran-y-rimm-1985-a-cumplimentar-por-el-alumnado-objetivos-y-caracteristicas.html>
- Motos, T. T., & Tejedo, F. (2007). *Prácticas de dramatización*. Ñaque.
- Mullen, R. S. (2017). Neural foundations of creativity: A systematic review. *Revista Colombiana de Psiquiatría (English Ed.)*, 46(3), 187–192. <https://doi.org/10.1016/j.rcpeng.2016.06.001>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. (E. de la U (ed.)).
- Núñez, C. L., & Navarro, S. M. del R. (2009). Dramatización y educación: aspectos teóricos. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 19, 225–252. <https://doi.org/10.14201/3262>
- Onieva, J. (2011). *La dramatización como recurso educativo: estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad* [Tesis de Doctorado, Universidad de Málaga]. <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4892/TDR> ONIEVA

LOPEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Parrales, F. L. A. (2019). Implementación de la técnica de análisis literario para desarrollar la creatividad de los estudiantes de Bachillerato Internacional de la Unidad Educativa Dolores Sucre, 2018 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43003/Parral es_FL A.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (1983). *Seis estudios de psicología*. Madrid: Morata.

Puspitasari, L., In'am, A., & Syaifuddin, M. (2018). Analysis of Students' Creative Thinking in Solving Arithmetic Problems. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 49–60. <https://doi.org/10.12973/iejme/3962>

Saldaña, R. D. F. (2019). Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria"- Chiclayo [Tesis de Maestría, Universidad César vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37988/Saldaña a_RDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y

School Education Gateway. (2020). *Encuesta sobre creatividad*. School Education Gateway La Plataforma Digital de La Enseñanza En Europa. <https://www.schooleducationgateway.eu/es/pub/viewpoints/surveys/survey-on-creativity.htm>

Tejerina, L. M. I. (1994). *Dramatización y teatro infantil*. Editores: Madrid : Siglo XXI.

Tejerina, Lobo I. (2004). *Estudio de los textos teatrales para niños*. Cantabria: Servicios de publicación. Universidad de Cantabria.

Tejerina, Lobo Isabel. (1993). *Estudio de los textos teatrales para niños*. Universidad de Cantabria.

Torrance, E. P. (1965). What is Honored: Comparative Sfudies of Creative Achievement and Motivation. *What Is Honored: Comparative Studies of*

Creative Achievement and Motivation, 3(3). <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1969.tb00122.x>

Vecina, J. M. L. (2006). Creatividad. *Papeles Del Psicólogo*, 27(1), 39. <https://www.redalyc.org/pdf/778/77827105.pdf>

Verastigue, O. A. E. (2018). Efecto del programa de las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad, estudiantes del primer grado de secundaria, institución educativa N°34, Chancay 2017 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCT*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16049/Verastigue_OAE.pdf?sequence=1

Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamiento y lenguaje*. Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.

Williams, F. (2003). *Paquete de Valoración de la Creatividad*. Madrid: Proed.

ANEXOS

Operacionalización de variables (Anexo N°1)

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Dramatización	Es un conjunto de prácticas al servicio de la expresión libre, el juego y la experimentación para desarrollar actitudes en diferentes lenguajes, puesto que la comunicación verbal y no verbal están unidas en todo proceso comunicativo, e impulsar la creatividad de un individuo y el pleno desarrollo de su personalidad (Tejerina, 2004).	La narración mejora el nivel de la creatividad de los alumnos a través de una metodología didáctica que permitió que los estudiantes se motiven y participen de manera activa en los talleres que ayudaron a desarrollar el interés por la creatividad y la imaginación. Por tanto, se elaboró el programa estructurado en 10 sesiones.	Expresión libre Juego dramático Actividad dramática		TALLER	
Creatividad	Se configura como una competencia elevada del ser humano, ya que implica hacer evidente las capacidades y habilidades del pensamiento que le permiten integrar información muy compleja para el logro de una nueva idea (Esquivias, 2004).	la variable dependiente se midió con el cuestionario del autor Martínez y Rimm (1985) que será adaptado a la realidad de los estudiantes y estará estructurado de acuerdo con las dimensiones de la variable dependiente.	Variedad de intereses Independencia Imaginación			Ordinal Siempre= 3 A veces=2 Nunca= 1

Instrumento de recolección de datos (Anexo N°2)

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD

Instrucciones

Estimado estudiante, lee detenidamente cada una de las preguntas y marca. De las tres opciones, elije solo una la que mejor describa lo que piensa usted. Marca con una cruz o un aspa. Recuerda: no marcar dos opciones.

VARIABLE 1		No (0)	Si (1)
N°	DIMENSIÓN: 1. Variedad de intereses		
1	Me gusta cantar canciones inventadas por mí.		
2	Yo hago muchas preguntas.		
3	Contar cuentos es perder el tiempo.		
4	Me gusta escuchar historias sobre la vida en otros países.		
5	Me gusta dibujar.		
6	Me gusta desmontar cosas para ver cómo funcionan.		
7	Me gusta aprender cosas sobre los animales		
8	Me gustaría que otros niños no hicieran tantas preguntas.		
9	Me aburro cuando estoy solo.		
DIMENSIÓN: 2. Independencia			
10	Me gusta pasear solo		
11	Yo quiero tener uno o dos amigos solamente		
12	Tengo algunas ideas muy buenas.		
13	Me gusta hacer cosas difíciles.		
14	El sol hay que pintarlo siempre de amarillo.		
15	Prefiero colorear en los libros que hacer mis propios dibujos.		
16	Cuando una cosa me resulta difícil la dejo y empiezo otra.		
17	Me gusta jugar con mis amigos, pero nunca solo.		
DIMENSIÓN: 3. Imaginación			
18	Las historietas reales son mejores que los cuentos.		
19	Me gustan las historias (leyendas) de hace mucho tiempo.		
20	Prefiero los juegos viejos a los nuevos.		
21	Jugar a imaginar cosas es un juego de niños pequeños.		
22	Con frecuencia me pregunto qué es lo que me hace soñar.		
23	Me gusta leer cosas sobre el futuro.		

FICHA TÉCNICA

1. Nombre: Cuestionario de creatividad

2. Autor: Martínez Beltrán y Rimm

Adaptado: Alejandro Acosta, Juana Raquel

4. Objetivo: Determinar si el programa de dramatización desarrolla la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

5. Administración: individual

6. Lugar de aplicación: Institución Educativa

7. Forma de aplicación: Directa

8. Duración de la aplicación: 10 min aprox.

9. Descripción del instrumento: El instrumento es un cuestionario para medir la creatividad de manera individual, está estructurado en base a 23 ítems y con sus respectivas dimensiones: Variedad de interés, independencia e imaginación

10. Procedimiento de puntuación: La escala de registro individual es se utilizará la hoja de corrección y puntuación.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN: 1. Variedad de intereses								
		X		X		X		
1.	Me gusta cantar canciones inventadas por mí.	X		X		X		
2.	Yo hago muchas preguntas.	X		X		X		
3.	Contar cuentos es perder el tiempo.	X		X		X		
4.	Me gusta escuchar historias sobre la vida en otros países.	X		X		X		
5.	Me gusta dibujar.	X		X		X		
6.	Me gusta desmontar cosas para ver cómo funcionan.	X		X		X		
7.	Me gusta aprender cosas sobre los animales	X		X		X		
8.	Me gustaría que otros niños no hicieran tantas preguntas.	X		X		X		
9.	Me aburro cuando estoy solo.	X		X		X		
DIMENSIÓN: 2. Independencia								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10.	Me gusta pasear solo	X		X		X		
11.	Yo quiero tener uno o dos amigos solamente	X		X		X		
12.	Tengo algunas ideas muy buenas.	X		X		X		
13.	Me gusta hacer cosas difíciles.	X		X		X		
14.	El sol hay que pintarlo siempre de amarillo.	X		X		X		
15.	Prefiero colorear en los libros que hacer mis propios dibujos.	X		X		X		
16.	Cuando una cosa me resulta difícil la dejo y empiezo otra.	X		X		X		
17.	Me gusta jugar con mis amigos, pero nunca solo.	X		X		X		
DIMENSIÓN: 3. Imaginación								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
18.	Las historietas reales son mejores que los cuentos.	X		X		X		
19.	Me gustan las historias (leyendas) de hace mucho tiempo.	X		X		X		
20.	Prefiero los juegos viejos a los nuevos.	X		X		X		
21.	Jugar a imaginar cosas es un juego de niños pequeños.	X		X		X		
22.	Con frecuencia me pregunto qué es lo que me hace soñar.	X		X		X		
23.	Me gusta leer cosas sobre el futuro.	X		X		X		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: **Msc. Gabriela Verónica Briones Morán**

DNI: 1311646192

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: **Msc Psicología Educativa**

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Gabriela Briones M.
PSICÓLOGA

REG. 1006-16-1452737

Msc. Gabriela Briones Morán.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN: 1. Variedad de intereses		X		X		X		
1.	Me gusta cantar canciones inventadas por mí.	X		X		X		
2.	Yo hago muchas preguntas.	X		X		X		
3.	Contar cuentos es perder el tiempo.	X		X		X		
4.	Me gusta escuchar historias sobre la vida en otros países.	X		X		X		
5.	Me gusta dibujar.	X		X		X		
6.	Me gusta desmontar cosas para ver cómo funcionan.	X		X		X		
7.	Me gusta aprender cosas sobre los animales	X		X		X		
8.	Me gustaría que otros niños no hicieran tantas preguntas.	X		X		X		
9.	Me aburro cuando estoy solo.	X		X		X		
DIMENSIÓN: 2. Independencia		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10.	Me gusta pasear solo	X		X		X		
11.	Yo quiero tener uno o dos amigos solamente	X		X		X		
12.	Tengo algunas ideas muy buenas.	X		X		X		
13.	Me gusta hacer cosas difíciles.	X		X		X		
14.	El sol hay que pintarlo siempre de amarillo.	X		X		X		
15.	Prefiero colorear en los libros que hacer mis propios dibujos.	X		X		X		
16.	Cuando una cosa me resulta difícil la dejo y empiezo otra.	X		X		X		
17.	Me gusta jugar con mis amigos, pero nunca solo.	X		X		X		
DIMENSIÓN: 3. Imaginación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
18.	Las historietas reales son mejores que los cuentos.	X		X		X		
19.	Me gustan las historias (leyendas) de hace mucho tiempo.	X		X		X		
20.	Prefiero los juegos viejos a los nuevos.	X		X		X		
21.	Jugar a imaginar cosas es un juego de niños pequeños.	X		X		X		
22.	Con frecuencia me pregunto qué es lo que me hace soñar.	X		X		X		
23.	Me gusta leer cosas sobre el futuro.	X		X		X		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPIINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ Msc. Jacqueline Isabel Cabezas Cerna

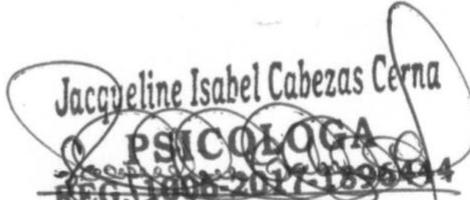
DNI: 0950810754

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Msc Psicología Educativa

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Jacqueline Isabel Cabezas Cerna
 PSICOLOGA
 REG. 1006-2017-182604

Msc. Jacqueline Cabezas Cerna.

N°	DIMENSIONES /ITEM S	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN: 1. Variedad de intereses	X		X		X		
1.	Me gusta cantar canciones inventadas por mí.	X		X		X		
2.	Yo hago muchas preguntas.	X		X		X		
3.	Contar cuentos es perder el tiempo.	X		X		X		
4.	Me gusta escuchar historias sobre la vida en otros países.	X		X		X		
5.	Me gusta dibujar.	X		X		X		
6.	Me gusta desmontar cosas para ver cómo funcionan.	X		X		X		
7.	Me gusta aprender cosas sobre los animales	X		X		X		
8.	Me gustaría que otros niños no hicieran tantas preguntas.	X		X		X		
9.	Me aburo cuando estoy solo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: 2. Independencia	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10.	Me gusta pasar solo	X		X		X		
11.	Yo quiero tener uno o dos amigos solamente	X		X		X		
12.	Tengo algunas ideas muy buenas.	X		X		X		
13.	Me gusta hacer cosas difíciles.	X		X		X		
14.	El sol hay que pintarlo siempre de amarillo.	X		X		X		
15.	Prefiero colorear en los libros que hacer mis propios dibujos.	X		X		X		
16.	Cuando una cosa me resulta difícil la dejo y empiezo otra.	X		X		X		
17.	Me gusta jugar con mis amigos, pero nunca solo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: 3. Imaginación	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
18.	Las historias reales son mejores que los cuentos.	X		X		X		
19.	Me gustan las historias (leyendas) de hace mucho tiempo.	X		X		X		
20.	Prefiero los juegos viejos a los nuevos.	X		X		X		
21.	Jugar a imaginar cosas es un juego de niños pequeños.	X		X		X		
22.	Con frecuencia me pregunto qué es lo que me hace sufrir.	X		X		X		
23.	Me gusta leer cosas sobre el futuro.	X		X		X		

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) | Aplicable después de corregir () | No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUCE: Msc. Irene Merino Flores

DNI: 40918909

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: **Msc Psicología**

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Msc. Irene Merino Flores.

Piura, 10 de Junio del 2022

SEÑORA:

LCDA. INGRID GISSELLA QUINTO GRIJALVA

Directora de la Escuela de educación básica "Juan León Mera"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 10 de Junio del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarla cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: ALEJANDRO ACOSTA JUANA RAQUEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "LA DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO BÁSICO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SALITRE, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

Ingrid Quinto Grijalva
Recibido
12-08-2022





Salitre, 12 de junio del 2022.

La suscrita Directora Lcda. Ingrid Quinto Grijalva a petición de la parte interesada:

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información anterior sobre la tesis de investigación titulado "La Dramatización Para Desarrollar La Creatividad En Estudiantes del Sexto Año Básico De Una Institución Educativa Salitre, 2022", que ejecuta la estudiante Alejandro Acosta Juana Raquel de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo, de la escuela de Posgrado -Piura

Autorizo la participación de la Institución en la referida investigación, así mismo, autorizo a los autores de la investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la tesis de investigación para mejorar los procesos de la educación en el país y de la comunidad educativa que dirijo

La interesada puede hacer uso del presente documento, a uso que estime conveniente.



Ingrid Quinto Grijalva
Lcda. Ingrid Quinto Grijalva

DIRECTORA

Tlf. 0980245027

Correo: ingrid.quinto@educacion.gob.ec

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: LCDA. MARJORIE ELIZABETH PEÑAFIEL PEÑAFIEL

Identificado con DNI 0914835228 , domiciliado en __SALITRE, GUAYAS, ECUADOR

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información anterior sobre la tesis de investigación titulado "La Dramatización Para Desarrollar La Creatividad En Estudiantes del Sexto Año Básico De Una Institución Educativa Salitre, 2022", que ejecuta la estudiante de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo, de la escuela de Posgrado -Piura

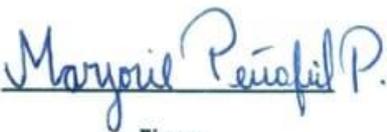
Autorizo mi participación en la referida investigación, así mismo, autorizo a los autores de la investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la tesis de investigación para mejorar los procesos de la educación en el país.

La investigadora me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo me ha permitido realizar todas las observaciones y me han aclarado todas las dudas que les he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Salitre, 10 de junio de 2022



Firma

Teléfono: 0979490147

Correo: mepp.04@hotmail.com



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESTOY DRAMATIZANDO



AUTORA: Alejandro Acosta, Juana Raquel

Piura – Perú

I. PRESENTACIÓN

El programa ESTOY DRAMATIZANDO ha sido diseñado para ser aplicado a estudiantes del sexto año básico de una Institución Educativa Salitre, 2022, este programa es producto de la investigación que estoy realizando titulada **“La dramatización para desarrollar la creatividad en estudiantes del sexto año básico de una Institución Educativa Salitre, 2022”**. El citado programa permite que los alumnos desarrollen la creatividad a través de la dramatización. Este programa se desarrolló de manera virtual y presencial. Las sesiones que se desarrollaron promovieron en los alumnos el desarrollo de la creatividad que permitirá ser originales en sus ideas, desarrollar o crear nuevas ideas, curiosear o manifestarse ante nuevos retos con sus compañeros.

Con lo explicado anteriormente, se contribuye con un gran aporte a la educación brindando un programa creativo e innovador que ayude a los ejes transversales de otras áreas como personal social, comunicación entre otras, el desarrollo de programa permitirá un cálido y armónico ambiente fortaleciendo la seguridad y confianza de cada uno de los alumnos logrando que desarrollen su creatividad.

El programa está estructurado por: La introducción que permitirá conocer el contenido y en que consiste el desarrollo del programa, la fundamentación que enfatiza el porqué y el para qué del desarrollo de estas actividades, el objetivo general y específicos. Asimismo, en la aplicación del programa se considera una metodología y la evaluación de cada una de las sesiones, también cuenta con la programación de las actividades. fichas de evaluación y finalmente los anexos.

II. INTRODUCCIÓN

La dramatización es un conjunto de prácticas al servicio de la expresión libre, el juego y la experimentación para desarrollar actitudes en diferentes lenguajes, puesto que la comunicación verbal y no verbal están unidas en todo proceso comunicativo, e impulsar la creatividad de un individuo y el pleno desarrollo de su personalidad (Tejerina, 2004). Ante lo expuesto, nació la problemática que permitió el desarrollo de la investigación y el diseño del programa **“ESTOY DRAMATIZANDO”**.

Después de haber buscado minuciosamente diferentes estrategias para el desarrollo de la creatividad se seleccionó la dramatización que permitirá en los alumnos transmitir sus ideas, emociones, reflexiones y sus propios aprendizajes. Por lo tanto, surge la necesidad de investigar ¿De qué manera el programa de dramatización desarrolla la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022? Que permita desarrollar y potenciar la creatividad. El programa está estructurado en base a la dramatización que ayudara a los alumnos a expresarse con facilidad, expresarse ordenadamente, dramatizar, expresar ideas originales y expresarse con espontaneidad, asimismo, se contribuirá a que los alumnos aprendan a desenvolverse en su entorno a resolver sus conflictos propios de su edad, por lo tanto, este programa promoverá estrategias de aprendizaje que ayudarán a los niños a desarrollar la creatividad.

III. OBJETIVOS

Objetivo general:

Desarrollar el programa ESTOY DRAMATIZANDO para desarrollar la creatividad en estudiantes del Sexto Año Básico de una Institución Educativa Salitre, 2022

Objetivos específicos:

Desarrollar las habilidades de expresarse con ideas originales y con espontaneidad de manera ordenada y secuencial.

Favorecer, mediante la dramatización la imaginación de los alumnos.

Favorecer la confianza en los alumnos para que se expresen con facilidad y autonomía.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

A. PLANIFICACIÓN:

Planificación en el nivel inicial:

Para la ejecución del programa ESTOY DRAMATIZANDO tendrá la siguiente metodología.

La planificación es el proceso de establecer metas y elegir medios para alcanzar dichas metas" (Stoner, 1996), para el correcto desarrollo del programa se iniciará con la planificación resultaría difícil responder a las necesidades e intereses de aprendizaje de los alumnos; acompañarlos y brindarles las condiciones para que ellos puedan desarrollar la creatividad.

La planificación del trabajo en las sesiones de aprendizaje serán la base que permitirá tener claridad de los aprendizajes que debemos promover en los alumnos y potenciar el desarrollo de la creatividad. De tal forma que se planificó la realización de dos sesiones por semana valiéndonos de las competencias citadas en el Currículo Nacional de Educación Básica (Minedu 2017).

B. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Para definir lo que es una sesión de aprendizaje debemos de considerar diferentes aspectos como la concepción de la educación, la teoría de donde se origina el concepto, el momento en que se origina, los roles del docente y alumno, inclusive, la ideología política, económica y social que el estado decida. (Gálvez, 2013)

Una sesión de aprendizaje es la secuencia de situaciones de aprendizaje, en cuyo desarrollo interactúan los alumnos, el docente y el objeto de aprendizaje con la finalidad de generar en los estudiantes procesos cognitivos que les permita aprender a aprender y aprender a pensar.

Con respecto a la aplicación del programa, se elaborarán 5 sesiones, todas ellas son dramatizaciones relacionados con el desarrollo de la creatividad. El programa iniciará con la

aplicación del, pre – test, Seguidamente, se desarrollará cada uno de los talleres, culminando con la aplicación el post-test.

C. MÉTODO:

La metodología que se utilizará en cada una de las sesiones estará basada en el aprendizaje significativo de Ausubel, partiendo de los conocimientos o saberes previos de los niños que participaran de cada una de las sesiones del programa para que cada uno de ellos construya sus nuevos aprendizajes. Así mismo se fomentará el aprendizaje individual y cooperativo.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Las estrategias metodológicas se realizarán de la siguiente manera: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio se contempla la motivación que consiste en atraer la atención y despertar el interés de los estudiantes sobre el tema, buscando crear un ambiente favorable para el aprendizaje al inicio y durante la sesión. Asimismo, se considera la exploración que consiste en indagar sobre cuánto saben los estudiantes sobre el tema a tratar, es decir sus “saberes previos.

El desarrollo donde se genera la dramatización, que es donde el docente crea un conflicto cognitivo, enfrentando al alumno en un nuevo desempeño que debe tratar de resolver haciendo uso de todos sus recursos disponibles. Asimismo, se desarrolla el proceso de construcción donde el estudiante elaboran o construyen sus propios conceptos, conclusiones, clasificaciones, etc.

El cierre donde se le brinda al estudiante la oportunidad de demostrar lo que ha entendido.

D. VALUACIÓN

La evaluación es valorar y regular el proceso de aprendizaje para hacer posible el progreso y logro de las metas a partir de la observación y el análisis de datos que conduzca al a toma de decisiones para mejorar y ayudar a mejorar el campo en el que se aplica. (Fernández, 2017). Partiendo de esta definición, la evaluación que se aplicará en el programa consistirá en la aplicación de una lista de cotejo por cada sesión realizada siguiendo la línea de la evaluación

formativa que permitirá observar los procesos de aprendizaje y los niveles de avance en el desarrollo de la creatividad.

En cada sesión se observará a los participantes y se hará un registro de lo observado, así como de las intervenciones de los alumnos. Por sesión se registrará tres criterios en función al indicador principal de la sesión, por ser una lista de cotejo se registrará como sí lo hizo y no lo hizo. Asimismo, al finalizar el programa se realizó una evaluación con fin de determinar o conocer la efectividad del programa en el desarrollo de la creatividad, así como ver el grado en que se han alcanzado los objetivos considerados en el programa. Para comprobar lo anterior descrito se administró el mismo instrumento utilizado en la evaluación inicial. Es decir, se aplicó el cuestionario de creatividad, a los alumnos, con el fin de comprobar la efectividad del programa.

CRITERIOS POR SESIÓN	SI	NO
1.		
2.		
3.		

NIVEL	
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

V. ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
1	"Asumiendo roles"
2	Asumiendo un personaje"
3	"Dramatizamos con gestos"
4	"Jugando con las mímicas"
5	"Representamos un personaje"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO: “Asumiendo roles”

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Creatividad	Genera ideas originales	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	Asamblea: La Docente invita a los estudiantes hacer media luna y les recordará las normas de convivencia para realizar las actividades programadas. La Docente les contará a los estudiantes el cuento “gran sueño” al finalizar les preguntaremos: ¿Les gusto el cuento? ¿Les gustaría actuar como ellos? Propósito: Luego les mencionamos que hoy asumiremos roles de los personajes del cuento Juan sin miedo	Cuento
DESARROLLO	Juego de roles: Se le invita a los alumnos a explorar el rincón de dramatización donde estarán los materiales y se les dará un tiempo determinado para que escojan el personaje que más le gusto Relajación: La Docente les pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso y respiren lentamente mientras escuchan la canción “Sonata claro de luna” 1ra Escena: La Docente pedirá por grupos que salga al frente y que cada alumno realice la representación del personaje elegido con apoyo de la docente cada alumno dirá frases que recuerden de su personaje Análisis grupal de la escena: La docente invita a los alumnos a realizar media luna para compartir las experiencias de lo realizado: ¿Qué personaje representaron? ¿Les gusto representar a su personaje?	Maquetas de los personajes canción
CIERRE	Puesta en escena: La docente invita a los alumnos a representar el cuento de forma grupal.	

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Expresa con facilidad como va a realizar la dramatización del cuento, los personajes que participaran de la trama.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresa de forma ordenada y secuencial los acontecimientos que sucederán en cuento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresa de forma oral el papel que cumple cada uno de los personajes del cuento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2
TÍTULO: Asumiendo un personaje”

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Creatividad	Promover la autonomía	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	Asamblea: La Docente invita a los alumnos hacer media luna y les recordará las normas de convivencia para realizar las actividades programadas. La Docente les contará a los alumnos el cuento “la tita roja” al finalizar les preguntaremos: ¿Les gusto el cuento? Propósito: Luego les mencionamos que hoy Jugaremos a dramatizar con la ayuda de gestos	Cuento
DESARROLLO	Juego de roles: Se le invita a los alumnos a explorar el rincón de dramatización donde estarán los materiales y se les dará un tiempo determinado para que escojan el material que represente a su personaje que más les gusto y así se coloquen las imágenes dentro de su teatrín personal Relajación: La Docente les pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso y se les colocará pañuelos sobre sus caras mientras escuchan la canción “Viento azul” 1ra Escena: La Docente pedirá que cada alumno salga al frente y realice la representación del personaje con la ayuda de gestos elegido con apoyo de la docente cada alumno dirá frases que recuerden de su personaje Análisis grupal de la escena: La docente invita a los alumnos a realizar media luna para compartir las experiencias de lo realizado: ¿Qué personaje representaron? ¿Les gusto representar a su personaje con la ayuda de gestos?	imágenes de los personajes teatrín personal cinta canción pañuelos
CIERRE	Puesta en escena: La docente invita a los alumnos a representar el cuento de forma grupal	

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Demuestra naturalidad al momento de representar los personajes del cuento		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO: "Dramatizamos con gestos"

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Creatividad	Aplica procesos creativos	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	Asamblea: La Docente invita a los alumnos hacer media luna y les recordará las normas de convivencia para realizar las actividades programadas. La Docente les recuerda a los niños el cuento "la cena de Azucena" al finalizar les preguntaremos: ¿Les gusto el cuento? ¿Les gustaría actuar como ellos? Propósito: Luego les mencionamos que hoy recordaremos las características de los personajes del cuento	Cuento
DESARROLLO	Juego de roles: Se le invita a los alumnos a explorar el rincón de dramatización donde estarán los materiales y se les dará un tiempo determinado para que escojan el material que represente a su personaje que más les gusto y así se coloquen su teatrín personal Relajación: La Docente les pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso y respiren lentamente mientras escuchan la canción "Mozart" 1ra Escena: La Docente pedirá por grupos que los alumnos salgan al frente y que cada alumno presente y diga las características de su personaje Análisis grupal de la escena: La docente invita a los alumnos a realizar media luna para compartir las experiencias de lo realizado: ¿Qué personaje representaron? ¿Les gusto representar a su personaje?	Imágenes del cuento. Papelote. Plumones.
CIERRE	Puesta en escena: La docente invita a los alumnos a representar el cuento de forma grupal	

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Crea proyectos originales		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4
TÍTULO: “Jugando con las mímicas”

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
Creatividad	Dialogar mostrando respeto por las opiniones de los demás	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	Asamblea: La Docente invita a los alumnos hacer media luna y les recordará las normas de convivencia para realizar las actividades programadas. La Docente les contará a los niños el cuento “el pozo y el péndulo de Edgar Allan Poe” al finalizar les preguntaremos: ¿Les gusto el cuento? ¿Qué personajes estaban en la historia? ¿Les gustaría actuar como ellos? Propósito: Luego les mencionamos que hoy seremos un nuevo personaje	
DESARROLLO	Juego de roles: Se le invita a los alumnos a explorar el rincón de dramatización donde estarán los materiales y se les dará un tiempo determinado para que escojan el material que represente a su personaje que más les gusto y así se coloquen en el teatrín de sombras Relajación: La Docente les pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso por grupos y a cada grupo se le dará una pelota la cual irá pasando por cada uno mientras escuchan la canción “claro de luna”, la docente irá por cada grupo y visualizará que la pelotita este pasando por todos los algunos 1ra Escena: La Docente pedirá por grupos que salga al frente y que cada alumno realice la representación del personaje elegido en el teatrín de sombras Análisis grupal de la escena: La docente invita a los alumnos a realizar media luna para compartir las experiencias de lo realizado: ¿Qué personaje representaron? ¿Les gusto representar a su personaje?	sombras de los personajes Teatrín de sombras linterna pelotas de relajación
CIERRE	Puesta en escena: La docente invita a los alumnos a representar el cuento de forma grupal	

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Demuestra naturalidad al momento de representar los personajes del cuento		

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

TÍTULO: “Representamos un personaje”

ÁREA	CAPACIDAD	INSTRUMENTO
creatividad	Utilizar las expresiones faciales para comunicarse adecuadamente.	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO	Asamblea: La Docente invita a los alumnos hacer media luna y les recordará las normas de convivencia para realizar las actividades programadas. La Docente les contará a los niños el cuento “Pedro y el lobo” al finalizar les preguntaremos: ¿Les gusto el cuento? ¿Qué personajes estaban en la historia? ¿Les gustaría actuar como ellos? Propósito: Luego les mencionamos que hoy seremos un nuevo personaje	
DESARROLLO	Juego de roles: Se le invita a los alumnos a explorar el rincón de dramatización donde estarán los materiales y se les dará un tiempo determinado para que escojan el material que represente a su personaje que más les gusto y así se coloquen en el teatrín de sombras Relajación: La Docente les pedirá a los alumnos que se acuesten en el piso por grupos y a cada grupo se le dará una pelota la cual irá pasando por cada uno mientras escuchan la canción “claro de luna”, la docente irá por cada grupo y visualizará que la pelotita este pasando por todos los algunos 1ra Escena: La Docente pedirá por grupos que salga al frente y que cada alumno realice la representación del personaje elegido en el teatrín de sombras Análisis grupal de la escena: La docente invita a los alumnos a realizar media luna para compartir las experiencias de lo realizado: ¿Qué personaje representaron? ¿Les gusto representar a su personaje?	Cuento vestuario de los personajes canción
CIERRE	Puesta en escena: La docente invita a los alumnos a representar el cuento de forma grupal	

EVALUACIÓN

CRITERIO	SI	NO
Aplica procesos creativos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	NIVEL DE DESEMPEÑO
Tres criterios	Muy bien
Dos criterios	En proceso
Un criterio	Requiere ayuda



