



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de licenciada en
Ciencias de la Educación Mención Educación Básica**

TEMA:

**“LA DRAMATIZACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES
DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DEL CANTÓN
SAQUISILI”**

AUTOR: Diana Beatriz Panata Oña

TUTOR: Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

Ambato – Ecuador

2016

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo MG. MORAYMA JIMENA BUSTOS YÉPEZ en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“LA DRAMATIZACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DEL CANTÓN SAQUISILÍ”.

Desarrollado por la estudiante Panata Oña Diana Beatriz considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora por el H. Consejo Directivo.


MG. MORAYMA JIMENA BUSTOS YÉPEZ
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que las ideas, opiniones y comentarios vertidos en la presente tesis son de exclusiva responsabilidad del autor, quien en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación.



Panata Oña Diana Beatriz

CI. 0503254567

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de Grado o Titulación sobre: **“LA DRAMATIZACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DEL CANTÓN SAQUISILÍ”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Panata Oña Diana Beatriz

CI. 0503254567

AUTOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudiosos y calificación el informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LA DRAMATIZACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DEL CANTÓN SAQUISILÍ”**, presentado por la Srta. Panata Oña Diana Beatriz egresada de la carrera Educación Básica de la promoción: **OCTUBRE 2015 – MARZO 2016** una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN



Ing. Julia del Rosario Paredes Villacís M.Sc

Miembro del Tribunal



Lcda. Lourdes Elisabeth Navas Franco Mg

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Esta investigación va dedicada a Dios, quién día a día me brinda la oportunidad de vivir, a quienes en su debido momento me brindaron su apoyo, paciencia, orientación en las dificultades encontradas en el desarrollo de esta investigación.

A mis padres, mi esposo y mis hijos quienes con su apoyo han sido un pilar fundamental en mi vida, inculcándome desde siempre perseverancia y constancia para cumplir mis anhelos.

DIANA

AGRADECIMIENTO

Ante todo mi agradecimiento a Dios Todopoderoso, Señor de mi vida y manantial de amor.

A mi familia, consuelo y motivación en los momentos difíciles, a mis maestros y maestras, guías inmejorables en el camino.

A mi tutora Lic. Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez, quien con su estímulo de emprendimiento y superación me supo guiar permanentemente en este trabajo.

Ante todo a mis padres, mi eterna gratitud porque me brindaron su apoyo a cada momento, sus esfuerzos son impresionantes y su amor es para mí invaluable, me han educado y me han proporcionado todo lo que he necesitado, sus enseñanzas las aplico todos los días su ayuda fue fundamental para la culminación de este proyecto, gracias por estar presente no solo en esta etapa tan importante de mi vida ofreciéndome lo mejor y buscando lo mejor para mi persona.

DIANA

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE	ii
GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
EXECUTIVE SUMMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	4
EL PROBLEMA	4
1.1 Tema	4
1.2 Planteamiento del problema	4
1.2.1 Contextualización	4
1.2.2 Análisis Crítico	9
1.2.3 Prognosis	9
1.2.4 Formulación del problema	11
1.2.5 Interrogantes	11
1.2.6 Delimitación de los Objetos de la Investigación	11
1.3 Justificación	12
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO 2	14
MARCO TEÓRICO	14
2.1. Antecedentes Investigativos	14

2.2. Fundamentación Filosófica	16
2.3. Fundamentación Pedagógica.....	17
2.4. Categorías Fundamentales.	18
2.7 Variable Independiente La Dramatización	21
2.8 Variable Dependiente: Pensamiento Creativo.....	45
2.9 Hipótesis General	61
2.10 Señalamiento de Variables	62
CAPÍTULO 3.....	63
METODOLOGÍA	63
3.1 Enfoque de la Investigación.....	63
3.2 Modalidad básica de la investigación	63
3.3 Nivel o tipo de investigación	64
3.4 Población y muestra	64
3.5 Operacionalización de variables	65
3.5 Plan de recolección de información	67
3.6 Plan de procesamiento de la información	69
CAPÍTULO 4.....	71
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	71
4.1 Datos antes y después.....	71
4.2 Rangos y Niveles.....	72
4.3 Resultados Antes	73
4.4 Resultados Después	74
4.5 Verificación de hipótesis	75
4.6 Datos antes	76
4.7 Datos después.....	76
4.9 Resultados Programa R-Project	76
4.8 Hipótesis	78
4.9 Regla de decisión	78
CAPÍTULO 5.....	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
5.1 Conclusiones	79
5.2 Recomendaciones	80
BIBLIOGRAFÍA:	81
ANEXOS	82

Anexo1 Artículo Técnico (Paper)	82
Anexo 2 Resultados antes	95
Anexo 3 Resultados después	98
Anexo 4 Relación de niveles de creatividad	101
Anexo 5 Test Torrance	103
Juego 1: Componer un dibujo	103
Juego 2: Acabar los dibujos	104
Juego 3: Líneas paralelas	106
Anexo 6 Planificaciones de Clase	108
Pan de Clases de Estudios sociales	108
Plan de Clase de Lengua y Literatura	112
Plan de Clase de Matemática	116
Plan de Clase de Ciencias Naturales	120
Anexo 6 Ficha de Cotejo	123
Anexo 7 Certificado del levantamiento de la información	124
Anexo 8 Programa R-Proyect	125

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1 Proyecto Réflex 1 (2007).....	05
Cuadro N°2 Proyecto Réflex 2 (2007).....	06
Cuadro N°3 Población y Muestra.....	63
Cuadro N°4 Operacionalización de la VI La Dramatización.....	64
Cuadro N°5 Operacionalización de la VD El Pensamiento Creativo.....	65
Cuadro N°6 Niveles y Rangos.....	68
Cuadro N°7 Datos antes y después.....	70
Cuadro N°8 Niveles y Rangos.....	72
Cuadro N°9 Porcentaje de creatividad antes.....	72
Cuadro N°10 Porcentaje de creatividad después.....	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Árbol de problemas.....	08
Gráfico N°2 Categorías Fundamentales.....	18
Gráfico N°3 Red de Inclusión de la VI La Dramatización.....	19
Gráfico N°4 Red de Inclusión de la VD El Pensamiento Creativo.....	20
Gráfico N°5 Resultados antes.....	73
Gráfico N°6 Resultados después.....	74
Gráfico N°7 Diagrama de asociación de datos antes1-despues2.....	76

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “La Dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Paralelo “B” de la escuela “República de Colombia” del cantón Saquisilí Provincia de Cotopaxi”

AUTOR: Diana Beatriz Panata Oña

TUTOR: MG. Morayma Bustos

En este trabajo de investigación se analizó como objetivo general la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica en el pensamiento creativo de los estudiantes.

En el marco teórico se investigó la temática desde una perspectiva macro, meso y micro tomando en cuenta investigaciones previas a nivel mundial, en el Ecuador y en la institución educativa; se analizaron causas y consecuencias a través del árbol de problemas las cuales permitieron evidenciar la intensidad del problema, se resaltó la factibilidad, necesidad, importancia, utilidad y los beneficiarios de la investigación.

Para la ejecución de este proyecto se trabajó con el universo completo es decir con los 37 estudiantes de cuarto año paralelo “B”; la técnica utilizada para la recolección de la información fue el Test de Torrance para medir la creatividad el cual se aplicó dos veces antes y después de impartir las clases en las cuatro áreas de Educación Básica implementando la dramatización como estrategia didáctica; para el procesamiento de la información se utilizó el software R Project más la prueba estadística T de Student arrojando resultados que claramente mostraron un incremento de la creatividad de los estudiantes en un 13% en rango alto tomados antes, aumentando a 41% en rango alto tomados después; dando valedera la H1 que dice: La dramatización como estrategia didáctica incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: Dramatización, estrategia didáctica, fomentar, pensamiento creativo, educación, enseñanza-aprendizaje, proceso.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASICAL EDUCATION

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “Dramatization as a teaching strategy to encourage creative thinking in fourth year students of Primary Education section “B” in “República de Colombia” School of Saquisilí Canton- Cotopaxi Province”

AUTHOR: Diana Beatriz Panata Oña
ADVISOR: MG. Morayma Bustos

In this research work was used as a general objective the incidence of dramatization as a teaching strategy in the creative thinking of students.

In the thematic framework the subject was investigated from a macro-, meso- and micro- levels perspectives taking into account previous research worldwide, in Ecuador and educational institution; causes and consequences were analyzed through the problem tree which allowed evidence the intensity of the problem, the feasibility, necessity, importance, usefulness and beneficiaries of research were emphasized.

For the execution of the project the entire universe was used that is 37 students of Primary Education section “B”; the Torrance Test was the technique used for data collection to measure creativity which was applied twice before and after teach classes in the four areas of Primary Education by implementing the dramatization as a teaching strategy; for processing information the R Project software and Student t test statistic were used which yielded results that clearly showed increased creativity of students by 13% in high rank taken before, increasing to 41% in high rank taken after; validating the H1 that says: dramatization as teaching strategy affects the development of creative thinking in students.

KEYWORDS: Dramatization, teaching strategy, encourage, creative thinking, education, teaching-learning, process.

INTRODUCCIÓN

La dramatización se ha utilizado en el contexto educativo como una innovación educativa, además del uso en los festejos escolares como obras teatrales; se trata de una innovación coherente con las nuevas corrientes pedagógicas basadas en el protagonismo de los niños, niñas y adolescentes en la educación y la importancia del juego en su desarrollo que propicia la capacidad de resolución de problemas por medio de la experiencia directa en situaciones de la vida cotidiana.

Caldwell Cook (1917) empleo con sus alumnos de Cambridge (Inglaterra) representaciones teatrales de obras conocidas, así como adaptaciones de cuentos y fábulas, como medio de enseñanza y aprendizaje basado en la utilización del teatro como método lúdico y educativo para el estudio de diversas asignaturas del currículo escolar.

Para Richard Courtney (1968) la introducción de la dramatización en el terreno educativo es una innovación realmente reciente cuyos orígenes se encuentran no solo en la filosofía de Platón, Aristóteles, Rabelais y Rousseau, en la antropología, la pedagogía social y el empirismo sino también en las teorías conductistas sobre la imitación, la psicolingüística y la psicología del desarrollo de Piaget. En contexto, el autor considera la actividad dramática el centro de la educación creativa moderna ya que, en su opinión, todas las artes surgen de ella y todos los métodos científicos evolucionan de ella.

Es necesario crear nuevos paradigmas que tengan como elemento fundamental el dinamismo, es importante plantear la dramatización como estrategia metodológica de enseñanza por su valor pedagógico y su naturaleza interdisciplinar para el desarrollo de los niños, su creatividad, el lenguaje, la expresión corporal, y las habilidades sociales.

Sin embargo, casi no existe una planificación dentro del currículo escolar en dramatización y esto provoca que esta técnica casi no sea utilizada en los centros educativos. Cuando se trabaja en un clima de libertad y de confianza los niños se sienten a gusto, mostrando seguridad en participar en este tipo de actividades, pero sobre todo seguridad para interactuar y convivir con sus compañeros. Los maestros deben encaminar a los niños a ser críticos y creativos; es por ello que muchos docentes dejan a un lado esta estrategia, pues se sienten inseguros al realizarlas, o simplemente se conforman con la forma tradicional de enseñanza.

El Modelo Educativo Nacional tiene el objetivo de iniciar un proceso formador en favor de los educadores que con verdadera vocación para transmitir una educación ideal que debe ir desde el Preescolar a la Universidad, estos son lugares y momento propicios para descubrir los valores que cada persona posee por su razón de ser, enseñar a aprender, pensar, sentir, actuar y comunicarse valorativamente, profundizando hasta llegar a los niveles meta-cognitivos, aprendiendo a aprender sobre lo aprendido; aprender sobre la reflexión de lo que se sabe, reflexión que conducirá a interrogarse sobre el porqué de las cosas y los hechos, pasando así de la dimensión cognitiva a la valorativa.

Capítulo 1.-El Problema, En este apartado se establece la problemática desde una perspectiva mundial, nacional y por su puesto en la institución educativa que se realizó el presente trabajo de investigación; a más de un breve análisis de lo que sucedería si la problemática no se soluciona así como también la importancia, factibilidad, utilidad, necesidad y los beneficiarios del presente proyecto; se planteó además los objetivos principales tanto como general y específicos.

Capítulo 2.- El Marco Teórico, se desarrolla científicamente las categorías fundamentales de las variables independiente y dependiente con la información bibliográfica obtenida. Además se detalla la hipótesis sobre la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes.

Capítulo 3.- se redacta la metodología de la investigación que se utiliza para la obtención de la información y desarrollo del trabajo, tanto la investigación bibliográfica como la de campo son necesarias para conjugar la información científica, detallamos también el plan de recolección de información de manera clara y concisa, la población con la cual se trabajó, el plan de procesamiento de la información así como los instrumentos utilizados para la recolección de la misma.

Capítulo 4.- Análisis e interpretación de resultados, detallamos de una manera fácil de comprender los resultados de la investigación, se procede a la interpretación de estos resultados los mismos que permitieron hacer la verificación de la hipótesis.

Capítulo 5.- Se redacta las conclusiones a las que el investigador llegó al finalizar el presente proyecto de investigación además de las recomendaciones para la utilización de la dramatización como estrategia didáctica así como para posteriores investigaciones.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“La Dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela “República de Colombia” del cantón Saquisilí Provincia de Cotopaxi”

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

En las últimas décadas se ha palpado a nivel **mundial** que ha surgido un gran interés por la creatividad es así que hoy en día forma parte de las estrategias y métodos de la mayoría de las actividades educativas, económicas, culturales, sociales, científicas y tecnológicas del mundo actual; el talento creativo de los seres humanos se ha constituido en el núcleo básico de los procesos de desarrollo, los cuales son el resultado de nuestras capacidades contribuyendo al progreso del individuo y de la humanidad en general.

Frente a esta situación la Universidad Jume I de España ejecuto la investigación mediante el proyecto INCREA de Innovación, Creatividad y Aprendizaje en el año 2007, en el cual examina en primer lugar la importancia del pensamiento creativo y cómo éste tiene que ser desarrollado de acuerdo con las primeras directrices del nuevo Espacio Europeo de Educación Superior (EEES 2004). En la segunda parte del estudio, se analizó el estado actual de la creatividad de los estudiantes de secundaria y de educación superior, a través de esta investigación se propuso algunas recomendaciones para la mejora de la creatividad en la educación superior.

Se realizó este estudio en la ciudad de Castellón aplicado a 144 estudiantes de 14 a 18 años y el cual consta de dos partes.

En la primera parte se administró a toda la muestra el test de Inteligencia Creativa CREA (Corbalán, 2003) para medir el nivel de creatividad de los estudiantes.

Durante la aplicación de esta prueba, el sujeto elaboró el mayor número de preguntas que sea capaz a partir de una ilustración dada. Este instrumento realiza una medida cognitiva de la creatividad a través de la generación de cuestiones, en el contexto teórico de búsqueda y solución de problemas, con una duración de 10-20 min y la posibilidad de aplicarlo a un gran número de estudiantes al mismo tiempo.

En la segunda parte del estudio realizado a estudiantes pre-universitarios se administró un cuestionario abierto con la finalidad de obtener la opinión acerca de la importancia de la creatividad.

El análisis de los resultados de Inteligencia Creativa muestra una distribución normal (o campana de Gauss) de los resultados, encontrándose la mayor parte de los estudiantes (el 83,4% de la muestra) en un nivel medio-alto de Inteligencia Creativa (tabla 1 y 2). Este dato pone de manifiesto como los estudiantes preuniversitarios poseen un nivel medio de creatividad, por lo que se encuentran en un momento idóneo para su desarrollo.

Cuadro N.1 Proyecto Reflex. (2007) Universidad de Maastricht.

Tabla 1: Inteligencia creativa de los estudiantes pre-universitarios

INTELIGENCIA CREATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
Baja	24	16,7	16,7	16,7
Media	76	52,8	52,8	69,4
Alta	44	30,6	30,6	100,0
Total	144	100,0	100,0	

Fuente: Proyecto Reflex. (2007).

Cuadro N.2 Proyecto Reflex. (2007) Universidad de Maastricht.

Tabla 2: Datos estadísticos de la inteligencia creativa de los estudiantes pre-universitarios

DATOS ESTADÍSTICOS	PUNTUACIÓN
N Válidos	144
N Perdidos	0
Media	53,38
Mediana	55,00
Moda	50
Desviación Típica	25,819
Percentil 25	30,00
Percentil 50	55,00
Percentil 75	75,00

Fuente: Proyecto Reflex. (2007).

Otra de las pruebas que se administró fue el cuestionario abierto, en el que se pretendía analizar la percepción que tienen los estudiantes sobre su propia creatividad. De los 144 estudiantes encuestados, solamente el 10% se consideraba creativo y prácticamente el 90% pensaba que carecía de inteligencia creativa o capacidad innovadora.

Como se puede apreciar, estos resultados están muy alejados de la situación real de los estudiantes, medida anteriormente con el test de Inteligencia Creativa CREA.

A pesar de tener un nivel medio-alto de inteligencia creativa, los estudiantes no sólo no son conscientes de ello sino que tienen una percepción muy distorsionada de su propio nivel y poseen una percepción desenfocada de sí mismos y carecen de mecanismos para desarrollarla.

En Ecuador se está notando la preocupación por el desarrollo de creatividad en la educación incentivando a los educados no solo a pensar sino a generar un aprendizaje creativo con el desarrollo de capacidades creadoras, es por esta razón que la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (Senescyt) presento el Plan de la Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad, la Innovación y los Saberes Ancestrales, denominado Plan Ingenios, tiene por objetivo definir la política pública enfocada en promover el Ecosistema

de Innovación Social; fortalecer el talento humano; impulsar la investigación responsable y la construcción de redes de conocimiento, incentivar el diálogo de saberes, así como desarrollar procesos de transferencia y desarrollo tecnológico.

El Plan Ingenios de la Senescyt ubica al talento de los ecuatorianos como el núcleo para consolidar el cambio de la matriz productiva del Ecuador y construir de manera colectiva y participativa políticas y estrategias que permitirán el uso del conocimiento como recurso infinito para generar valor en todo lo que crea y produce.

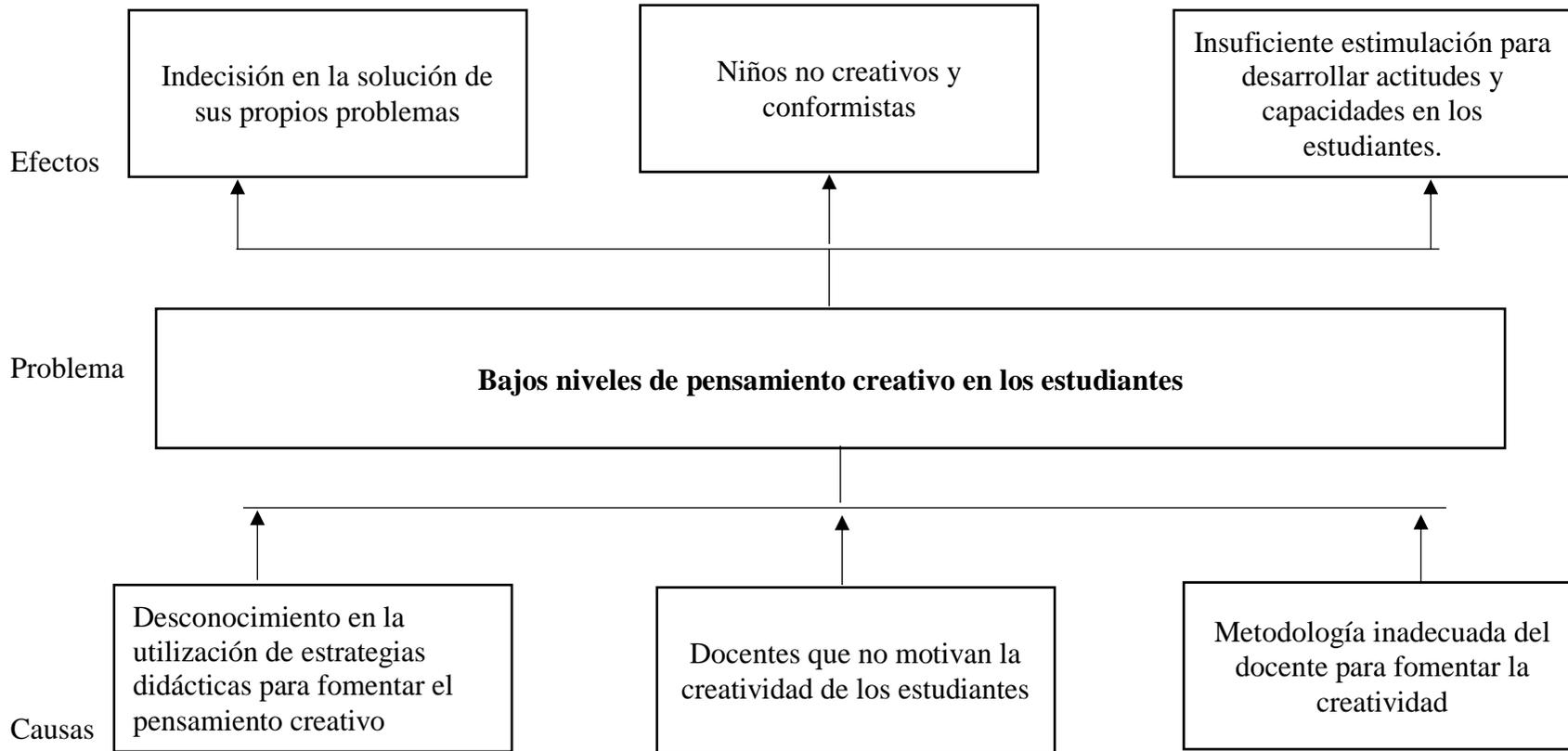
Nadie se atreve a decir que los ecuatorianos no somos creativos, basta con recorrer detenidamente los programas de emprendimiento que se llevan a cabo en el país, para notarlo.

De acuerdo con el Instituto Internacional de la Unesco para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (Iesalc), Ecuador es el tercer país de América Latina con más graduados universitarios en el exterior (10,9%), detrás de México (14,3%) y Colombia (11%).

Ecuador es un país con enormes potencialidades, su posición geográfica le brinda ventajas competitivas únicas, por lo que el desarrollo del talento humano debe ser un imperativo para alcanzar un desarrollo sostenible en diversas áreas de acción.

En la Escuela República de Colombia especialmente en los estudiantes de cuarto año paralelo “B” se ha logrado palpar diversos aspectos que dan a notar el deficiente empleo de estrategias didácticas por parte del docente para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes, es necesario innovar en las aulas de clases con métodos que involucren a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje a más de la libertad de pensamiento y la comunicación estimulante de la creatividad.

Gráfico N.1: Árbol de Problema



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

1.2.2 Análisis Crítico

El desinterés en fomentar el pensamiento creativo es un problema complejo ya que los docentes no le dan el enfoque que debe tener dentro de cada una de las asignaturas provocando que los estudiantes sean incapaces de solucionar problemas de la vida cotidiana además de expresar sentimientos y pensamientos.

Es claro que todas las actividades que los maestros utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje son valiosas, pero existen muchos que no toman en cuenta como objetivo fomentar la creatividad en los estudiantes dentro de su planificación, no le dan la importancia a la idea de innovar en sus clases. El desconocimiento de su utilidad provoca que éstos no tengan un propósito en común, que el trabajo en equipo no sea constante, jamás podrán expresar sus problemas ya que carecen de vivencias.

Se puede citar como factores de esta problemática como el desconocimiento de técnicas para desarrollar la creatividad, que unidos al poco desarrollo de las áreas del conocimiento hacen de nuestros estudiantes, de poca calidad, sin originalidad y que sus aportaciones sean escasas a la ciencia, al arte, y a la política, se debe pensar ya que la creatividad nos ayuda en algún momento a encontrar y brindar soluciones validas

Muchos docentes no utilizan la metodología adecuada para impartir la catedra lo que provoca insuficiente estimulación en los estudiantes para desarrollar actitudes y capacidades para desenvolverse con facilidad en los diferentes problemas que a diario ellos enfrentan, es decir no estimula el desarrollo de la creatividad.

1.2.3 Prognosis

De no resolver este problema investigado podría darse en el futuro estudiantes poco creativos, incapaces de generar nuevas ideas, de manipular nuevos recursos, de sentirse libres para pensar, sentir y experimentar a su modo de hacerse sentir que es un ente que produce conocimiento y que es valorado con su contribución, de aprender

a aprender a adquirir los instrumentos de la comprensión, ejercitando la memoria, la atención y el pensamiento, si los docentes no aplican estrategias como la dramatización, podría ser muy complicado fomentar en las aulas de clase la creatividad, es de gran importancia que se den cuenta que todos los métodos que se utilicen para impartir el conocimientos son válidos ya que no es fácil hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea flexible, lamentablemente no todos los docentes utilizan métodos adicionales para la enseñanza, es importante que el docente innove en sus clases incorporado estrategias novedosas y que faciliten la adquisición del conocimiento.

Al no aplicarse la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes no se podría evitar fracasos en la vida estudiantil a demás no desarrollarán actitudes positivas frente al aprendizaje y hacia la sociedad en general, tampoco podrán resolver situaciones de la vida cotidiana ya que el bajo nivel de creatividad no les permitirá innovar y buscar otras soluciones alternativas a diversos problemas.

Los docentes en su papel de guías y facilitadores debemos estar al día con las nuevas estrategias didácticas para facilitar la adquisición de conocimientos a más de ser innovadores buscando que el estudiante se involucre en el proceso de enseñanza como al utilizar la dramatización con esta estrategia podemos ejemplificar diversas actividades en las cuales el estudiante se siente activo en el proceso y desarrolla capacidades y habilidades.

Además es muy importante desarrollar el pensamiento creativo en los niños para que puedan captar con mayor facilidad temáticas y también poder solucionar los problemas que día a día se presentan en nuestra vida mediante la práctica de la creatividad innata.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera incide la dramatización como estrategia didáctica en el pensamiento creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi?

1.2.5 Interrogantes

- ¿Cuál es el nivel de Pensamiento Creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” previo a la aplicación de la dramatización como estrategia didáctica?
- ¿Se puede utilizar la dramatización como estrategia didáctica en todas las áreas de Educación Básica?
- ¿Cuál es el nivel de Pensamiento Creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” posteriores a la aplicación de la dramatización como estrategia didáctica?
- ¿Incidirá la dramatización como estrategia didáctica en el pensamiento creativo de los y las estudiantes?

1.2.6 Delimitación de los Objetos de la Investigación

Esta investigación se realizó:

- **Delimitación de contenidos:**
 - **Campo:** Educativo
 - **Área:** Didáctica
 - **Aspecto:** Pensamiento Creativo
- **Delimitación Espacial:** La presente investigación se la realizó con los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica paralelo “B” de la Escuela “República de Colombia” del Cantón Saquisilí de la provincia de Cotopaxi.

- **Delimitación Temporal:** Ésta investigación se la realizó en el período Octubre 2015 – Marzo 2016
- **Sujetos de estudio:** Los niños y niñas del cuarto año de Educación Básica paralelo “B” de la Escuela “República de Colombia”

1.3 Justificación

Esta investigación es **importante** ya que se basa en la necesidad de utilizar la dramatización como medio innovador para mejorar las prácticas tradicionales con estrategias nuevas y creativas para alcanzar la excelencia en el aprendizaje de las diferentes asignaturas y así los profesores puedan ayudar a sus estudiantes con estrategias que responda a la necesidad de los mismos.

El tema del trabajo de investigación nace por la **necesidad** de incentivar a los docentes nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo es la dramatización para fomentar el pensamiento creativo en los niños de cuarto año de educación general básica, aplicando estrategias y recursos adecuados que vayan dirigidos a una preparación que favorecerá el ambiente y propiciará el desenvolvimiento de los niños.

La **utilidad** del proyecto es beneficiar al investigador, a los niños, y docentes, ya que el presente trabajo implica utilizar la dramatización como una serie de estrategias que permiten la integración entre las diferentes áreas educativas y del currículo regular. Por un lado, permite que los maestros adapten metodologías y estrategias de trabajo para hacer eficaz su intervención, y por otro, niños con un buen desarrollo de creatividad.

Los **beneficiarios** del éxito de la investigación serán los niños, niñas, padres de familia, y hasta los docentes, ya que se formaran niños y niñas creativos y permita integrarse en la sociedad fácilmente.

La realización de este proyecto es **factible** porque cuenta con el apoyo de directivos y docentes quienes están dispuestos a colaborar con este estudio y los estudiantes de Cuarto Año paralelo “B” que serán los beneficiarios directos de lo que se alcance con esta investigación.

Lo **interesante** es aplicar la dramatización como estrategia didáctica para fomentar la creatividad en los estudiantes para lograr un aprendizaje de forma divertida, participativa y a la vez dinámica.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica para fomentar del pensamiento creativo en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar cuál es el nivel de Pensamiento Creativo en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” aplicando un test de creatividad.
- Identificar si es posible utilizar la dramatización como estrategia didáctica en las planificaciones de clase en las diferentes áreas de educación básica en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”.
- Aplicar la segunda evaluación de Pensamiento creativo a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”.
- Analizar la utilización de la dramatización como estrategia didáctica incidió en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Luego de haber consultado las bases de datos se han encontrado las siguientes investigaciones sobre el tema:

Salazar, Nancy (2011) en su tema: “La Dramatización en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje” realizado en la ciudad de Ambato concluye que: “Mediante la dramatización se determina como resultado que esta influye en la creatividad de los estudiantes por lo que es necesario practicarla ya que es una actividad en la cual los estudiantes son libres de desarrollarse y captan de mejor manera los contenidos.”

Al aplicar estrategias como la dramatización en las aulas de clase los docentes facilitan la adquisición de los conocimientos, al ser una actividad en la cual los estudiantes pueden ser partícipes del proceso enseñanza-aprendizaje ejemplificando los contenidos además de fomentar su creatividad.

Guadamud, Iralda (2011) en su tema: “La Dramatización y su Influencia en el Desarrollo del Lenguaje” realizado en la ciudad de Manabí concluye que: Los padres de familia, coordinadora y facilitadora tienen poco conocimiento sobre la influencia de la dramatización en el desarrollo del lenguaje aun así creen que son elementos importantes en el aprendizaje, predominando la opción a actualizarse acorde con las necesidades.

Es evidente que la comunidad educativa está consciente de la importancia que tiene el desarrollo del lenguaje en el campo educativo pero existen falencias en cuanto a conocimientos de diversas estrategias didácticas como la dramatización, la cual se

puede utilizar con diversos fines educativos con los cuales podemos involucrar a los educandos de forma ejemplificada.

Chicaiza, Lucila (2010) en su tema: “Desarrollo de la Creatividad Mediante la Utilización de la Técnica del Collage” realizado en la ciudad de Latacunga concluye que: Todas las niñas lograron desarrollar todas las técnicas ya mencionadas con actividades recreativas en las cuales expresaron su creatividad, fortalecieron la confianza de sí mismas y por lo tanto realzaron su autoestima, identificaron el espacio del papel como también la presión viso-motriz.

Se da a notar que al desarrollar la creatividad mediante diversas técnicas los estudiantes desarrollan diferentes habilidades como la expresión, confianza en sí mismo, lo que les ayuda a elevar su autoestima y fortalecer destrezas en los estudiantes a más de incentivarles libertad para crear.

Rodríguez, María (2014), en su tema: “Cultura Estética y su Incidencia en el Desarrollo de la Creatividad” realizado en la ciudad de Quito concluye que: La creatividad es la potencialidad que le permite al ser humano la fluidez de diversas ideas para resolver problemas de varias índoles, para luego escoger la más apropiada a la realidad y ponerla en práctica, por medio de la aplicación de los conocimientos adquiridos durante su experiencia educativa.

En la actualidad existe un gran interés generalizado de orientar la enseñanza hacia la creatividad, la educación se encuentra en una constante búsqueda de metodologías y técnicas que ayuden a formar estudiantes mediante modelos significativos que permitan solucionar conflictos o situaciones que se les pueda presentar en el diario vivir.

Dolores, Gala (2007) en su tema: “La Dramatización en Educación primaria como eje del Aprendizaje Lúdico-Creativo” realizado en Málaga, concluye que: La dramatización entendida como un sistema en el que se combinan todos los lenguajes (verbales y no verbales), es un recurso didáctico que aprovecha la

expresión por medio del propio cuerpo, respondiendo a la naturaleza motriz de la imaginación del niño para captar los conceptos, desarrollar su creatividad y proporcionarle habilidades sociales que mejoren su adaptación escolar.

Concordando con las conclusiones de la autora la dramatización es un recurso que debemos utilizarla en las aulas de clase ya que implica de manera directa al estudiante estimulando su creatividad al ejecutar diferentes roles y actividades por medio de las cuales capta los contenidos con mayor eficiencia al formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

Carter, Pamela (2010), en su tema: “Estudiantes en Educación Básica y el desarrollo de su creatividad”, realizado en Santiago concluye que: En el caso de los docentes ellos también hacen uso de su creatividad y buscan potenciarla y desarrollarla en sus estudiantes, sin embargo creen que no todo está en su manos ni en las de la Universidad sino que más bien depende los propios estudiantes que hagan uso de los espacios, que sepan enfrentarse no solo a las situaciones más conciliadoras o permisivas y deseadas sino que por el contrario las situaciones dificultosas son las que permiten desarrollar la creatividad.

Cabe destacar la importancia del desarrollo de la creatividad de los estudiantes no solo a nivel básico sino en todos los niveles de educación como lo destaca en la conclusión de este trabajo de investigación, enfocándose en los estudiantes y docentes de educación superior motivado a potenciar la creatividad en ellos y en sus estudiantes pero no necesariamente de forma explícita sino que de manera adyacente a otra intención u objeto pedagógico.

2.2. Fundamentación Filosófica

La presente investigación encuentra ubicada en el paradigma positivista por cuanto busca comprobar que la dramatización como estrategia didáctica fomenta el pensamiento creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica

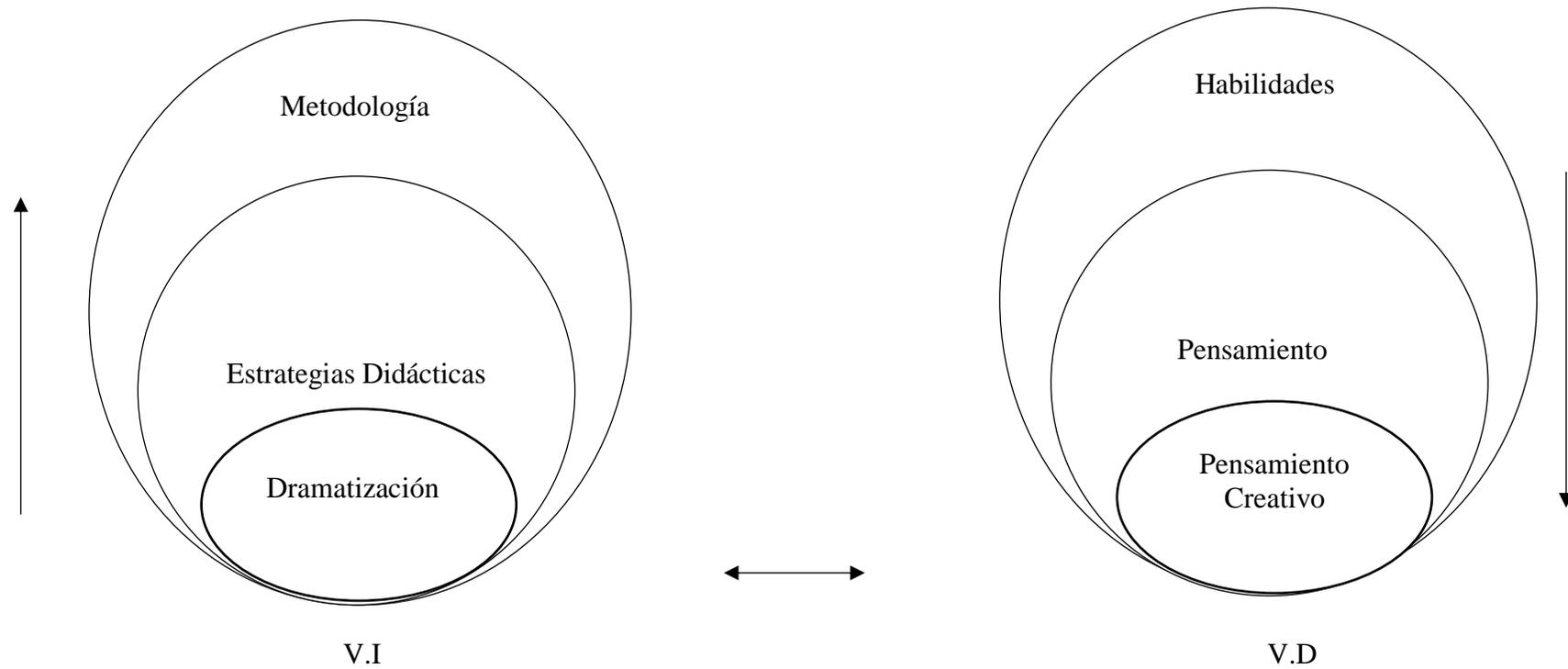
Paralelo “B” de la escuela “República de Colombia” del cantón Saquisilí
Provincia de Cotopaxi”

2.3. Fundamentación Pedagógica.

La Fundamentación Pedagógica de la investigación está basada fundamentalmente en determinar si la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica fomenta el pensamiento creativo en los estudiantes buscando brindar el docente otras alternativas que puedan emplearse en las aulas de clases con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo del estudiante un ente activo, participativo, fomentando y potenciando habilidades utilizando la dramatización en una práctica lúdica Tejerina (2004)

2.4. Categorías Fundamentales.

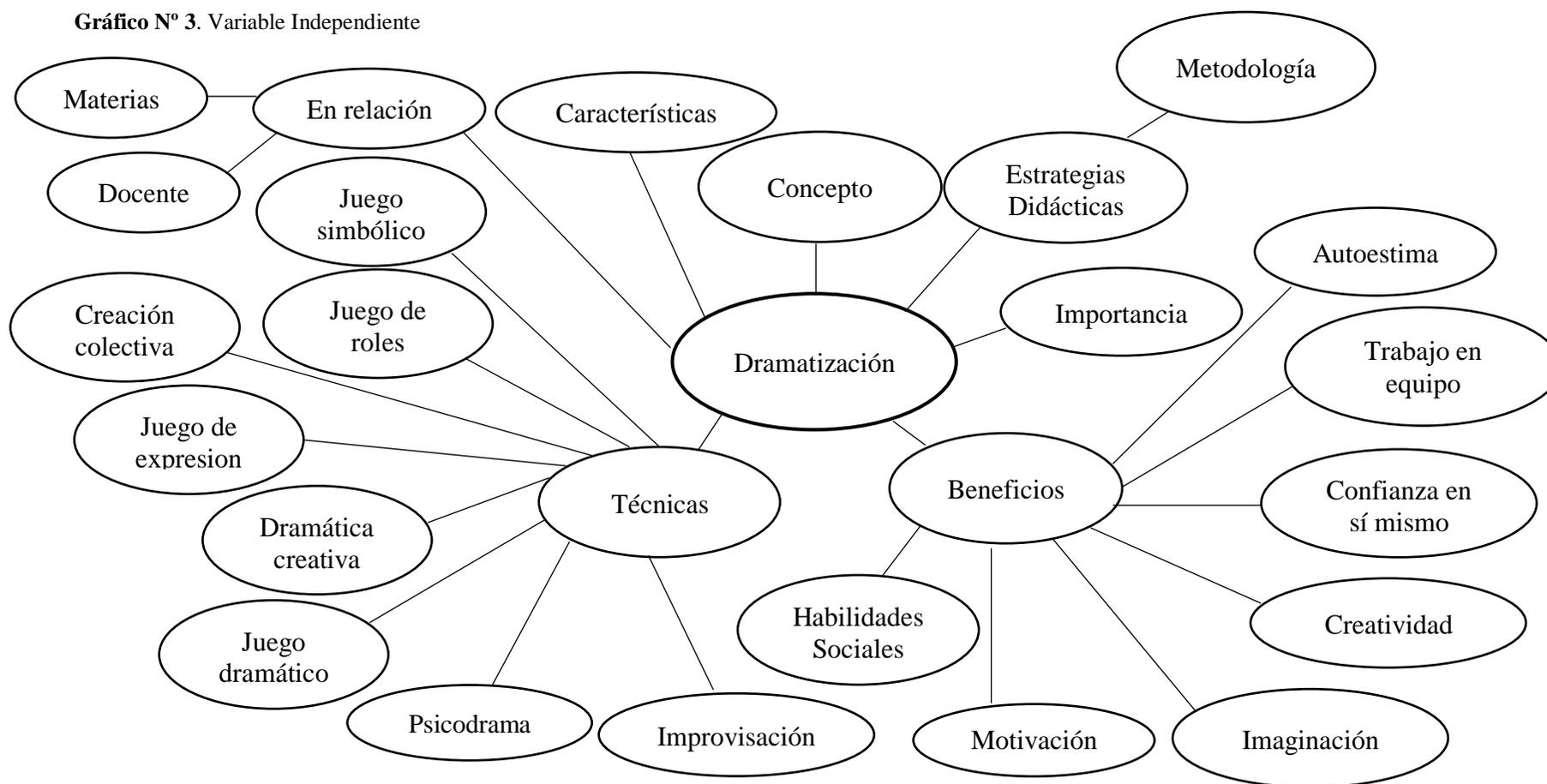
Gráfico N° 2. Categorías Fundamentales



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

2.5 Red de inclusión de la Variable Independiente

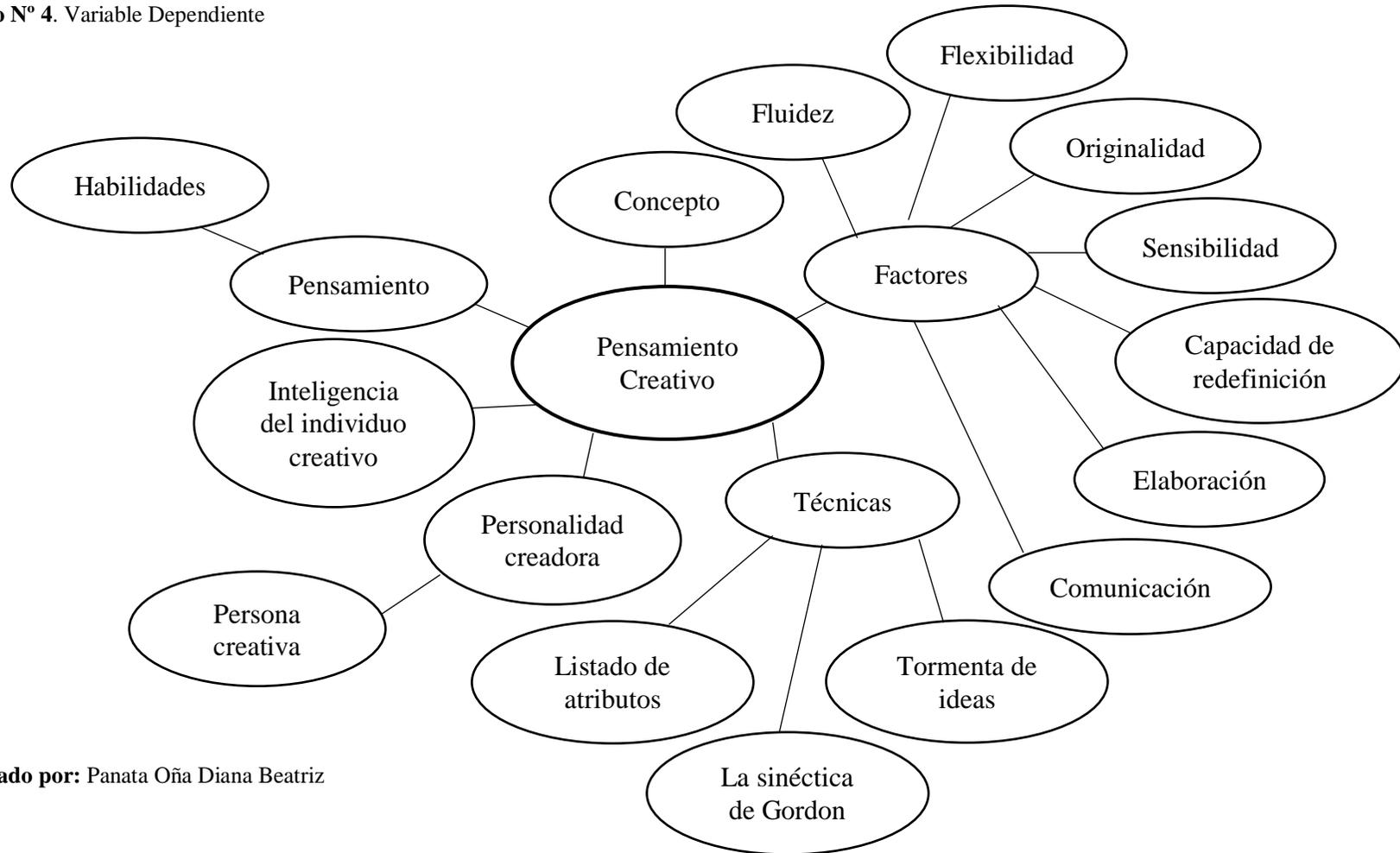
Gráfico N° 3. Variable Independiente



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

2.6 Red de inclusión de la Variable Dependiente

Gráfico N° 4. Variable Dependiente



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

2.7 Variable Independiente La Dramatización

En la actualidad muchas son las técnicas que se encuentran al alcance de los docentes en todos los niveles de Educación, las cuales facilitan la labor del maestro así como el aprendizaje en los educandos haciendo de ellos entes productivos para la sociedad; como una alternativa novedosa presentamos la dramatización como estrategia didáctica la cual posee diferentes técnicas que se pueden adaptar dependiendo el año de educación básica, el tema a tratar y el entorno en que se encuentren; siendo de gran utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Concepto

La dramatización, al ser por naturaleza holística, requiere que sus participantes expresen sus propias emociones y sentimientos que viven interiormente a través de diferentes manifestaciones comunicativas o artísticas, propiciando que estos construyan su propio conocimiento a través de un lenguaje personal y más activo, participando en dicho descubrimiento por sí mismos en un entorno rico en fuentes de comunicación (Davidson, 1996).

La dramatización es una estrategia didáctica que fomenta y potencia en sus participantes valores, habilidades, utilizando la herramienta teatral en una práctica lúdica, a partir de los juegos y la experimentación busca proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad (Tejerina, 2004. p. 118).

Desde una perspectiva etimológica, la palabra dramatización deriva del término drama, que proviene del griego y que significa acción, que procede del dórico drân, que corresponde a la palabra ática prattein, que significa actuar (Pavis, 1996; p 86). Se puede dramatizar un poema, un relato o incluso un problema de matemáticas a través de diferentes actividades y ejercicios. Motos y Tejedó (1999: p.14) se refieren a la dramatización como:

Dramatización es tanto como teatralización (...), es decir, dotar de estructura dramática a algo que en un principio no la tiene, como crear una estructura teatral a partir de un poema, relato, fragmento narrativo, noticias de prensa, etc., modificando la forma orgánica de estos textos y adaptándonos a las peculiaridades del esquema dramático.

Importancia

La dramatización es pues un instrumento pedagógico que fomenta y potencia en sus participantes valores (Ferrer et al., 2003), habilidades sociales (Guil y Navarro, 2005), así como diferentes medios de expresión, orales y escritos (Motos, 1992). A partir de los juegos y la experimentación busca fundamentalmente proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad (Tejerina, 2004).

La actuación dramática es un intermediario entre la fantasía y la realidad, la modalidad es ficticia pero la experiencia es muy real y nos permite hacer cosas que aún se encuentran fuera de nuestro alcance en la vida real, tales como expresar emociones temidas, cambiar patrones de conducta o exhibir nuevos rasgos. Una vez que las hemos evidenciado, aunque en modo ficticio, estas nuevas experiencias pueden formar parte del repertorio de nuestra vida real. (Emunah, T 1994, p.27).

Desde una perspectiva curricular la dramatización propicia que los alumnos sean partícipes de un proceso creativo con el que respondan de forma espontánea a diferentes situaciones y problemas, convirtiéndose el docente no sólo en transmisor de información, sino en catalizador, que participa de la experiencia y que tendrá que tener un conocimiento básico de técnicas teatrales (Motos y Tejedo, 1999)

Le permite al niño conocer sus capacidades y habilidades, además de la vida social en la que se desenvuelve. Este juego dramático en el niño, surge de manera natural, adentrándose al juego de esta expresión, tanto al realizarla como al observarla, el niño cree en todo lo que hace o habla con un títere, a pesar de que distingue lo real de lo ficticio, el niño muestra sinceridad en lo que hace, expresa y juega.

Es importante que los niños tengan una satisfacción en estas actividades, ya que ésta estrategia también tiene que ir encaminada a las características e intereses de los niños, para que así se logren aprendizajes significativos, es por eso que la dramatización permite que el niño desarrolle y fortalezca aspectos de su desarrollo.

Objetivos

Según Barret y Lafferrière, extraído de López Valero y Encabo (2009, p.21), los objetivos de la dramatización desde una perspectiva artístico-creativa serían:

- Mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas, indispensables en el proceso de adquisición de la competencia comunicativa.
- Avanzar en la expresión creativa (role-playing, inteligencias múltiples de Gardner, pensamiento divergente y global...)
- Mejorar la competencia social, y por ende, la confianza en sí mismos.
- Desenvolverse en variedad de situaciones y contextos (reales y fantásticos) en los que nos sumerge.
- Activar la imaginación, eje indispensable en la formación del joven.

Beneficios

Tras una amplia revisión en artículos de investigación y otras publicaciones hemos podido establecer la existencia de un grupo de beneficios que siempre se desarrollan en los estudiantes al emplear los juegos dramáticos en el aula. Al afirmar que el estudiante “se beneficia”, nos referimos a, tal y como lo define el diccionario de la Real Academia Española, el “hacer que algo produzca fruto o rendimiento, o se convierta en aprovechable”. Es decir, que dichos beneficios influyen de forma permanente en los estudiantes de nuestro estudio.

De entre los beneficios que la dramatización desarrolla en los participantes hemos destacado aquellos cuatro que más se repiten en todas aquellas investigaciones en las cuales se ha empleado la dramatización como recurso educativo, y que son:

- El desarrollo de habilidades sociales. (Jendyk, 1981; McCaslin, 1981; Platke, 1990; Courtney, 1990; Waite, 1993; De la Cruz, 1998; George, 2000). Se trata de aquellos comportamientos que le proporcionarán al estudiante un apoyo psicológico y equilibrado en sus relaciones interpersonales con sus compañeros. De esta forma el estudiante reivindica sus derechos y libertades sabiendo al mismo tiempo respetar las de los demás, evitando estados de ansiedad ante situaciones difíciles o problemas, mostrando sus sentimientos y opiniones libremente.
- La mejora de la autoestima (Yaffe, 1989; Brown, 1990; Platke, 1990; Brown, 1999; Cattanch, 1992; Waite, 1993; George, 2000). Implica una mayor consideración, aprecio o valoración de la propia persona y la aceptación de lo que uno es, a pesar de las limitaciones o habilidades que se posea en comparación con los demás.
- Aumento de la confianza en sí mismo (Hedahl, 1980; Yaffe, 1989; Waite, 1993; Soefje, 1998; George, 2000). El estudiante de forma intuitiva toma conciencia de sus propias posibilidades y de su fuerza, para así afrontar y superar cualquier situación difícil.
- El aprender a trabajar en equipo (Platke, 1990; Camping, 1993; Steinberg, 1998; George, 2000). Con una adecuada coordinación entre los estudiantes y a través del apoyo de un docente podrá llevarse a cabo un proyecto común, siendo todos y cada uno de ellos responsables del resultado final. No se trata de la suma de aportaciones individuales, sino de un comportamiento que engloba aspectos como la complementariedad, la coordinación, la comunicación, la confianza y el compromiso mutuo.

- Desarrollo de la imaginación, indispensable en la formación de una persona (Jerez y Encabo, 2005), entendiéndose ésta como la habilidad de crear algo nuevo. Junto a la imaginación, conceptos como el ingenio, la originalidad, la invención, la intuición y el descubrimiento también se promueven entre los participantes.
- Para Oberlé (1989), los juegos dramáticos desarrollan la creatividad a través de acciones, creaciones colectivas, juegos de roles, improvisaciones y elaborando textos o diálogos a través de un tema en concreto.

Otros de los beneficios de la dramatización que hemos recuperado de las experiencias de docentes de diferentes partes del mundo y con asignaturas diversas han sido:

- Fomenta el análisis crítico para tomar un posicionamiento ante ciertas situaciones.
- Ayuda al individuo a expresar libremente sus pensamientos e ideas de una forma más clara y creativa.
- Refuerza la superación de temores a la hora de dar una opinión o al hablar en público.
- Logra la adquisición de habilidades al usar un lenguaje preciso y un vocabulario más rico.
- Propicia el desarrollo de la fluidez y la intuición en los estudiantes (Torrance, 1969).
- Promueve el aprendizaje de valores morales y éticos.
- Incrementa la motivación (Poveda, 1973).
- Anima a la participación y la colaboración, así como a la adquisición de una conciencia colectiva (Ruíz de Velasco, 2000, extraído de Motos, 1999).

Para Laferrière y Motos (2003) otros de los beneficios más destacables desde el ámbito comunicativo es el desarrollo de las habilidades lingüísticas,

indispensables en cualquier proceso de adquisición de competencias comunicativas. La dramatización es un vehículo ideal para el avance de la expresión creativa, para la mejora de la competencia social y sobre todo, para desenvolverse en gran variedad de situaciones y contextos, así como experimentar multitud de vivencias.

Técnicas de dramatización

La dramatización puede ser aplicada en el aula de diferentes formas, y la gran variedad de términos que hacen referencia a ésta son un ejemplo de ello, y que con la recopilación de García Hoz (1996) estos son: improvisación, drama, juego dramático, juego de actuación dramática, juego de ficción, juego del “como si”, juego de expresión, juego de papeles, juego de representación, drama creativo, dramática creativa, expresión dramática, taller de teatro, socio-drama, expresión corporal y creación colectiva. Dependiendo de diferentes factores y circunstancias pueden emplearse bien como recurso educativo, como prácticas de animación e incluso como tratamiento psicoterapéutico. (Motos y Tejedo, 1999).

El empleo de estos ejercicios o actividades, dependiendo de si son utilizados por profesionales del teatro, docentes, animadores, gestores culturales o psicólogos, determinarán el objetivo de los mismos. Al respecto, McGregor, Tate y Robinson (1980, p. 9, extraído de García Hoz, 1996) afirman que “la familia de la dramatización ha llegado a ser tan numerosa, y se ha extendido tanto, que cada día es más difícil reconocer un rasgo familiar común a todos sus miembros”.

De los conceptos citados, la improvisación, el juego dramático, la dramatización, la representación de papeles y los juegos de roles, junto al taller de teatro, son los que tienen una mayor proyección en la enseñanza (García Hoz, 1996; p. 121). En el caso del juego de ficción, el socio-drama, los juegos de roles, el juego del “como si” y el juego de representación, todos ellos sinónimos del término genérico “juego simbólico” poseen diferentes objetivos que llegan a abarcar campos y áreas como el de la psicoterapia, la dinámica de grupos, así como diferentes actividades creativas y de expresión.

Juego simbólico.

Suele emplearse con alumnos de escuela infantil, de entre los 2 y 7 años, ya desarrollando la capacidad de simbolización, hasta que ésta queda afianzada en un juego reglado y de socialización. Es una actividad que se realiza de forma espontánea, con la cual se rompe la funcionalidad de las cosas y se les adjudican cualidades especiales (Piaget, 1970, extraído de Laferriere, 1997), por ejemplo, la silla deja de ser un mueble y se convierte en un tren.

Juego de expresión.

Son juegos donde la expresión como elemento creativo y de imaginación pasa a regirse por el principio del “como si...” (Actúa como si,... haz como si,... eres como...), de manera que el estudiante transforma la realidad, adjudicándole ficticiamente cualidades especiales tanto al individuo como a la funcionalidad del objeto, por ejemplo, el niño vuela, la mesa se transforma en una isla,.... Estos juegos, al ser subjetivos, sólo tienen sentido para quienes participan bajo dicha consigna, de manera que la imaginación transforma la realidad y muestra las capacidades y habilidades del individuo. Hay autores que han diferenciado entre los “juegos de expresión” y la “expresión libre”, refiriéndose a esta última como “movimientos, palabras, gestos, acciones que expresan la resonancia interior que provoca en el individuo un estímulo sensorial externo” (Motos y Tejedó, 1999, p. 23), y éste desencadenará una respuesta y mostrará las características de la persona.

Los juegos de roles.

Consiste en que varios participantes imaginen que están en una determinada situación, y han de actuar bajo unos personajes con más características y así buscar soluciones alternativas a un problema previamente planteado (Motos, 1999).

En este juego habrá alumnos que actúen como espectadores y otros como actores, y para que dicha representación de roles sea efectiva, será necesario que exista un alto nivel de empatía entre personajes y participantes. Los tres elementos esenciales serán: el alumno o participante (como personaje imaginario, real o que se interpreta a sí mismo); la situación (simple, compleja, familiar, nueva, corta, larga,..) y el aprendizaje (cambio de actitudes, valores, destrezas, técnicas,...).

Dado que por medio de la imitación se trata de aprender y reproducir conductas realizadas por un modelo, es lógico que en el proceso de imitación se involucren factores cognoscitivos, afectivos y conductuales. Gracias a la imitación, el niño descubre la existencia de una realidad, que recrea para sí, y por ello tiene poder para modificar la realidad primitiva, que no sólo resulta imitada, sino transformada por y para él (Cervera, 1988; p. 11).

Con los juegos de roles los participantes abandonan su personalidad para representar personajes que pudieran ser conocidos, seductores o atemorizantes, viendo el mundo desde sus distintos roles, tomando conciencia de sí mismos, de éstos y de la situación que reviven. No se trata únicamente de imitar una realidad sino que, previamente, hay que crear una historia para darle vida.

Juego dramático.

Es una práctica colectiva con la que se improvisa a través de un tema elegido o de una situación determinada (Pavis, 1996) y donde deja de existir una separación entre participantes y espectadores, ya que ambos llegan a desempeñar ambos papeles.

Esta forma dramática suele ser más apropiada para aquellos estudiantes de edades comprendidas entre los 5 a los 12 años, aunque puede desarrollarse con alumnos de edades superiores. El objetivo del juego dramático es que los participantes tomen conciencia de aquellos elementos que caracterizan el esquema dramático (personaje, conflicto, desenlace, diálogos, etc.) así como de los mecanismos del lenguaje teatral (entonación, vestuario, espacio, objetos, etc.). De esta forma se

provoca una liberación, tanto corporal como emotiva, con la que se intentan resolver situaciones, donde la toma de decisiones hará que los participantes se proyecten tal y como son, o como deberían ser.

Improvisación.

Según Pavis (1996), se trata de una técnica donde se actúa sin que exista una preparación, inventando una situación de forma espontánea a partir de un estímulo.

“Improvisar es hacer algo de manera imprevista, sin preparación alguna” (Motos y Tejedó, 1999, p.24) y cuyos resultados mostrarán el ingenio de los participantes, desde la mera expresión hasta la propia creación, bien de un texto, un boceto o una idea. Para ello se puede enfatizar el lenguaje gestual y verbal sin un modelo preestablecido que vaya contra toda convención o regla, o bien a través de la búsqueda de construcciones verbales con la que buscar nuevos lenguajes físicos.

Dramática creativa.

Se trata de un juego teatral complejo con el que se adquiere conciencia del uso y del medio dramático como lenguaje (Motos, 1999), es un arte en el que se representan breves argumentos, rápidamente improvisados, para un espectador compuesto por los compañeros de la clase, todos ellos coordinados por un educador (Mantovani, 1988).

Creación colectiva.

Suele emplearse con adolescentes por su conciencia plena del lenguaje dramático. La autoría del espectáculo pertenece al grupo, tanto la idea como la realización, sin dejar de lado el juego espontáneo, el juego dramático o la dramática creativa

(Motos, 1999). Es un espectáculo creado por todo un grupo que se ha implicado en la actividad teatral (Pavis, 1996).

Teatralización.

El proceso de teatralización suele llevarse a cabo en ambientes teatrales, con características muy particulares, como puede ser un evento artístico. Pero al mismo tiempo también podemos hablar de teatralización en un ambiente pedagógico, donde lo importante es transmitir los mensajes a través de un lenguaje más expresivo que el cotidiano y con elementos simbólicos y teatrales, dirigidos estos hacia una audiencia que desea escucharlo. Teatralizar un texto o un evento es interpretarlo de forma escénica y tiene dos objetivos (Pavis, 1996):

-Puede teatralizarse un suceso, lo que implica la representación clara y fidedigna de éste para una interpretación exacta. Se utilizarán elementos escenográficos y aquellos otros elementos escénicos propios del teatro para recrear esta situación.

- Cuando se teatraliza un texto se necesita conocer el lenguaje dramático para transmitirlo, siguiendo el esquema de trabajo de creación de un texto dramático.

Psicodrama

El psicodrama es una forma de psicoterapia creada por Moreno sobre los años cincuenta, e inspirada en el teatro de improvisación y concibiéndose como una actividad grupal o bien como psicoterapia profunda de grupo (Moreno, 1959, p.108).

Las técnicas psicodramáticas pueden usarse de forma efectiva en cualquier campo que requiera cierta exploración de las dimensiones psicológicas de un problema, tales como la educación, la psicoterapia y las relaciones industriales.

Comprender y tratar los temas actuales, frecuentemente requiere de un aprendizaje experiencial y de una participación integrada con el análisis verbal y cognitivo. (Blatner, 1996, p.124; extraído de Obst, 2000)

El psicodrama representa un punto de inflexión con el que el individuo aislado comienza a trabajar en grupo, pasando “del tratamiento del individuo con métodos verbales a un tratamiento con métodos de acción”. (Moreno, 1946, p.10) y pone al paciente sobre un escenario donde resolver sus problemas con la ayuda de otros participantes, por lo que podemos estar hablando tanto un método de diagnóstico como de un tratamiento.

La aplicación del psicodrama conlleva conocer todos los instrumentos o elementos que formarán parte de la experiencia, así como las etapas del proceso y los diferentes recursos técnicos. Estableciendo cierta analogía con el teatro, si en éste el espectador tiende a identificarse con los personajes, en el psicodrama, el sujeto protagoniza su propio drama y lo recrea.

En relación con el Docente

La calidad de la enseñanza de la Dramatización para futuros maestros y pedagogos a nivel universitario ha sido duramente criticada por Cervera (1982), ya que el personal encargado de impartir dicha asignatura o se centraban en lo literario o en lo teatral. Para el autor, ninguna de estas propuestas cubría por completo el campo de los recursos expresivos que abarca la dramatización, ya que ésta, por su valor interdisciplinar, comprende:

- La expresión lingüística (que abarca aspectos literarios, de expresión oral y de creación de textos).
- La expresión corporal (que junto a la expresión lingüística establece una puesta en común de carácter físico y creativo).
- La expresión plástica (que abarca aspectos como la escenografía, el vestuario, la utilería, el maquillaje, la luz, etc., pero que por su empleo en el aula será menor que en el teatro, con un significado más bien simbólico).
- La expresión rítmica (se relaciona con el movimiento, la danza, el sonido, la música, el canto, los instrumentos musicales, etc.).

A pesar de las diversas habilidades creativas que puede llegar a desarrollar el alumnado, Cervera insiste que el empleo de la dramatización en el aula no implica el convertir a los estudiantes en actores, ni directores, ni dramaturgos, ni siquiera en espectadores, sino que éstos aprovechen todas las posibilidades y beneficios tanto expresivos como educativos que ésta aporta. Al respecto, García Hoz afirma:

La dramatización es una forma de representación que utiliza el cuerpo, la voz, el espacio y el tiempo para expresar y comunicar ideas, sentimientos y vivencias. Es una forma de expresión (del mismo nivel que la expresión oral, la escrita, la plástica y rítmico musical) que utiliza signos y la sintaxis propia del lenguaje dramático. Se caracteriza por integrar los diferentes lenguajes (verbal, plástico, rítmico-musical y corporal), y por ser un proceso de simbolización. (García Hoz, 1996; p. 146)

Para ello es importante que el profesorado, tanto de infantil, primaria como de secundaria conozca y sepa aplicar con rigor los recursos dramáticos en el aula, para sí fomentar la creatividad, la confianza y la autoestima, reduciendo por ejemplo las actitudes violentas y la inseguridad entre los estudiantes. En cuanto a la formación de éstos, los docentes no necesitan dominar habilidades actorales, y en el caso de lo crean indispensable:

Tal atributo muchas veces resulta perjudicial, porque propicia el que actúe como modelo y que le resulte más difícil relegar sus principios y prejuicios estéticos en la valoración del trabajo. Hay que atacar esa reserva paralizante, muy expendida entre los educadores, en virtud de la cual no se atreven a introducir la dramatización porque ellos mismos no son buenos intérpretes (Tejerina, 2004; p. 254)

Hay que evitar que la formación dramática tenga como única base las Ciencias de la Educación o bien una formación puramente artística, donde se desatiendan los conocimientos y prácticas sobre el desarrollo humano, que es lo que realmente preocupa a los profesionales de la educación (Navarro, 2006). La cuestión sobre si la Dramatización es competencia de profesores o profesionales del teatro, de pedagogos o artistas, teniendo en cuenta que los primeros carecen de formación teatral y los segundos de una pedagógica, para Navarro (2006) lo importante, tanto para especialistas como para docentes es que ambos se formen en ámbitos tanto pedagógicos como artísticos.

Para (Tejerina, 2004), el profesorado precisa también de un conocimiento psicológico de los jóvenes, tanto de forma individual como grupal, así como del ambiente socioeconómico y cultural donde desarrolla su trabajo, de la institución escolar (con sus programas, situaciones vivenciales, problemas y mecanismos de actuación), al igual que de una formación en expresión dramática.

Recurrir a guías, publicaciones, cursos y talleres como medio de formación, según Navarro (2006), no es efectivo, ya que aunque se aprendan al pie de la letra una serie de juegos y ejercicios, tratar de repetirlos con los alumnos no puede considerarse como dramatización. Es necesario un aprendizaje vivencial, el cual requiere de un proceso elaborado, y no simplemente de la experimentación (Motos, 1999). Es evidente que la experiencia que adquirieren los docentes por años es la que les faculta a desempeñar con éxito su labor.

En relación con otras materias

La dramatización como recurso didáctico puede ser un método para la enseñanza de diferentes materias de conocimiento, destrezas, lenguajes y valores (García Hoz, 1996). Es un poderoso medio de aprendizaje que afecta tanto a aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices del alumnado.

Para Aznar (2006) la dramatización también tiene una importante función educativa:

La dramatización favorece la interdisciplinariedad de las áreas que se trabajan en la escuela: el lenguaje oral y escrito, el lenguaje musical, corporal, psicomotor, la plástica, así como el aprendizaje de otros idiomas a través de obras de teatro, títeres, máscaras, juegos dramáticos, improvisaciones, teatro de sombras y de luz negra, etc., actividades que nos ayudan a practicar las cuatro destrezas contempladas en la enseñanza de una nueva lengua: escuchar, hablar, leer y escribir, con el objetivo principal de comunicarnos con los demás. En los programas de bilingüismo la dramatización debería ser una herramienta fundamental para la buena consecución de los mismos (García Hoz p. 37)

En un proceso de búsqueda seleccionamos una serie de publicaciones e investigaciones en las que se empleaba la dramatización como recurso educativo

en asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Historia, Ciencias y Segunda Lenguas. De igual forma también quisimos destacar su importancia en estudiantes de Educación Especial, donde la dramatización es:

Un medio muy interesante para ayudar al alumnado a comunicarse, a expresar sentimientos y pensamientos y a tener confianza en sí mismo; para ejercer una buena pronunciación, entonación, gestos y movimientos; para desarrollar la memoria y un estilo personal y creativo en la expresión (García Hoz, 1996; p. 130)

Lengua y Literatura

La LOE define la dramatización en el área de Lengua y Literatura como una estrategia didáctica para la realización de comentarios de textos, debates, análisis lingüísticos y otros proyectos. Además, la asociación entre dramatización, Lengua y Literatura y teatro hace evidente el uso de ésta, ya que promueve la expresión oral, la creación de textos y el análisis crítico de la literatura (García, 1996). Estos juegos y ejercicios con alumnos de secundaria han favorecido en la expresión oral y escrita, desarrollando la fluidez, la elaboración, la implicación personal y el lenguaje metafórico (García Hoz, 1996: p.135). En las actividades dramáticas la palabra tiene un sentido total en actividades como la improvisación o la representación de un texto (Jerez y Encabo, 2005), por lo que es evidente el elevado número de publicaciones que hacen referencia al empleo de ésta en clases de Lengua y Literatura, mucho mayor que en el resto de las materias. El éxito de su empleo en el aula fomenta la creación de textos, la adaptación de éstos, la reflexión gramatical y literaria, así como el desarrollo de la expresión, la comunicación y la comprensión de distintos tipos de discursos (Motos, 1999).

Entre la dramatización y la literatura ha coexistido desde siempre una relación curricular y metodológica por que la actividad pedagógica que implica la primera ha proyectado sus beneficios en la segunda, más concretamente en el caso de la

literatura infantil, donde ésta ha dejado de ser un objeto de estudio para promover el contacto entre estudiantes a través de la actividad y el juego (Cervera, 1976). A pesar del escaso empleo de la dramatización en el aula con alumnos de secundaria, en comparación con los de primaria o infantil, sus beneficios son similares para todas las edades (Motos, 1999).

La dramatización es un maravilloso medio para aumentar la autoconfianza entre los estudiantes, el pensamiento crítico, la fluidez del lenguaje oral y el aprendizaje alfabético. No sólo aprenden a respetarse unos a otros, sino que son críticos consigo mismos y con las opiniones ajenas, de forma que los estudiantes incrementan su conocimiento y establecen un firme compromiso con el trabajo cooperativo y de equipo (Dewey, 1994; p.8)

Putnam (1991) destaca la necesidad de emplear la dramatización para estudiar textos con el objetivo de promover el interés por la lectura, aportando un extenso vocabulario y conceptos que enriquezcan el nivel lingüístico y gramatical, ayudando así a que los lectores sean más creativos e imaginativos con sus propios textos y creaciones. Hay que tener en cuenta que tanto jóvenes como niños utilizan su conocimiento de una forma más natural que los adultos, por ello suelen tender a retener la información durante un período de tiempo más largo (Dewey, 1994). La autora recomienda que, previamente a la lectura de un texto literario, sería más útil que el profesor realizase preguntas para comprobar los conocimientos previos que los alumnos tienen del tema que trata el texto, de tal forma que durante la lectura dichas preguntas sean contestadas y así fortalecer el interés del estudiante hacia el texto literario.

Para aquellos docentes que quieran abrir el mundo de la literatura a los niños, el drama interactivo es una herramienta que dota a los jóvenes de una mayor responsabilidad en el tema de estudio, de forma que llegan a comprender más y mejor lo que leen. El utilizar un texto es como si entrasen en el mundo de otros, de esta forma, la experiencia de sus pares puede servirles para profundizar más en sí mismos (Coney y Kanel, 1997; p. 23)

La dramatización no sólo ayuda a los estudiantes a tener una visión más personal con el texto literario sino que logra motivar al docente a repetir dicha actividad, de todas las artes, la dramatización es la que envuelve y hace partícipe al estudiante

de una forma más completa, tanto en el campo de lo intelectual, lo emotivo, lo físico y verbal, así como en cuanto a las relaciones sociales”. (Coney y Kanel, 1997: p.12).

La dramatización implica la participación de los estudiantes en un proceso creativo que aumenta la motivación y donde los alumnos están envueltos de forma activa en las diferentes actividades, resolviendo las cuestiones que plantean los personajes, la trama, el vocabulario, así como los mensajes subyacentes. Para ello, es necesario que el profesor actúe como guía, esté motivado y se sienta activo, con una actitud distendida, relajada y abierta para compartir y organizar las distintas situaciones que se produzcan en clase. Una de las razones por las cuales la dramatización entusiasma a los participantes es porque éstos sienten que aumenta su capacidad de comprensión y sus procesos cognitivos y sociales, por lo que se sienten más responsables con el tema de estudio (Yawkey, 1983)

Para las clases de Lengua y Literatura se pueden emplear los juegos de roles donde los jóvenes aprendan a valorar los problemas y a entender a aquellas personas que son diferentes a ellos, al mismo tiempo que trabajan de forma cooperativa en grupos. Los alumnos, durante el desarrollo de los juegos de roles verán incrementar su proceso de comprensión proporcionalmente al grado de motivación hacia la lectura (Bidwell, 1990). Es por ello por lo que la dramatización es considerada un arte comunal, en el que cada persona necesita de sus compañeros para progresar, para superarse y desarrollarse de una forma más completa. Al docente no han de preocuparle “los estudiantes que se encuentran como observadores, ya que estos comenzarán a involucrarse directa e indirectamente en las aventuras de los personajes de la escenificación” (McCaslin, 1990; p.2).

En el caso de los estudiantes de primer grado, las dramatizaciones suelen aportar un mayor interés y motivación en detrimento de las discusiones grupales (Galda, 1982; Pellegrini y Galda, 1982). Con preescolares y alumnos de segundo grado

los juegos de roles son de gran utilidad para acercarlos a la literatura infantil, bien a través del empleo de pantomimas, improvisaciones de palabras, construcción de argumentos y personajes (Cline e Ingerson, 1996).

Un problema con el que se suele encontrarse el docente es la timidez o la baja autoestima de sus estudiantes, que suelen ser bastante vergonzosos y les cuesta expresar en público sus emociones e ideas, y por ello no desean participar. Para ayudarlos a involucrarse es importante la colaboración de estudiantes voluntarios, que impliquen a los más retraídos. En el caso de aquellos estudiantes que muestren serias dificultades para hablar en público se les puede facilitar un diálogo corto y sencillo, el cual únicamente deberán leer. Con las actividades dramáticas los estudiantes no sólo estudian e investigan un texto en concreto sino que elaboran todo un proyecto para exponerlo.

Los beneficios de la dramatización siguen siendo iguales para todas las edades, fomentándose un sentimiento de libertad, creatividad y el aumentando la motivación, lo importante es adaptar los diferentes ejercicios dramáticos a los alumnos según su madurez.

Matemática

Las matemáticas están compuestas por un lenguaje abstracto, por lo que su complejidad se hace más evidente al intentar enseñarla y asimilarla. Estudiantes de todas las edades suelen encontrar en el proceso de aprendizaje de las matemáticas una dificultad mayor que con el resto de las asignaturas, lo que la convierte en una materia poco estimulante para ser estudiada. Por ello, es importante acercar dicha asignatura a los estudiantes de una forma más creativa, como por ejemplo humanizando los signos, convirtiéndolos en personajes, los cuales desarrollarán conflictos matemáticos bajo situaciones cotidianas y humanas.

Desde este enfoque, “las matemáticas constituyen una auténtica colección de guiones teatrales de diversidad infinita con una estética cargada de racionalidad y belleza” (Muñoz y Roldán, 2005). A pesar de que las matemáticas forman parte de nuestra cotidianeidad, el nivel de abstracción y complejidad aumenta considerablemente cuando éstas se convierten en ecuaciones, derivadas o funciones.

A pesar de que pueda pensarse que la relación entre las matemáticas y el teatro es complicada, el hecho de escenificar conceptos matemáticos de forma lúdica y divertida provoca interés y hace a la asignatura más apasionante, aunque esta actividad sigue despertando cierta incredulidad. Esta propuesta en sí no es complicada, habría que determinar un tema y establecer una relación con símbolos matemáticos (números, logaritmos, asíntotas o potencias) los cuales se transformarían en personajes, o se humanizarían al dotarlos de la capacidad de hablar y de mostrar sentimientos. De esta forma se transforman los signos matemáticos, para pasar a ser trazos con una perspectiva bidimensional en libros u ordenadores, a convertirse en elementos más atractivos y emocionantes al escenificarlos.

Estudiar las matemáticas a través de la dramatización puede comenzar con la escenificación de historias reales basadas en algún descubrimiento en concreto o a través de las representaciones biográficas de matemáticos (como pueden verse en la editorial Nivola, con las historias de Galois, Euler y Descartes). Un ejemplo puede ser el texto de Ponza, un pequeño montaje realizado por la autora y docente junto a sus alumnos titulado: De lo que sucedió en la Biblioteca de Alejandría, de algunas discusiones entre sabios, dioses, musas y muchas cosas más (Ponza, 1996). En el caso de España, los profesores canarios, Inés del Carmen Plasencia y Ernesto Rodríguez, escenificaron la pieza teatral En el país de la Reina Equilátera (Plasencia y Rodríguez; 1999), interpretada por alumnos universitarios en la que, a diferencia de la anterior autora, los personajes ya no son humanos, aunque no

por ello dejan de ser reales, siendo los círculos y cuadrados transformados en una serie de personajes geométricos que se dan cita en diferentes historias.

La dramatización y el teatro, como recursos educativos pueden ayudar a poner fin a la imagen negativa que se tiene de las matemáticas a causa de su abstracción, lo que la dificulta y aleja de la realidad cotidiana de los estudiantes. Lo único que se necesita es un poco de ingenio, originalidad y sentido del humor, para que el resultado final del proceso sea gratificante. De esta manera las dramatizaciones no sólo romperían las barreras entre la pizarra y los estudiantes, sino que mostrarían a los jóvenes elementos matemáticos desde una perspectiva tridimensional, pudiendo formar parte de ella. De esta forma serían retenidos en la memoria por mucho más tiempo, y lo que es más importante, se incrementaría el interés por la asignatura.

Entorno Natural y Social e Historia

El empleo de la dramatización en clase de Ciencias Sociales e Historia suele llevarse a cabo a través de juegos de roles, ya que por las características de estas asignaturas los docentes intentan que los estudiantes no sólo conozcan, por ejemplo, las fechas, nombres y situaciones históricas más relevantes, sino que se espera que conozcan de forma más real las circunstancias históricas, culturales, políticas, económicas y sociales de la historia y del mundo.

En la investigación de Goalen y Hendy (1993) el objetivo era valorar el nivel de compromiso y de estudio de sus estudiantes durante una clase de historia, y de cómo a través de las dramatizaciones desarrollaban un mayor pensamiento histórico y un nivel de comprensión conceptual a diferencia de otras clases en las que se impartiría la materia con recursos más convencionales y de forma magistral. Según sus conclusiones los estudiantes asimilaban mejor la información, comprendiéndola de una forma más clara y crítica, ya que las clases

resultaron ser más divertidas y amenas, comprometiéndose más los estudiantes con la asignatura.

En sus conclusiones, el autor afirmó que es posible llevar a cabo un ejercicio dramático y poder realizar al mismo tiempo una evaluación objetiva como puede serlo un examen. El empleo de la dramatización animó a los estudiantes a explorar el contenido del temario con mayor interés y de forma más creativa, ampliando sus intereses y aprendiendo conocerse mejor a sí mismos a través de una participación activa y grupal, superando en la mayoría de los casos los objetivos marcados de forma sobresaliente.

Estrategias Didácticas

Si el método es un término deudor de la reflexión filosófica, por cuanto es una vía ascendente o descendente entre la teoría y la práctica. Si la técnica es deudora del enfoque positivo y responde a la secuencia encadenada de acciones que facilitan la consecución eficaz del objetivo; si el procedimiento es una forma abierta y aproximativa para acercar metas y logros; el término estrategia lo utilizamos con preferencia a un enfoque interactivo y eco sistémico. La realidad, social, educativa, creativa no son lineales, ni rígidas, ni estáticas, sino, por el contrario, se caracterizan por ser complejas, adaptativas, cambiantes, interactivas, deudoras de entornos y contextos socioculturales. Es por ello que el concepto de estrategia como procedimiento adaptativo o conjunto de ellos por el que organismos secuencialmente la acción para lograr el propósito o meta deseado.

Un concepto amplio, abierto, flexible, interactivo y sobre todo adaptativo, aplicable tanto a la concreción de modelos de formación, de investigación, de innovación educativa, de evaluación, docencia o estimulación de la creatividad, Las estrategias nos acompañan siempre haciendo de puente entre metas o interacciones y acciones para conseguirlos. (De la Torre, 200, 112p.)

- a) Una consideración teórica o perspectiva del conjunto del proceso: la estrategia añade a otros conceptos el hecho de poseer una legitimación y enfoque que proporciona direccionalidad y visión de conjunto a las acciones concretas a realizar. La estrategia implica un porqué y para qué. No se trata de una réplica automática al estilo de la técnica, ni la búsqueda de la eficiencia en sí, sino de su pertinencia con los valores dominantes y la ética que justifica o no determinadas actuaciones. En ocasiones ha de renunciarse a la eficacia de acuerdo con criterios éticos o de valor. Así una crítica, en un momento determinado, en caliente, puede parecer eficaz para producir el cambio. Pero no es recomendable por razón de impacto negativo, de inhibición o bloqueo que pueda tener sobre el sujeto. De hecho, este tipo de conducta ha sido frecuente en la educación.
- b) Un segundo componente es la finalidad o meta deseada: La estrategia, al igual que el método o procedimiento, y cualquier actuación formativa, encuentra su razón de ser en la meta perseguida. Incluso los grupos y organizaciones se cohesionan y se mantienen en el tiempo gracias a compartir determinados fines que intentan conseguir. Alcanzados estos, el grupo pasa por momentos de crisis y descomposición. Las estrategias se concretan a la luz de las finalidades y objetivos. Por eso carece de sentido hablar de la bondad o pertinencia de las estrategias en general, al margen de lo que se pretende.
- c) Un tercer componente que convierte a la estrategia en flexible y creativa es la secuencia adaptativa: Esto significa que el diseño inicial puede sufrir modificaciones en función de los sujetos, contenidos, condiciones espacio temporales, agrupamientos, situaciones nuevas que aparecen a lo largo del proceso. Nosotros mismos hemos constatado en diversas ocasiones que las estrategias docentes utilizadas en un turno o grupo de los alumnos funcionan y con otro no. Una estrategia tiene tanto de sucesión planificada de acciones como de indeterminación sociológica.
- d) La realidad contextual es sin duda un elemento clave por cuanto sitúa la teoría y la acción de la realidad concreta, en la pura complejidad de los

hechos en los que confluyen decenas de variedades. La valoración del contexto tal vez sea el componente más sustantivo y esencial de la estrategia frente a otros conceptos mediadores como método, procedimiento, técnica... en los que predomina la secuencia encadenada. El concepto es el referente de partida, de proceso y de llegada (S. de la Torre. Oc: 114p) podemos describir perfectamente todos los elementos anatómicos, fisiológicos y psicológicos de una persona; pero cuando esta actúa, lo hace como un todo que se adapta a las circunstancias.

- e) Los agentes o personas implicadas tienen un papel determinante en los logros o frustraciones. Una estrategia no es solo acción, sino acción lleva a cabo por personas y en función de su grado de implicación, entusiasmo, convicción... los resultados son unos u otros. La actitud de las personas implicadas juega un papel decisivo en la dinámica, clima, grado de satisfacción y resultados. Una misma estrategia desarrollada por un profesor u otro tendrán efectos bien distintos en los estudiantes.
- f) Por fin, es preciso hablar de la funcionalidad y eficacia; esto es de la pertinencia y eficacia que le otorgue validez para lo que se pretende. De modo, al final, metas y logros se encuentran ante la conciencia reflexiva de la pertinencia ética y validez o utilidad en condiciones semejantes, porque la estrategia no es buena o mala, en general sino adecuada o inadecuada para lo que pretendemos. Y esta utilidad, en didáctica no acaba con el logro, sino que tratamos de que pueda ser utilizada por otras personas y en situaciones con iguales resultados. Por eso, la estrategia trasciende a su vez el caso concreto. No termina con él, sino se toma como referente para recurrir a ella debido a su validez y utilidad, en otras palabras, su funcionalidad y eficacia.

La estrategia didáctica comporta la toma de conciencia de las bases teóricas que la justifican y legitiman, la concreción de la intencionalidad o meta, la secuenciación de acciones a realizar en forma adaptativa, de la determinación de roles o funciones de los agentes implicados, la contextualización del proceso la

consecución total o parcial de logros. (Saturnino de la Torre, María José Domínguez, Joan Mallart, Cándida Morales, Carmen Oliver, María Antonia Pujol, 2010) Estrategias didácticas en el aula.

Dado que la didáctica contempla tanto las estrategias de enseñanza como de aprendizaje, es necesario definir claramente las estrategias de enseñanza, según Barriga y Hernandez (1998):

- Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.
- El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.
- Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.
- Organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

Metodología

Toda enseñanza pretende crear un proceso de aprendizaje en un contexto dado (recursos disponibles, características de los estudiantes, etc.) y en un momento determinado en función de los objetivos fijados tanto al nivel de una asignatura concreta como al nivel del proyecto formativo global. Para ello se requiere una metodología, que se puede definir como el conjunto de oportunidades y condiciones que se ofrecen a los estudiantes, organizados de manera sistemática e intencional que, aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe alta probabilidad de que esto ocurra (De Miguel, 2005).

Así, se puede afirmar que los métodos de enseñanza con participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, generan aprendizaje más profundos, significativos y duraderos y facilitan la transferencia a contextos más heterogéneo.

Un aprendizaje demanda metodologías que propicien la reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, para ser capaz de utilizarlo como estrategia de mejora de su propio desempeño, desarrollando con ello la competencia más compleja de todas: la de aprender a aprender con sentido crítico sobre su actuación.

En este marco las dos grandes tareas de los profesores en el terreno metodológico se pueden resumir del modo siguiente:

- Planificar y diseñar experiencias y actividades de aprendizaje coherentes con los resultados esperados, teniendo en cuenta los espacios y recursos necesarios.
- Facilitar, guiar, motivar y ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje

De este modo las metodologías elegidas se convierten en el vehículo a través del cual los estudiantes aprenderán conocimientos, habilidades y actitudes, es decir, desarrollarán competencias. Esto significa que no existe un único mejor método o camino, sino que el mejor método será una combinación adecuada de diferentes situaciones diseñadas de manera intencional y sistemática, siendo conscientes que si queremos lograr ser eficaces en el aprendizaje debemos establecer criterios sobre el volumen de información y/ conocimiento que han de manejar nuestros estudiantes.

En cualquier caso, no se puede olvidar la relación entre el diseño y otros elementos como son los espacios, en el sentido amplio de ser también un recurso para el aprendizaje, el modo de suministrar la información, la

interacción del profesor con sus estudiantes y de estos entre sí, el número de alumnos y sus características, los condicionantes relacionados con el tipo de materia que se trabaja, etc. En definitiva, la decisión metodológica se convierte en un difícil equilibrio entre algunas variables que sí pueden cambiarse y otras que en ocasiones, no es posible, cambiar (Zabalza, 2003).

2.8 Variable Dependiente: Pensamiento Creativo

Concepto

Son diferentes los estudios y trabajos realizados sobre el estudio de la creatividad. El tema se ha tratado desde diferentes perspectivas y enfoques: psicodinámicos, psicométricos, biográficos y cognitivos, y la forma de enfocarlo difiere según las diferentes perspectivas Boden, M. (1994).

A nivel general, la creatividad se entiende como la capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto o una técnica, o una forma de enfocar la realidad. En este sentido, las personas creativas tienen la capacidad para pensar en algo nuevo que la gente considera de interés, pero sólo unas pocas personas lo hacen de forma diferente y original. Suelen tener ideas que rompen con las tradicionales y estereotipadas, e incluso con los modos generalizados de pensar y actuar. A pesar de las dificultades en encontrar una definición de la misma, la mayoría de los autores ratifican que la creatividad implica el logro o resultado de un producto original y útil Boden, M. (1994).

A continuación presentamos diferentes definiciones de creatividad.

Gillford, (1968) afirma: que la creatividad se refiere a aptitudes que las define como factores o características de la personalidad creadora, entre los cuales menciona fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente.

Una definición de creatividad desde un punto de vista educativo es la de De Bono, ya que la considera como la capacidad para organizar la información de manera no convencional, lo que implica la utilización de procedimientos para resolver problemas y situaciones que se alejan de los ya establecidos De Bono, (1986).

Según Runco y Sakamoto, "La creatividad se encuentra entre las más complejas conductas humanas. Parece estar influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de maneras diferentes en una diversidad de campos" Runco y Sakamoto, (1999). Seguramente esto es así porque la creatividad no es un rasgo simple de la persona, sino que tiene que ver con muchos otros rasgos de su mente y su personalidad, los procesos cognitivos que realiza, su mundo afectivo y motivacional. Por lo tanto hemos de considerarla en principio como un factor de orden superior. Pero además, no podemos comprender a una persona si nos limitamos al estudio aislado de su interior. Los individuos humanos no existen como islas y no se puede comprender la conducta del individuo sin el análisis de la interacción con su entorno (ambiente general, grupo social e influencias sociales y culturales que recibe y con las que interacciona).

Guilford (1950) construye uno de los procedimientos más útiles para evaluar la producción divergente, definida como la creación de información a partir de determinada información, cuando el acento se coloca en la variedad y la cantidad de rendimiento de la misma fuente, capaz de implicar transferencia. Él lo incluye en su ya conocida teoría de la Estructura de la Inteligencia. Este autor concibe la creatividad como un conjunto de aptitudes intelectuales estables. En sus primeros trabajos postula que los factores intelectuales relacionados con la creatividad son aquellos que resultan de combinar la operación de producción divergente con la totalidad de contenidos de información posibles y con todas las producciones que pueden derivarse.

La creatividad es la capacidad de pensamiento divergente que favorece la búsqueda de soluciones o alternativas diferentes ante la presentación de un problema. Los sujetos con un alto nivel de creatividad son aquellos que presentan una capacidad de inventiva elevada, ideas nuevas y originales. Hay que destacar que la creatividad como ingrediente esencial de la alta habilidad ha sido estudiada por diferentes autores cuyos trabajos destacan las producciones novedosas y originales de estos alumnos (Bermejo, 1995; Castelló, 1993; Castelló & Batlle, 1998; Ferrando, 2006; Genovard & Castelló, 1990; Genovard, 2001).

Para Torrance, la creatividad es como un proceso por el cual una persona es sensible a los fallos, a las lagunas del conocimiento y a las desarmonías en general. Considera que las personas creativas saben identificar las dificultades de las situaciones, buscar soluciones donde otros no las encuentran, hacer conjeturas, formular hipótesis, modificarlas, probarlas y comunicar los resultados (Torrance, E Paul, 1974).

Torrance en base a este concepto define cuatro fases en el proceso creador:

- a) **Preparación:** situación del sujeto en el clima favorable y con los medios favorables para el aprendizaje creador.
- b) **Incubación:** elaboración interna de la solución.
- c) **Iluminación:** expresión de la obra o solución creada.
- d) **Verificación:** evaluación de los resultados de la actividad creadora.

De modo muy similar, (Gagne, Howard. 1971) la define como “la forma de solucionar problemas mediante la combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”. Ambas definiciones, la de Torrance y la de Gagné, refieren el proceso de creación para la solución de problemas.

Factores

Según (Guilford, Joy, 1950) y (Torrance, E Paul, 1974), las personas creativas se caracterizan porque en ellas se conjugan diversos factores que citamos a continuación, siendo los tres primeros los que fundamentan la creatividad.

- a) Fluidez de pensamiento.
- b) Flexibilidad.
- c) Originalidad de ideas.
- d) Sensibilidad para los problemas.
- e) Capacidad de redefinición.
- f) Elaboración
- g) Comunicación

Todas estas cualidades, no se manifiestan de forma aislada, sino que suelen estar interrelacionadas y son importantes para desarrollar un pensamiento creativo.

a) Fluidez: Es la aptitud de producir una gran cantidad de ideas y respuestas diferentes en un tiempo determinado. Según (Guilford, Joy, 1950) la fluidez consiste en “la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria y se encuentra dentro del concepto histórico de recuerdo de la información aprendida”. Las personas creadoras se diferencian de las que no lo son porque sus pensamientos no son rígidos y fluyen libremente. Es el caso de personas como Leonardo da Vinci, Beethoven, Lope de Vega, Mozart, Einstein o Picasso, especialmente dotadas de este factor, lo que les permitió producir un número de obras superior a lo normal dentro de su especialidad.

b) Flexibilidad: Es la posibilidad de cambiar, de transformar o renovar. Este concepto se opone a la imposibilidad de reformar o modificar ideas previas y por lo tanto implica la necesidad de olvidar principios arraigados y observarlos desde otras perspectivas. (Guilford, Joy, 1950) distingue dos tipos de flexibilidad:

- La flexibilidad adaptativa, relacionada con el conjunto de impresiones que nos lleva a encontrar la solución a un problema.
- La flexibilidad espontánea relacionada con la inspiración y ocurrencia instantánea, que suele ser la más frecuente.

Dentro de este factor incluiríamos también la apertura mental citada por Marín Ibáñez, R. (1991) y Gervilla, A. (1992) p.220. Que hace referencia a aquellas personas creativas que están siempre predispuestas a nuevas alternativas, a profundizar, a preguntarse sin descanso el “porqué” o el “para qué”. Según este factor, no pueden ser creadores los que no enjuician la realidad desde numerosas posibilidades, siendo capaces de ir más allá.

c) Originalidad: Torrance, (E Paul, 1974) considera este factor como uno de los más importantes a la hora de identificar la creatividad, y por ello lo define como “la habilidad para producir respuestas poco comunes: para evocar asociaciones remotas, insólitas o desacostumbradas”. Este factor está muy relacionado con el contexto donde se produce esa idea original, pues hay que tener en cuenta que la sociedad no siempre acepta el talento creador.

d) Sensibilidad a los problemas: Tanto (Guilford, Joy, 1950) como (Torrance, E Paul, 1974) consideran que las personas creativas muestran una peculiar facilidad para fijarse en cosas inusuales y para advertir dónde están los problemas. Es decir, son receptivas a la hora de percibir los problemas; pueden intuir posibles complicaciones así como formular y dar argumentaciones precisas, formular preguntas y encontrar posibles soluciones. Las personas con gran sensibilidad pueden hacer un problema de las cosas aparentemente insignificantes y encontrar nexos causales allí donde no parecía haberlos.

e) Capacidad de redefinición: (Guilford, Joy, 1950) califica este factor como un tipo de flexibilidad del pensamiento opuesto a la rigidez del juicio y establece una diferencia entre “sensitividad cognitiva” y “sensitividad evaluativa”. Es el

momento inicial o de la apertura hacia la creatividad sin juicios previos que interfieran dicho proceso y se encuentra en todo proceso creativo. Por el contrario la sensibilidad devaluativa se encuentra en la última fase, en el producto, en el momento de valorar los nuevos descubrimientos adecuados al entorno.

Así pues, entendemos la redefinición como la capacidad de percibir un mismo problema desde distintos puntos de vista pasando por alto las vinculaciones funcionales, para dar a los objetos usos, funciones y aplicaciones diferentes.

Como ejemplo podríamos citar al escultor que convierte materiales como el hierro en objetos de arte. En la vida cotidiana, se puede observar en los indigentes, que transforman las cajas en mantas para calentarse. En el juego simbólico de los niños, se aprecia cómo esas mismas cajas pasan a ser distintos objetos, como televisores o casitas.

f) Elaboración: para (Torrance, E Paul, 1974), es la capacidad de completar la representación sustancial con detalles significativos, típicos y reveladores. Es un factor que aparece en todas las dimensiones de la creatividad, cualquiera que sea el campo de referencia y reconocible por el nivel y la riqueza de detalles, complejidad y desarrollo de las ideas que matizan la creación original.

Guilford, (1950) la define como una producción semántica, como una producción pormenorizada para la confección de una idea con precisión meticulosa. Elaborar sería entonces un concepto próximo a perfeccionar y determina la calidad de la obra creada.

Para su valoración este factor se opone al de productividad cuando se tienen en cuenta las respuestas en un tiempo determinado.

g) Comunicación: La comunicación es la capacidad para expresar ideas o pensamientos a los demás. Es anticiparse a lo que otros piensan, sienten y, no han

sabido o no han podido expresarlo adecuadamente. Así, la comunicación nos conduce a la búsqueda de soluciones compartidas, que por lo tanto se oponen al enfrentamiento y a la confusión y se abre al diálogo y a la búsqueda de propuestas de mejor.

La personalidad creadora. Rasgos de la persona creativa.

Las características personales de los individuos creativos han sido estudiadas desde la psicología de los rasgos por diferentes autores, con resultados bastante uniformes que muestran la existencia en las personas creativas de aspectos semejantes y características que las identifican. Pero lo más destacable de estos estudios es haber resuelto una cuestión fundamental que, de alguna manera, se enfrentaba a la corriente más vieja del pensamiento mágico que estimaba que la creatividad era cosa de pocos y privilegiados.

Puede decirse que ha sido relativamente lento llegar a la convicción definitiva de que la creatividad es una característica universal de todos los individuos. Una abundante investigación Steinberg (1964), Martin (1950, 1952) y Maddi (1965), ha encontrado correlaciones entre personalidad y creatividad que llevan a la conclusión de que la creatividad es un rasgo universal, una aptitud con la que el individuo nace, pero que puede inhibirse por aculturación. Por lo tanto, no existiría diferencia entre creativos y no creativos, sino que son los conflictos íntimos los que inhiben la creatividad y lo que realmente hace que se produzca el acto creativo es la motivación. Esto parece hablar a favor de una posible predictibilidad como ayuda y como parte del complejo multidimensional de componentes de conducta que producen los actos creativos, en los que cabe destacar que el sistema afectivo-motivacional acompaña a dicho acto creativo, pero no lo produce. Se hace, pues, necesaria una amplia investigación, y no sólo de la predicción de la capacidad básica de la creatividad, sino sobre todo de la predicción de las distintas formas y estilos de creatividad, que es donde más influencia predictiva parecen tener las características de personalidad.

Por otra parte, lo que nadie dice es que este rasgo sea del mismo nivel en todos los individuos sino que presenta formas y potencias distintas en cada uno.

Alonso Monreal, C. (1982) ha hecho una síntesis de las características de personalidad, que han ido descubriendo las investigaciones pertenecientes a la Psicología de los rasgos, que ahora resumimos:

Complejidad: Los individuos creativos sienten preferencia por la complejidad, son psicodinámicamente complejos, pero a la vez con mayor potencial para una síntesis compleja del yo. Poseen un alto nivel de tolerancia a la ambigüedad y prefieren el desorden, al menos en las formas visuales, aunque con deseo de resolver la ambigüedad y el desorden.

Impulsividad: Son impulsivos y aparecen en ocasiones como poco disciplinados y menos controlados ya que rechazan la supresión como mecanismo para el control del impulso por lo que se prohíben menos pensamientos, no aceptan los tabúes y tienen un cierto tipo de indisciplina que corresponde psicoanalíticamente al primer estadio anal.

Tienen gran sentido del humor. Necesidad de aventura que puede ser la razón de su tendencia al riesgo. Pero esto no impide que sean personas genuinamente serias y responsables. La creatividad está asociada con el positivismo y el entusiasmo más que con actitudes críticas negativas.

Identidad sexual: Los creativos tienden a tener una puntuación alta en femineidad, lo que puede explicarse por el amplio abanico de intereses que poseen, muchos de los cuales son propios del sexo femenino. La tendencia a modelos femeninos de interés y conducta podría relacionarse con la bisexualidad de los creativos de que hablan los psicoanalistas que parece haberse originado en una identificación ambigua con los padres. Los jóvenes artistas tienen intereses femeninos y las jóvenes artistas tienen intereses masculinos. En los individuos

originales se ha encontrado que tienen imperfectamente interiorizadas las reglas paternas, particularmente las acompañadas por una clase contrastante de reglas, es decir, la fuerza del “superyo” es baja. También nos han parecido dignas de mención conclusiones como que los científicos en general no sienten gran admiración por la madre, aunque no se rebelan contra ella, si no que se muestran más bien distantes que rebeldes. Y en los físicos investigadores aparece una mayor distancia entre padre-hijo.

Sociabilidad: Los individuos creativos presentan bajo nivel de sociabilidad. Son menos amistosos, más hostiles y agresivos, lo que podría interpretarse como inseguridad, pero a la vez muestran seguridad y valentía ante el grupo social. Son, eso sí, introvertidos, menos extravertidos y sociales que el promedio de las personas. Tal vez por esto aparece una fuerte relación entre el pensamiento divergente y el psicoticismo.

Disposiciones para el cambio: Tienen un alto nivel de intereses. Son menos sumisos a la realidad, es decir, no aceptan las cosas como son, intentan buscar otros caminos para mejorarlas. También sienten gran necesidad de variedad. Y son más flexibles y fluidos.

Autoconfianza: Su autoevaluación y autoconfianza son altas. Tienen seguridad y valentía ante el grupo social, aunque los perciben inseguros y por eso agresivos. Son más líderes que seguidores. Sienten fuerte necesidad de ser reconocidos por los otros. Tienen un alto nivel de aspiración para sí mismos.

Autosuficiencia: Dan un alto nivel de autosuficiencia, pero con fuerte necesidad de autonomía y autodirección y muy preocupados con la propia suficiencia como personas.

Independencia de juicio: Valoran su propia independencia o autonomía. La inconformidad parece ser condición indispensable para que exista la creatividad.

Las conclusiones sobre este aspecto son generalmente aceptadas. Las personas originales son más independientes en sus juicios y esto implica que posean:

- a) Una cierta evaluación positiva del entendimiento y la originalidad cognitiva, así como del espíritu de libertad de prejuicios.
- b) Un alto grado de implicación personal y reacción emocional
- c) Falta de facilidad social o ausencia de las virtudes sociales comúnmente evaluadas.

Salud mental: El tema de la relación de la creatividad con la salud mental ha sido un tema muy estudiado, y lo sigue siendo en la actualidad, sobre todo en estudios de Psiquiatría. Curiosamente, podemos encontrar dos líneas de investigación contradictorias:

- 1.- La que relaciona la creatividad con el conflicto mental.
- 2.- Y la que relaciona la creatividad con la salud mental.

1.- Entre los investigadores que relacionan la creatividad con el conflicto psicológico o mental destaca Lombroso, C. (1891), quien al hacer un estudio de los genios históricos llega a deducir que la genialidad es una "psicosis degenerativa del grupo epileptoide". Actualmente nadie acepta esta teoría, pero existe una prolongación real de ella a partir del psicoanálisis.

Efectivamente, Freud, S. (1910) establece que la obra artística equivale a la sublimación de la neurosis del artista originada en los conflictos edípicos que están así presentes en todas las obras del artista y llegó a afirmar que un artista psicoanalizado dejaría de ser artista.

Según Javier Corbalan J. (2003), más recientemente, han investigado sobre el tema Sandblom, quien analiza cómo influye la enfermedad en la literatura, la pintura y la música y Hasenfus y Magaro que han hecho estudios sobre

creatividad y esquizofrenia entre las que encuentran cierta relación, concretamente, una igualdad de constructos empíricos, fluencia ideacional, súper inclusión y complejidad de la percepción. Con esto no llegan a afirmar que el creativo sea esquizofrénico, ni siquiera esquizotímico, pero abren interrogantes para las conexiones entre salud y enfermedad.

2.- Por el contrario, la posición que tiende a predominar entre psicólogos y científicos es la de que la creatividad se relaciona más con la salud mental. Entre ellos está Vigotsky, L.S. (1972):, quien niega las concepciones psicoanalíticas del arte y lo define como catarsis, en el sentido de solución de problemas de personalidad; Drevdahl, J.E. & Cattell, R.B. (1958):, quienes dicen que el individuo creativo es el "divino descontento" porque en él se encuentra con frecuencia un alto grado de ansiedad, a la que no atribuye una significación patológica si no de ser simplemente superior respecto a la media.

Guilford, J. P. (1986) concluye que los creativos no son ni neuróticos ni psicóticos, ya que los individuos que puntúan alto en producción divergente, tienden a puntuaciones un poco más bajas en tendencia neurótica o inmadurez emocional, lo cual es consistente con la observación común de que los neuróticos son menos creativos.

También a Kris, E. (1952) quien, en relación con el psicoanálisis del arte, afirma expresamente que la potencialidad creativa surge en conexión con los conflictos primitivos de la persona, pero el éxito depende del grado en que la actividad se ha vuelto autónoma y se ha alejado del conflicto.

Estos son los rasgos que se presentan con más frecuencia en las personas creativas, según Gervilla, A. (1980):

- Son más independientes y autónomas en su manera de pensar y de actuar.
- Se adaptan con gran facilidad a cualquier situación.
- Son curiosas y manifiestan un gran interés por las cosas nuevas.
- Presentan introversión y control interior de los procesos de pensamiento.

- Reaccionan contra los obstáculos y limitaciones.
- Son originales cuando expresan sus emociones, propuestas y fantasías.

La inteligencia del individuo creativo.

Durante mucho tiempo se identificó al individuo creativo con el individuo inteligente, de manera que no se diferenciaba entre creatividad e inteligencia. Pero en el pasado siglo las relaciones entre creatividad e inteligencia han planteado a los investigadores dos interrogantes básicos. ¿Es lo mismo ser creativo que ser inteligente? ¿A una inteligencia alta o baja corresponde siempre una creatividad alta o baja, y viceversa? Parece ser que esto no es así:

El primero que establece formalmente la diferencia entre creatividad e inteligencia es Guilford, J. P. (1950), quien encontró que había determinados factores de la inteligencia que eran característicos de la conducta creativa y otros no tanto. Estos factores los ubica en el eje "operaciones del pensamiento" y confirman la hipótesis de Barron de que los creativos tienen una estructura intelectual más compleja que los no creativos. Los factores de la inteligencia a los que hacemos referencia son los siguientes:

- a) Los conocimientos (cogniciones), que presentan la capacidad de comprender datos. Tienen menor relación con la creatividad.
- b) La memoria necesaria para el saber, para los conocimientos. También tienen menor relación con la creatividad.
- c) La producción divergente o pensamiento divergente que conduce a diversas posibilidades de solución de un problema, o, según otros, que se diversifica de la norma social. Ambas acepciones se encuentran en la literatura psicológica como sinónimos de "pensamiento creador".
- d) La producción convergente. Aunque parezca un factor de difícil correlación con la creatividad, Guilford estima imprescindible para la

misma dos grupos de factores convergentes: la capacidad de establecer un orden entre datos muy diversos y la de proceder a su transformación.

- e) La evaluación. Según Guilford es necesaria a lo largo de todo el proceso creativo tanto para hacerse cargo del problema inicial como para la comprobación de los pasos lógicos y de la solución definitiva.

La gran aportación de Guilford para la comprensión de la creatividad, la encontramos en su concepto de producción divergente. Según ésta, un sujeto creativo estaría especialmente dotado para resolver problemas en los que son aceptables más de una solución la producción convergente, resulta eficaz en resolver problemas en los que sólo cabe una única solución posible.

Para Eysenck, H. (1995), los logros creativos exigen algo más que creatividad, "El papel de la inteligencia consiste en reconocer cuál de las nuevas ideas es también una idea buena para asignar recursos efectivamente y realizar otros fundamentos de la resolución de problemas".

Otro ejemplo de la relación entre inteligencia y creatividad lo encontramos en Sternberg, R.J.; Lubart, T.I. (1997), para quienes, sin ser lo mismo, creatividad e inteligencia en algún momento se tocan profundamente y la creatividad está asociada con una alta inteligencia.

Fue un estudio de Wallach y Kogan³⁹ el que estableció unos resultados que hoy día se aceptan generalmente como comprobados y por los que puede afirmarse que no son lo mismo la creatividad y la inteligencia. Parece que para que exista un buen nivel de creatividad es necesario un cierto nivel de inteligencia. Inteligencia y creatividad interactúan entre sí y dan origen a cuatro grupos básicos de sujetos:

1. **Individuos con inteligencia alta y creatividad alta:** dan pruebas de control de sí mismos y de libertad, tanto en conducta adulta como infantil,

2. **Individuos con inteligencia baja y creatividad alta:** generalmente son individuos con fracaso escolar y personal. Pueden ser favorecidos por un ambiente permisivo.
3. **Individuos con inteligencia alta y creatividad baja:** centrados en el rendimiento escolar: sienten como una tragedia el fracaso escolar.
4. **Individuos con inteligencia baja y creatividad baja:** individuos profundamente perturbados, con grandes problemas de orientación.

La capacidad creadora se manifestaría pues, sólo una vez que se alcancen unos determinados mínimos inteligentes, aunque a partir de éstos se abre nuevamente una extensa gama de posibilidades de mayor o menor creatividad, lo que convierte a la creatividad en un constructo nítidamente independiente del CI, Guilford, J. P. (1986).

Técnicas para el desarrollo de la creatividad

Desde el comienzo de la preocupación por la enseñanza de la creatividad, sobre todo a propuestas de la industria americana, se pensó en la posibilidad de utilizar determinadas técnicas que ayudaran a los sujetos a romper los esquemas mentales y de acción recibidos y descubrir nuevas vías de solución de problemas.

A tal fin, se propusieron las siguientes técnicas:

- **El listado de atributos:** en 1931, Robert Crawford, profesor de la Universidad de Nebraska, inicia el primer curso sobre creatividad que da origen a la técnica “listado de atributos”, que consiste básicamente, en hacer un listado de atributos de un objeto, y preguntarse luego cómo puede modificarse cada uno de ellos. Esta técnica tuvo larga vida, y puede considerarse el germen de las técnicas posteriores.
- **El brainstorming o tormenta de ideas:** difundida por Osborn en 1963, es una técnica para aportar ideas nuevas en grupo. Se parte de la base de no

utilizar ningún tipo de crítica en las aportaciones. Consiste en decir en voz alta lo que viene a la mente, hacer el mayor número de aportaciones, intentar que sean ante todo originales aunque parezcan locas y procurar combinar y mejorar las aportaciones de los otros. Al final se hace una síntesis y discernimiento de lo útil y lo inútil.

- **La sinéctica de Gordon:** consiste en reunir elementos que no tienen entre sí ninguna relación. Se trata de utilizar las analogías posibles en la resolución de problemas.

Fases del proceso creativo

El estudio del proceso creativo es uno de los campos de investigación en el que queda más camino por recorrer. Este proceso es el arte de hallar nuevos conocimientos, por ello esta búsqueda incansable está estrechamente relacionada con la heurística. El vocablo heurística deriva del griego *yo busco*, significa hallar, encontrar algo nuevo, distinto a lo existente. Esta disciplina estudia casos de invenciones e intenta deducir de ellos las reglas más generales del descubrimiento. Por ello este método resulta un proceso muy útil para buscar pruebas.

Torrance considera que el proceso creador se encuentra relacionado con las facultades del pensamiento creativo; con la curiosidad, identificada con el deseo y el interés del sujeto por crear; con la imaginación, que es una cualidad o característica del individuo; con el descubrimiento, entendido como la toma de conciencia de la realidad; con la innovación, como transformación de lo ya existente y, por último, con la invención, es decir, aquella posibilidad de generar una nueva solución.

Wallas, G. (1926), distingue las fases y las caracteriza del siguiente modo:

1. Fase de preparación. Su núcleo sería el enfrentamiento del individuo con un problema que debe resolver.

2. Fase de incubación. Su núcleo es un estado de tensión psíquica, difícilmente analizable, en el que se dan actos involuntarios no conscientes, desde brevísima a larguísima duración, y que giran en torno a la solución del problema planteado.
3. Fase de iluminación. La solución del problema se presenta de manera súbita y frecuentemente inesperada, bien de modo global, bien a través de complementarias y sucesivas iluminaciones.
4. Fase de verificación. El individuo verifica el producto ofrecido por la iluminación con normas o cánones considerados necesarios por el creativo en los campos en que se mueve (científico, artístico, político, social, etc.).

Y explica que estas cuatro fases no siempre se producen de forma sucesiva, sino que con frecuencia se solapan y entretajan, produciéndose también regresiones hacia las más primitivas.

Pensamiento

Navarro (2001) manifiesta que es difícil dar un concepto de pensamiento, pero hace referencia a Nieto (1997) que dice: “Pensar es transformar, elaborar o procesar información, hacer uso de ella, para obtener nuevos conocimientos. pensar es observar, compartir, distinguir características de objetos; es clasificar, abstraer, razonar, inferir, argumentar deductiva e inductivamente; es inventar, crear y valorar la inteligencia (conocer y pensar) es el instrumento psíquico que el organismo humano utiliza para resolver los problemas que le planteen, el medio físico y social; externo e interno del individuo”

De esto se puede deducir que inteligencia y pensamiento están íntimamente relacionados; pero no son sinónimos.

Todos los seres humanos somos dotados de inteligencia la misma que es simbólica. Lo simbólico es un producto de su actividad mental, comunicable

gracias al lenguaje. El pensamiento se requiere, en el proceso de humanización precisamente para manejar y manipular intelectualmente a estos inventos humanos o simbólicos.

Habilidad

Según Knapp (1963), una habilidad es “la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de acierto y, frecuentemente, con el mínimo de coste de tiempo, energía, o ambas cosas”

Por su parte, Guthrie (1957) prácticamente coincide con la definición de Knapp concretando que una habilidad es “la capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo de éxito y, a menudo, un mínimo de tiempo, de energía o de los dos”

Podemos ejemplificar una habilidad en el saque de beisbol, la habilidad sería la capacidad del jugador de conseguir sacar correctamente el balón enviándolo al campo contrario, cosa que puede conseguir de formas diferentes, es decir, valiéndose de varias formas de movimientos o gestos técnicos conocidos. En efecto, en una situación de juego, el sujeto puede efectuar diferentes formas de sacar el balón y todas con la misma finalidad: colocar el balón en el campo contrario.

Así, el grado de desarrollo de una habilidad no puede medirse, en la mayoría de los casos, por la perfección en la ejecución de los movimientos, sino por el índice de eficacia a la hora de alcanzar los objetivos propuestos (Batalla, 1994)

2.9 Hipótesis General

La Dramatización como estrategia didáctica incide en el pensamiento creativo de los estudiantes.

2.10 Señalamiento de Variables

Variable independiente: La dramatización

Variable dependiente: Pensamiento creativo

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

Esta investigación se encuentra en el enfoque cuantitativo porque requiere una investigación interna y sus objetivos plantean acciones inmediatas, además la población es pequeña por lo cual no es necesario sacar una muestra, según Doorman, F (1991) pág. 68... El método más utilizado al respecto es la encuesta, una técnica que genera datos cuantitativos que pueden ser utilizados para la comprobación o el rechazo de hipótesis preformuladas.

3.2 Modalidad básica de la investigación

De campo

Para la presente investigación se obtuvo la información directamente en el lugar de los hechos que fue con los 37 estudiantes de cuarto año de educación Básica paralelo “B” de la Escuela República de Colombia ubicada en el canto Saquisilí provincia de Cotopaxi, con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación encaminada a satisfacer los objetivos planeados en la presente investigación.

Bibliográfica – Documental

La presente investigación es de tipo Bibliográfica – documental ya que permitió revisar, ampliar, sintetizar, comparar puntos de vista de varios autores; basándose en libros, módulos, internet, revistas electrónicas, así como documentos validados y confiables para poder conocer el fondo el tema de investigación.

3.3 Nivel o tipo de investigación

Asociación de variables

Este nivel de investigación nos permitió determinar la relación que existe entre la variable dependiente y la variable independiente.

Nivel Descriptivo

Por cuanto se desea saber la realidad en la que se encuentran los niños de educación básica en cuanto se refiere a la dramatización para fomentar la creatividad, sus debilidades y fortalezas, cuyos resultados se reflejarán en las conclusiones y recomendaciones de este informe; según Ma. Guadalupe Moreno Bayardo (2007) pág. 128, el nivel descriptivo pretende obtener información acerca del estado actual de los fenómenos, recaba toda la información posible de acuerdo con los propósitos del estudio el investigador determina cuales son los factores o las variables cuya situación pretende identificar.

3.4 Población y muestra

Cuadro N.3 Población y muestra

Población	Número de personas
Estudiantes del 4º E.G.B paralelo "B"	37
TOTAL	37

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Por ser la población pequeña, se trabajó con su totalidad, sin ser necesario sacar muestra alguna.

3.5 Operacionalización de variables

Variable Independiente: DRAMATIZACIÓN

Cuadro N° 4. Operacionalización de la Variable Independiente

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
La dramatización es una estrategia didáctica que fomenta y potencia en sus participantes valores, habilidades, utilizando la herramienta teatral en una práctica lúdica , a partir de los juegos y la experimentación busca proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad	<p>Estrategia didáctica</p> <p>Práctica lúdica</p> <p>Impulsar la creatividad</p>	<p>Técnicas Estrategias Recursos</p> <p>Habilidades Juegos tradicionales</p> <p>Originalidad Autoestima Motivación</p>	<p>Ciencias Naturales: Precaución ante los efectos de la luz y el calor.</p> <p>Lengua y Literatura: Estructura de una guía turística.</p> <p>Matemática: Unidad de mil o millar.</p> <p>En Estudios Sociales: Teorías del rígen de universo</p>	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de cotejo. Anexo (6)</p>

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Variable Dependiente: PENSAMIENTO CREATIVO

Cuadro N° 5. Operacionalización de la Variable Dependiente

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>La creatividad se refiere a la capacidad de crear cosas nuevas, se define como factores o características de la personalidad creadora, entre los cuales se encuentra la fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente.</p>	<p>Personalidad creadora</p> <p>Originalidad</p> <p>Pensamiento Divergente</p>	<p>Creación Actitudes internas</p> <p>Crear Innovar</p> <p>Creatividad constructiva Propuestas originales</p>	<p>TTCT-Figurativo forma A el cual consta de subtest o juegos: componer un dibujo, acabar un dibujo y líneas paralelas, en las cuales se evalúa:</p> <p>ORI: Originalidad ELAB: Elaboración FLU: Fluidez FX: Flexibilidad</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Test para medir el pensamiento creativo de Torrance (1974) Anexo (4)</p>

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

3.5 Plan de recolección de información

El presente trabajo de investigación se realizó en la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi, contando con el apoyo de los estudiantes de cuarto año de E.G.B paralelo “B”, docentes y directivos de la institución.

- La investigación se ejecutó en el semestre octubre 2015- marzo 2016 con el tema la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo, la información fue recolectada en el mes de diciembre del 2015.
- Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el test de Torrance ANEXO (5) desarrollado en el año 1974 (TTCT Torrance Test Creative Thinking,), para medir el pensamiento creativo.
- El TTCT se aplicó dos veces para conocer los niveles de creatividad de los estudiantes, antes y después de aplicar la **dramatización como estrategia** didáctica en el aula de clases, sacando los datos necesarios para la Operacionalización de variables y comprobación de la hipótesis.
- El TTCT tiene como finalidad medir la capacidad creativa, a través de actividades interesantes y estimulantes, las tareas que conforman la prueba, que Torrance prefiere llamar juegos, han sido elegidas a partir de los análisis factoriales de un importante número de actividades elaboradas por el autor (Torrance, 1974) y confirmadas en estudios recientes (Prieto et al., 2003; Ferrando et al., 2007).
- En la presente investigación se utilizó TTCT-Figurativo forma A cuyo objetivo es valorar la capacidad creativa mediante dibujos el cual consta de tres subtest o juegos: componer un dibujo, acabar un dibujo y líneas paralelas.
- El sub test “Componer un dibujo” tiene como objetivo dar una finalidad a algo que previamente no la tenía y llegar a elaborar el objeto de manera inusual. Se evalúa la originalidad y la elaboración.

- A continuación se le entregó la hoja de papel bom y el trozo de papel verde (cartulina) y se le indico que piense en un dibujo o en alguna cosa que pueda dibujar usando el trozo de papel verde como parte del dibujo, pegándolo en la hoja de papel bom en el lugar que deseen, con el lápiz añadir todas las cosas que quieran para hacer un bonito dibujo además de añadirle un título bonito y divertido que represente el dibujo realizado.
- El segundo juego consiste en acabar un dibujo. El objetivo es que el alumnado complete y ponga título a esos dibujos acabados por él. Se evalúa la elaboración, la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.
- El tercer juego, las líneas paralelas, consiste en que el niño haga tantos dibujos como pueda con diez pares de líneas paralelas. Mide la aptitud para hacer asociaciones múltiples a partir de un estímulo único. Se evalúa la elaboración, la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.
- Para la aplicación de los tres juegos de manera colectiva se utilizó para cada estudiante una hoja de papel bom, un trozo de papel verde (cartulina) con forma de huevo (y del tamaño real), goma, lápiz y lápices de colores.
- Fue aplicado en forma colectiva a los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo “B”, la duración fue de 10 minutos, a contar después que los estudiantes tengan claras las instrucciones de la elaboración de cada prueba.

Para la recolección de los datos de la variable independiente que es la el uso de la dramatización como estrategia didáctica,

- Se procedió a realizar las respectivas planificaciones ANEXO (6) en las cuatro áreas de Educación Básica que son: Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Matemática y Estudios Sociales.
- En Ciencias Naturales con el tema “Precaución ante los efectos de la luz y el calor” se dramatizó con los estudiantes las causas y consecuencias de la exposición a la luz solar excesiva.

- En Lengua y Literatura con el tema “Estructura de una guía turística” se dramatizó con los estudiantes el turismo de la ciudad de Esmeraldas utilizando una guía turística elaborada por los mismos estudiantes.
- En Matemática con el tema “Unidad de mil o millar” personificamos los números con los estudiantes y se realizó series ascendentes y descendentes e identificar mayor y menor que.
- En Estudios Sociales con el tema “Teorías del origen de universo” se dramatizó las afirmaciones de Copérnico y Tolomeo sobre el origen del universo.

3.6 Plan de procesamiento de la información

Los datos recogidos en el trabajo de investigación se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Para determinar los niveles de creatividad se establecieron los siguientes rangos:

Cuadro N° 6. Niveles y Rangos

Niveles	Rangos
6 a 14	Bajo
15 a 22	Medio
23 a 30	Alto

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Representaciones gráficas.
- Análisis e interpretación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO 4.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Datos antes y después

Estos datos fueron obtenidos aplicando el test de Torrance desarrollado en el año 1974 que se detalla en el anexo 5, el cual se aplicó antes y después de aplicar la dramatización como estrategia didáctica en las clases impartidas en las cuatro áreas de educación básica, a los 37 estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo “B”, de la Escuela República de Colombia ubicada en el cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi.

Cuadro N° 7 Datos de antes y después de aplicar la dramatización.

Nómina de Estudiantes	PD antes	Bajo	Medio	Alto	PD después	Bajo	Medio	Alto
1. Estudiante A	19,3		X		21,73		X	
2. Estudiante B	20,6		X		25			X
3. Estudiante C	19,6		X		21,7		X	
4. Estudiante D	22,55		X		23,55		X	
5. Estudiante E	15,05		X		19,45		X	
6. Estudiante F	23,80			X	23,85			X
7. Estudiante G	23,15			X	23,25			X
8. Estudiante H	21,65		X		24,3			X
9. Estudiante I	10,4	X			19,8		X	
10. Estudiante J	19,15		X		21,25		X	
11. Estudiante K	14,65	X			19,85		X	
12. Estudiante L	22,25		X		23,35			X
13. Estudiante M	20,4				24,4			X
14. Estudiante N	14,35	X			18,05		X	
15. Estudiante Ñ	22,05		X		23,55			X
16. Estudiante O	23,05			X	25,35			X
17. Estudiante P	21,3		X		25,9			X

18. Estudiante Q	12,1	X			22,7		X	
19. Estudiante R	14,95	X			19,15		X	
20. Estudiante S	17,6		X		23,4			X
21. Estudiante T	21,4		X		22,1		X	
22. Estudiante U	21,2		X		22,2		X	
23. Estudiante V	12,9	X			21		X	
24. Estudiante W	21,08		X		22,15		X	
25. Estudiante X	14,7	X			18,4		X	
26. Estudiante Y	8,05	X			18,75		X	
27. Estudiante Z	20,02		X		25,03			X
28. Estudiante AB	18,08		X		20,8		X	
29. Estudiante AC	18,35		X		22,5		X	
30. Estudiante AD	17,5		X		24			X
31. Estudiante AC	23,15			X	25,65			X
32. Estudiante AD	10,05	X			22,08		X	
33. Estudiante AE	11,15	X			20,4		X	
34. Estudiante AF	16,95		X		24,85			X
35. Estudiante AG	14,35	X			22,35		X	
36. Estudiante AH	16,25		X		21,5		X	
37. Estudiante AI	20,85		X		23,6			X
TOTAL		11	22	4		0	22	15

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados del tes Torrance

Nomenclatura

PD: Puntaje directo

4.2 Rangos y Niveles.

Para determinar el porcentaje de creatividad de los estudiantes se establecieron rangos en tres niveles lo que fueron bajo de 6 a 14 puntos, medio de 15 a 22 puntos y alto de 23 a 30 puntos; los cuales se obtuvieron de manera general e

individual antes y después de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica anexo (2 y 3).

Cuadro N° 8. Rangos y Niveles

Niveles	Rangos
6 a 14	Bajo
15 a 22	Medio
23 a 30	Alto

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: El investigador

4.3 Resultados Antes

Resultados a nivel general en los 37 estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”, obtenidos **antes** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad.

Cuadro N° 9 Porcentaje de creatividad antes

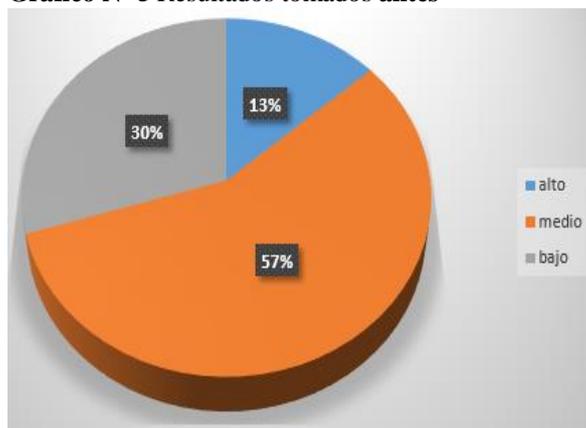
Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Alto	5	13%
Medio	21	57%
Bajo	11	30%

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Representación gráfica de los porcentajes de creatividad de los 37 estudiantes **antes** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad.

Gráfico N° 5 Resultados tomados **antes**



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Análisis

En los datos fueron obtenidos a nivel general en los 37 estudiantes antes de aplicar la dramatización como estrategia didáctica se observó que los niveles de creatividad se registraron en un 30% en rango bajo, 57% medio y 13% alto.

Interpretación

Lo que puede ser debido a que el docente no emplea estrategias para elevar esta destreza en los estudiantes como es la creatividad utilizando la dramatización en las clases que se imparten a los estudiantes.

4.4 Resultados Después

Resultados a nivel general obtenidos **después** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad de los estudiantes de Cuarto año de Educación Básica paralelo “B”

Cuadro N° 10 Porcentaje de creatividad después

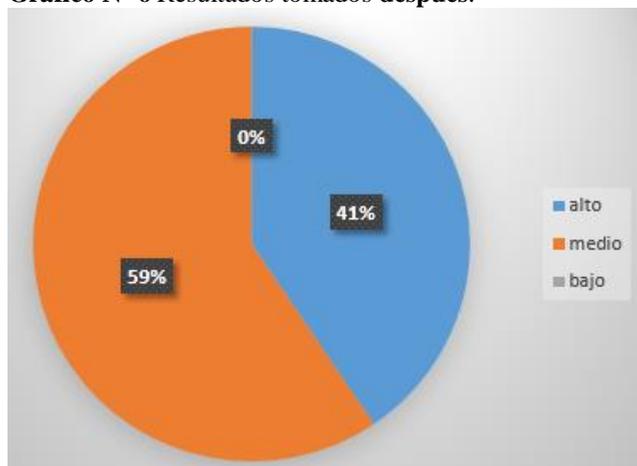
Rangos	Estudiantes	Porcentajes
Alto	15	41%
Medio	22	59%
Bajo	0	0%

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Representación gráfica de los porcentajes de creatividad de los 37 estudiantes **después** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad.

Gráfico N° 6 Resultados tomados **después**.



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Análisis

En la segunda aplicación del test de Torrance para, medir la creatividad se obtuvieron como resultados un 0% en el rango bajo, 57% medio y 43% alto por tanto, nos demuestra niveles elevados de creatividad en los estudiantes.

Interpretación

Posterior al empleo de la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica se evidenció que los niveles de creatividad se elevaron significativamente en los estudiantes, lo que se logró con la aplicación de dicha estrategia didáctica para fomentar la creatividad.

4.5 Verificación de hipótesis

En la presente investigación se utilizó la prueba estadística T de student pareada debido a que se obtuvieron datos de antes y después aplicando el Test de Torrance para al medir la creatividad (TTCT Torrance Test Creative Thinking,) utilizando

la dramatización como estrategia didáctica para fomentar la creatividad en los estudiantes.

Se utilizó el programa R Project para verificar los resultados obtenidos y comprobación de hipótesis. Anexo (8).

4.6 Datos antes

Estos datos fueron obtenidos de manera individual aplicando el TTCT (Test de Torrance para medir la creatividad) antes de emplear la dramatización como estrategia didáctica a los 37 estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”, para posterior verificación de hipótesis utilizando el programa R Project, detallados a continuación:

19,20,20,23,15,24,23,22,10,19,15,22,20,14,22,23,21,12,15,17,21,21,12,21,14,8,20
,18,18,17,23,10,11,17,14,16,21

4.7 Datos después

Estos datos fueron obtenidos de manera individual aplicando el TTCT (Test de Torrance para medir la creatividad) después de emplear la dramatización como estrategia didáctica a los 37 estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”, para posterior verificación de hipótesis utilizando el programa R Project, detallados a continuación:

22,25,22,24,19,24,23,24,19,21,20,23,24,18,24,25,25,22,19,23,22,22,21,22,18,19,2
5,20,22,24,26,22,20,25,22,21,23

4.9 Resultados Programa R-Project

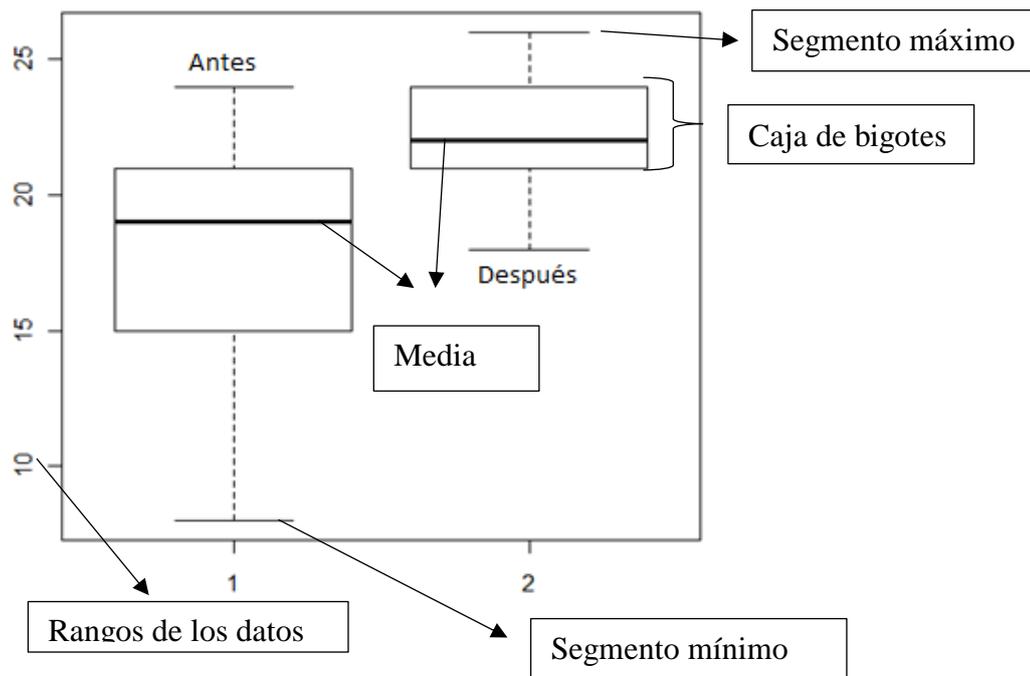
El código en lenguaje R para calcular la t para dos muestras pareadas es el siguiente:

antes=c(19,20,20,23,15,24,23,22,10,19,15,22,20,14,22,23,21,12,15,17,21,21,12,21,14,8,20,18,18,17,23,10,11,17,14,16,21)

despues=c(22,25,22,24,19,24,23,24,19,21,20,23,24,18,24,25,25,22,19,23,22,22,21,22,18,19,25,20,22,24,26,22,20,25,22,21,23)

boxplot (antes,despues)

Gráfico N° 7 Diagrama de asociación de datos antes1 – después2



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Software R Project

Análisis

Utilizando el comando `boxplot(antes,despues)` el programa R nos arroja el diagrama de asociación de datos el cual está formado por dos cajas de bigote las cuales muestran los resultados de antes con el numeral 1 y después con el numeral 2; cada caja de bigotes de acuerdo a la ubicación de los segmentos nos indica los valores mínimos y máximos de los datos ingresados.

Interpretación

Como se puede observar en el gráfico los niveles de creatividad se elevaron posterior a la aplicación de la dramatización como estrategia didáctica,

representado por la caja de bigotes número 2 posicionada desde el rango 20 a diferencia de la caja de bigotes número 1 posicionada desde el rango 15, claramente evidenciando aumento en los datos después.

Para la verificación de la hipótesis con el p-value, el código en lenguaje R es el siguiente:

```
t.test(antes,despues,paired=T)
```

```
Paired t-test
```

```
data: antes and despues
```

```
p-value = 7.996e-10
```

```
95 percent confidence (95% confianza)
```

4.8 Hipótesis

Ho. La dramatización como estrategia didáctica no incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

H1. La dramatización como estrategia didáctica incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

4.9 Regla de decisión

Como p-value = 7.996e-10 menor a 0,05 se rechaza H0 y se acepta H1 que dice: La dramatización como estrategia didáctica incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Con una probabilidad de cometer error menor al 0,05% y con un 95% de confianza se concluye que en efecto, la aplicación de la dramatización como estrategia didáctica incide en los niveles de creatividad de los estudiantes.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Al aplicar por primera vez el test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT), a los estudiantes de cuarto año paralelo “B” se verificó que los niveles de creatividad de los estudiantes se encontraban una minoría en rango alto, probablemente por la escasa utilización de estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes por parte del docente.
- Se implementó la dramatización como estrategia didáctica en las planificaciones de clase en las cuatro áreas de Educación Básica que son: Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Matemática y Estudios Sociales; dirigida a los estudiantes de cuarto año paralelo “B”, con lo cual se constató que al ser una estrategia didáctica es adaptable y aplicable a todas las asignaturas así como a cada uno de los contenidos educativos además de evidenciar en el estudiantado entusiasmo y colaboración al momento de realizar las dramatizaciones propuestas para cada clase.
- Se aplicó por segunda vez el test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT) a los estudiantes de cuarto año paralelo “B” para obtener los niveles de creatividad posteriores a la utilización de la dramatización como estrategia didáctica, en el cual los resultados obtenidos aumentaron en rango alto, es decir los estudiantes en su mayoría se ubicaron en el rango máximo establecido previamente, por lo tanto se evidencia un elevado nivel de pensamiento creativo en los estudiantes.
- Se concluye que la utilización de la dramatización como estrategia didáctica incide en el pensamiento creativo de los estudiantes, incentivando la colaboración y entusiasmo a de más de motivar al estudiante el interés por el tema a tratar en las clases, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deberían incentivar el pensamiento creativo de los estudiantes para evitar que los mismos piensen que carecen del mismo, ya que al realizar el test por momentos no tenían noción de que hacer posterior a las instrucciones, mucho de ellos necesitaron indicaciones adicionales a las ya explicadas e incluso un ejemplo de cómo realizar los dibujos de cada juego del test de creatividad.
- Se podría implementar la dramatización en los proyectos escolares con diferentes actividades como: la improvisación, el juego dramático, la representación de papeles y los juegos de roles, junto al taller de teatro, son los que tienen una mayor proyección en la enseñanza; ayudando con estas actividades a desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.
- Es factible que los docentes incrementen en sus planificaciones la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica, haciendo que los estudiantes sean actores participativos y fundamentales del proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de fomentar la creatividad y a la vez facilitar la adquisición de los nuevos conocimientos.
- En la actualidad el docente y futuros docentes debemos buscar alternativas nuevas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje no solo para el mismo docente sino también para el estudiantado, contribuyendo a la formación de entes productivos, creadores, participativos y desarrollando habilidades que les ayudara al buen desenvolvimiento como seres productivos en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA:

- Alonso Monreal, C. y Corbalán Berna, EJ. (1997): Psicología Diferencial. Guía de Estudios, Diego Marin, Murcia, p.84.
- Alonso Monreal, C. (1982): Autonomía afectiva y creatividad. Universidad Complutense, Madrid. Se basa para esta síntesis en las investigaciones realizadas por diversos autores como Guilford, 1975; Rees y Goldman, 1961; Barron, 1968; Thurstone, 1952; McKinnon y otros, 1961; Getzels y Jackson, 1958; Brim y Hoef, 1957.
- Barriga A., Frida y Hernández R. (1998) Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw-Hill.
- Boden, M. (1994): La mente creativa. Mitos y mecanismos, Gedisa, Barcelona, p. 75
- De Bono, E., & Castillo, O. (1994). El pensamiento creativo. Editorial Paidós
- García, M. R. B., Hernández, D., Prieto, M. F., Martínez, G. S., Sainz, M., & Sánchez, M. D. P. (2010). Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado.
- Gervilla, A. (1992): Dinamizar y educar. Metodologías propuestas por la Reforma, Dykinson, Madrid, p.220. “Desarrollo de la personalidad de cada sujeto para tomar decisiones propias a fin de explorar y cambiar cuanto le rodea”.
- Gervilla, A. (1980): La Creatividad y su evaluación, en Revista Española de Pedagogía, Nº 149.
- Guilford, J. P. y otros. (1978): La creatividad: presente, pasado y futuro en Creatividad y Educación, Paidós, Buenos Aires.
- Kris, E. (1952). Psychoanalytic explorations in art. International University Press. Nueva York.
- Jordi Díaz Lucea (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades motrices básicas, Barcelona España.
- Doorman-Heredis: (1992). Universidad Nacional; Universidad Estatal La metodología del diagnóstico en el enfoque de la investigación.
- Ma. Guadalupe Moreno Bayardo, México (2007) Introducción a la metodología de la investigación educativa II
- Maslow, A. H. (1987): La personalidad creadora (3ª ed.), Kairós, Barcelona, p. 127
- Mon, F. E. (2008, June). Análisis del Estado de la Creatividad de los Estudiantes Universitarios.
- Núñez, Cubero Luis y Navarro, Solano María Del Rosario (2007). Dramatización y Educación: Aspectos Teóricos.
- Pérez, Manuel Gutiérrez (2005). La dramatización como recurso.
- Torrance, E. P. (1978): Creatividad en el Proceso Educativo, Ed. Trillas, México
- Wallas, G. (1926): The art of thought, Harcourt Brace, New York

ANEXOS

Anexo1 Artículo Técnico (Paper)

Título del trabajo: “La Dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo”

Autor:

Diana Beatriz Panata Oña

Universidad Técnica de Ambato

diana.panata@gmail.com

Resumen:

Tema: “La Dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica Paralelo “B” de la escuela “República de Colombia” del cantón Saquisilí Provincia de Cotopaxi”

AUTOR: Diana Beatriz Panata Oña

TUTOR: MG. Morayma Bustos

En este trabajo de investigación se analizó como objetivo general la incidencia de la dramatización como estrategia didáctica en el pensamiento creativo de los estudiantes.

En el marco teórico se investigó la temática desde una perspectiva maso, meso y micro tomando en cuenta investigaciones previas a nivel mundial, en el Ecuador y en la institución educativa; se analizaron causas y consecuencias a través del árbol de problemas las cuales permitieron evidenciar la intensidad del problema, se resaltó la factibilidad, necesidad, importancia, utilidad y los beneficiarios de la investigación.

Para la ejecución de este proyecto se trabajó con el universo completo es decir con los 37 estudiantes de cuarto año paralelo “B”; la técnica utilizada para la recolección de la información fue el Test de Torrance para medir la creatividad el cual se aplicó dos veces antes y después de impartir las clases en las cuatro áreas de Educación Básica implementando la dramatización como estrategia didáctica; para el procesamiento de la información se utilizó el software R Project más la prueba estadística T de Student arrojando resultados que claramente mostraron un incremento de la creatividad de los estudiantes en un 13% en rango alto tomados antes, aumentando a 41% en rango alto tomados después; dando valedera la H1 que dice: La dramatización como estrategia didáctica incide en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Palabras Claves: Dramatización, estrategia didáctica, fomentar, pensamiento creativo, educación, enseñanza-aprendizaje, proceso.

Introducción:

En la actualidad las nuevas propuestas que se presentan en el currículo educativo proponen explotar habilidades y destrezas de los estudiantes, las cuales buscan que el estudiante sea independiente, activo, participativo, creativo, seguro de sí mismo y sociable.

En las instituciones educativas el proceso de enseñanza – aprendizaje aún se presenta de manera compleja ya que el docente no se desprende en su totalidad de métodos y técnicas de enseñanza tradicional siendo este un problema actual en las aulas de clase.

Desde los primeros años de vida, la creatividad es fundamentalmente un medio de expresión en el cual el niño/a se manifiesta libremente, por eso es necesario motivar a crear nuevas formas de expresión, que fomente en los estudiantes esta habilidad que les ayuda no solo en su diario vivir sino también en el campo

educativo, una de ellas es a través de la técnica de la dramatización como estrategia didáctica que fomenta en los estudiantes la creatividad.

Isabel Tejerina (2004), concibe la dramatización como un “conjunto de juegos y actividades de experimentación que buscan fundamentalmente proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad”. Motos y Tejedó (1996), afirman que “la dramatización implica dotar de estructura dramática a algo que en un principio no la tiene, como pudiera ser un poema, una noticia,...”

Es importante destacar que el empleo de la dramatización no implica un sistema de trabajo único, es decir, existen muchas y diversas formas de emplear esta estrategia en las aulas de clase como los cita García Hoz (1996) estos son: improvisación, drama, juego dramático, juego de actuación dramática, juego de ficción, juego del “como si”, juego de expresión, juego de papeles, juego de representación, drama creativo, dramática creativa, expresión dramática, taller de teatro, socio-drama, expresión corporal y creación colectiva. Dependiendo de diferentes factores y circunstancias pueden emplearse bien como recurso educativo, como prácticas de animación e incluso como tratamiento psicoterapéutico. (Motos y Tejedó, 1999).

Dichas acciones, desarrolladas a través de ejercicios estimulan y mejoran los procesos de comunicación (Jerez y Encabo, 2005), así como de representación e imitación del comportamiento humano, fomentando la diversión a través de los juegos (Colborne 1997), teniendo un papel vital en su relación con la educación (Courtney, 1990).

Para obtener en los estudiantes los objetivos propuestos en la planificación, al aplicar la estrategia debemos tomar en cuenta aspectos como: características de los estudiantes, el ambiente del aula, así como los recursos que se tengan para trabajar, ya que una misma actividad dramática no tiene el mismo resultado con estudiantes de edades diferentes. E incluso, con un mismo grupo de alumnos,

habría que emplear diferentes actividades, adaptándolas al tema o a las características de la clase a tratar.

La dramatización es pues un instrumento pedagógico que fomenta y potencia en sus participantes valores (Ferrer et al., 2003), habilidades sociales (Guil y Navarro, 2005), así como diferentes medios de expresión, orales y escritos (Motos, 1992). A partir de los juegos y la experimentación busca fundamentalmente proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad (Tejerina, 2004).

Ante esta situación podemos destacar la importancia del papel que juega la dramatización como estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje enfocándonos en fomentar la creatividad en los estudiantes, siendo una opción innovadora que los docentes pueden utilizar en las aulas de clase con el objetivo de lograr un aprendizaje de forma divertida, participativa y dinámica y a la vez formar niños y niñas más creativos que puedan insertarse con mayor facilidad a la sociedad.

Entre los objetivos del presente trabajo de investigación tenemos los siguientes:

Diagnosticar cuál es el nivel de creatividad en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” aplicando un test de creatividad, para conocer dichos niveles se aplicó el Test de Torrance desarrollado en el año 1974 con el cual se obtuvo los niveles de creatividad que poseían los estudiantes antes de aplicar la dramatización como estrategia didáctica en las aulas de clase.

Utilizar la dramatización en clases planeadas en las diferentes áreas de educación básica dirigida a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”; para ello se procedió a realizar las respectivas planificaciones de clase en las cuatro áreas de educación básica que son Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura y Matemática en las cuales se implementó como estrategia

didáctica la dramatización de acuerdo al tema a tratar y al año de básica que en este caso son estudiantes de cuarto año, los mismos que mostraron gran interés en colaborar y participar en la dramatización y durante toda la clase.

Aplicar la segunda evaluación de creatividad a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”; posterior a impartir las clases utilizando la dramatización como estrategia didáctica se aplicó por segunda ocasión el Test de Torrance desarrollado en el año 1974 para conocer los niveles de creatividad después de emplear la dramatización en las aulas de clase, el cual permitió conocer si la dramatización fomenta el pensamiento creativo en los estudiantes.

Analizar si la utilización dramatización como estrategia didáctica incidió en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B”; con los resultados del antes y después de impartir las clases utilizando la dramatización se demostró que dicha estrategia incide en el pensamiento creativo de los estudiantes, destacando niveles elevados de creatividad obtenidos después de las clases.

La dramatización al ser una técnica que nos ofrece variedad de métodos podemos adaptarlos a las diferentes áreas educativas que nos presenta el currículo académico permitiendo de muchas maneras ejemplificar diversos acontecimientos que les ayudará en el aprendizaje del saber ser cooperativos, participativos y propositivos.

Método:

La investigación se realizó en la escuela República de Colombia ubicada en el cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi con los estudiantes de cuarto año de educación básica paralelo “B” abarcando una población 37 estudiantes.

Esta investigación se encuentra en el enfoque cuantitativo porque requiere una investigación interna y sus objetivos plantean acciones inmediatas, además la población es pequeña por lo cual no es necesario sacar una muestra se trabajó con 37 estudiantes.

Para la recolección de información se aplicó en Test de Torrance desarrollado en el año 1974 para medir la creatividad antes y después de aplicar la dramatización como estrategia didáctica, obteniendo los niveles de creatividad a nivel individual y general, estos datos fueron utilizados para la comprobación o el rechazo de hipótesis preformuladas.

Para determinar los rangos de creatividad se utilizaron los siguientes niveles: de 6 a 14 se consideró Bajo, de 15 a 22 Medio y de 23 a 30 Alto.

Cuadro N° 8. Rangos y Niveles

Niveles	Rangos
6 a 14	Bajo
15 a 22	Medio
23 a 30	Alto

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: El investigador

En la presente investigación se utilizó la prueba estadística T de student pareada debido a que se obtuvieron datos de antes y después de aplicar la dramatización como estrategia didáctica, Se utilizó el programa R Project para verificar los resultados obtenidos y comprobación de hipótesis.

Resultados

Antes de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad de los estudiantes de Cuarto año de educación básica paralelo “B”; como se puede apreciar:

Cuadro N° 9 Porcentaje de creatividad antes

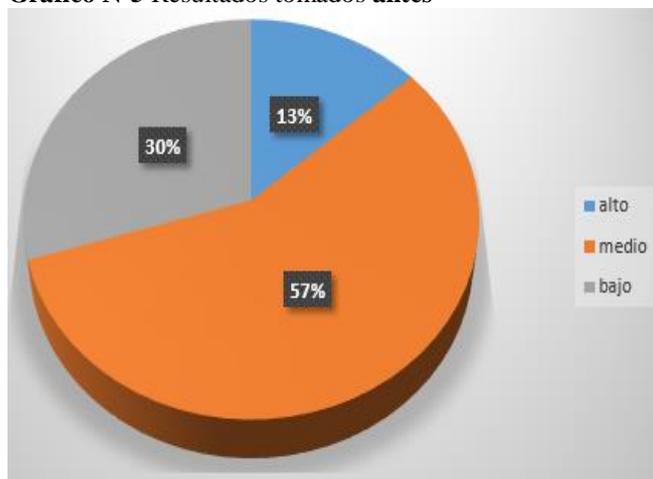
Rangos	Estudiantes	Porcentaje
Alto	5	13%
Medio	21	57%
Bajo	11	30%

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Representación gráfica de los porcentajes de creatividad de los 37 estudiantes **antes** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad.

Gráfico N°5 Resultados tomados **antes**



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados Estadísticos

Análisis

En la segunda aplicación del test de Torrance para, medir la creatividad se obtuvieron como resultados un 0% en el rango bajo, 57% medio y 43% alto por tanto, nos demuestra niveles elevados de creatividad en los estudiantes.

Interpretación

Posterior al empleo de la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica se evidenció que los niveles de creatividad se elevaron significativamente en los estudiantes, lo que se logró con la aplicación de dicha estrategia didáctica para fomentar la creatividad.

Resultados Después

Resultados obtenidos **después** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad de los estudiantes de Cuarto año de educación básica paralelo “B”

Cuadro N° 10 Porcentaje de creatividad después

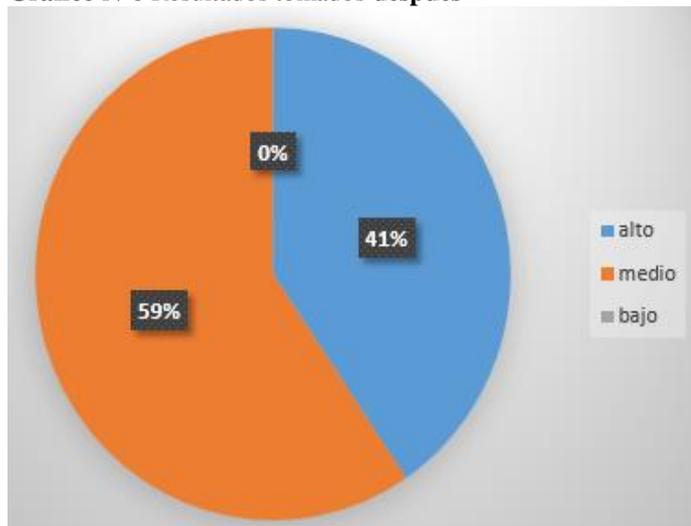
Rangos	Estudiantes	Porcentajes
Alto	15	41%
Medio	22	59%
Bajo	0	0%

Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Resultados estadísticos

Representación gráfica de los porcentajes de creatividad de los 37 estudiantes **después** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad.

Gráfico N°6 Resultados tomados **después**



Elaborado por: Panata Oña Diana Beatriz

Fuente: Datos Estadísticos

Análisis

En la segunda aplicación del test de Torrance para, medir la creatividad se obtuvieron como resultados un 0% en el rango bajo, 57% medio y 43% alto por tanto, nos demuestra niveles elevados de creatividad en los estudiantes.

Interpretación

Posterior al empleo de la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica se evidenció que los niveles de creatividad se elevaron significativamente en los estudiantes, lo que se logró con la aplicación de dicha estrategia didáctica para fomentar la creatividad.

Discusión:

En la presente investigación se ha logrado verificar que la dramatización incide en el pensamiento creativo de los estudiantes ayudando a desarrollar y fomentar la misma tal como lo señala (Tejerina, 2004. p. 118) “la dramatización es una estrategia didáctica que fomenta y potencia en sus participantes valores, habilidades, utilizando la herramienta teatral en una práctica lúdica, a partir de los juegos y la experimentación busca proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad”.

De acuerdo a este autor, son varios los beneficios que el docente puede lograr en los estudiantes aplicando la dramatización en las aulas de clase, entre estos Tejerina menciona la creatividad la cual permite en el ser humano mejorar los niveles educativos además de formar entes con capacidad de crear, innovar, motivar, comunicar y resolver problemas de manera original por lo que es importante esta investigación y la implementación de dicha técnica en el currículo educativo.

De modo que en la investigación podemos constatar los datos del antes y después de emplear la dramatización como estrategia didáctica obtenidos al aplicar el Test de Torrance para medir la creatividad en los estudiantes de cuarto año paralelo “B” los cuales evidenciaron un porcentaje de 13% en rango alto obtenidos antes y un 41% en rango alto obtenidos después de aplicar esta estrategia didáctica, logrando constatar que los niveles de creatividad se elevaron posterior a la implementación de la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica con las respectivas planificaciones de clases en cada área.

Siendo la creatividad fundamental en el sistema educativo es tarea del docente planificar clases dinámicas e innovadoras donde los estudiantes puedan desarrollar la creatividad siendo actores activos del proceso de enseñanza – aprendizaje garantizando la adquisición de conocimientos teórico - prácticos.

Con la implementación de tareas o estrategias novedosas el estudiante participa en forma más activa que cuando se emplean metodologías tradicionales en la enseñanza, como señalan Elisondo y Donolo (2011), “el docente tiene como actividad primordial encausar el proceso creativo de enseñanza aprendizaje, y, es necesario complementar metodologías de estudio a los efectos de comprender de manera integral el complejo fenómeno de la creatividad”.

Como explica Márquez (2011, p. 1), “la inteligencia humana y la creatividad son recursos imprescindibles de cada pueblo, por ello es preciso que la sociedad sitúe dentro de sus objetivos priorizados desarrollarlas consciente y científicamente” el desarrollo de la creatividad no solo en el ámbito educativo sino en todos los aspectos, buscando una sociedad con profesionales creativos, auténticos y con iniciativa capaces de generar ideas nuevas e innovadoras.

Cabrera (2010) presenta un análisis sobre la teoría de la creatividad, desde donde se analizan sus niveles, su proceso y su implicación en el aula, de manera especial en jóvenes en la etapa del pensamiento formal de su desarrollo evolutivo. A través

de los resultados obtenidos en la investigación de campo, se plantea la problemática, vigente en la educación ecuatoriana, mediante cuadros comparativos, entre las destrezas propuestas en la Reforma Curricular Consensuada y las destrezas con criterio de desempeño de la actualización curricular, los mismos que finalizan con recomendaciones para asegurar el desarrollo de la creatividad en el aula.

La creatividad juega un papel muy importante en relación a las innovaciones que el sistema hoy en día exige, el desarrollo del pensamiento y la formación de la actitud creadora de los estudiantes para ello el sistema educativo debe implementar en su currículo estrategias que fomenten esta destreza como la utilización de la dramatización como estrategia didáctica, brindando un ambiente creativo donde se busque estimular al estudiante a investigar, conocer, explorar, aprender y profundizar en las áreas de conocimiento aprovechando las diversas técnicas que nos ofrece la dramatización.

Conclusiones:

- Al aplicar por primera vez el test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT), a los estudiantes de cuarto año paralelo “B” se verificó que los niveles de creatividad de los estudiantes se encontraban una minoría en rango alto, probablemente por la escasa utilización de estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes por parte del docente.
- Se implementó la dramatización como estrategia didáctica en las planificaciones de clase en las cuatro áreas de Educación Básica que son: Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Matemática y Estudios Sociales; dirigida a los estudiantes de cuarto año paralelo “B”, con lo cual se constató que al ser una estrategia didáctica es adaptable y aplicable a todas las asignaturas así como a cada uno de los contenidos educativos además

de evidenciar en el estudiantado entusiasmo y colaboración al momento de realizar las dramatizaciones propuestas para cada clase.

- Se aplicó por segunda vez el test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT) a los estudiantes de cuarto año paralelo “B” para obtener los niveles de creatividad posteriores a la utilización de la dramatización como estrategia didáctica, en el cual los resultados obtenidos aumentaron en rango alto, es decir los estudiantes en su mayoría se ubicaron en el rango máximo establecido previamente, por lo tanto se evidencia un elevado nivel de pensamiento creativo en los estudiantes.
- Se concluye que la utilización de la dramatización como estrategia didáctica incide en el pensamiento creativo de los estudiantes, incentivando la colaboración y entusiasmo a de más de motivar al estudiante el interés por el tema a tratar en las clases, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones:

- Los docentes deberían incentivar el pensamiento creativo de los estudiantes para evitar que los mismos piensen que carecen del mismo, ya que al realizar el test por momentos no tenían noción de que hacer posterior a las instrucciones, mucho de ellos necesitaron indicaciones adicionales a las ya explicadas e incluso un ejemplo de cómo realizar los dibujos de cada juego del test de creatividad.
- Se podría implementar la dramatización en los proyectos escolares con diferentes actividades como: la improvisación, el juego dramático, la representación de papeles y los juegos de roles, junto al taller de teatro, son los que tienen una mayor proyección en la enseñanza; ayudando con estas actividades a desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.
- Es factible que los docentes incrementen en sus planificaciones la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica, haciendo que los estudiantes sean actores participativos y

fundamentales del proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de fomentar la creatividad y a la vez facilitar la adquisición de los nuevos conocimientos.

- En la actualidad el docente y futuros docentes debemos buscar alternativas nuevas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje no solo para el mismo docente sino también para el estudiantado, contribuyendo a la formación de entes productivos, creadores, participativos y desarrollando habilidades que les ayudara al buen desenvolvimiento como seres productivos en la sociedad.

Bibliografía:

Cabrera, F. (2010). El pensamiento creativo desde la Reforma Curricular Ecuatoriana. Estudio en la etapa de las operaciones formales (8o, 9o y 10o) año de educación básica. Tesis previa la obtención del grado de Magister en Educación y Desarrollo del Pensamiento. Universidad de Cuenca-Ecuador.

Anexo 2 Resultados antes

Resultados obtenidos **antes** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad de los estudiantes de Cuarto año de educación básica paralelo “B”

Nómina de Estudiantes	Juego 1		Juego 2				Juego3				PD	Bajo	Medio	Alto
	Ori	Ela	Flu	Fx	Ori	Ela	Ori	Flu	Fx	Ela				
1. Estudiante A	5	1	2	1,2	1	2,5	2	0,6	2	2	19		X	
2. Estudiante B	5	2	2,5	0,7	1	1	2,5	0,9	2,5	2,5	20		X	
3. Estudiante C	5	4	2,25	1,7	1,25	2,25	0,75	0,4	1	1	19		X	
4. Estudiante D	5	3	2,5	1,4	1,25	2	2,5	1,4	1,25	2,5	23			X
5. Estudiante E	3	2	2	1,2	1	2	2,25	0,6	0,5	0,5	15		X	
6. Estudiante F	5	4	2,5	0,8	1	2	2,25	1,1	2.	2,25	24			X
7. Estudiante G	5	4	2,5	1,4	1,75	2,25	2,25	1	1,5	1,5	23			X
8. Estudiante H	5	3	2,5	1,3	1,25	2,5	2,25	0,6	1,25	2	22		X	
9. Estudiante I	3	3	2	0,5	0,25	0	0,5	0,2	0,75	0,25	10	X		
10. Estudiante J	5	3	2,25	1,4	0,5	2	2	1	1	1	19		X	
11. Estudiante K	0	4	1,75	1,1	0,75	2	1,75	0,8	1,25	1,25	15	X		
12. Estudiante L	5	4	2	1,1	1	2	2,25	0,9	1,75	2,25	22		X	

13. Estudiante M	5	1	2,25	1,4	1,75	2	2	1	2	2	20		X	
14. Estudiante N	4	4	2,25	0,9	1,5	1,75	0,25	0,2	0,25	0,25	14	X		
15. Estudiante Ñ	3	4	2,5	1,7	1,75	2,5	2,5	1.1	1.5	1,5	22		X	
16. Estudiante O	5	4	2,5	1,3	0,75	2	2,25	1	2	2,25	23			X
17. Estudiante P	4	4	2,5	1,9	1,5	2,5	2	0,4	1,25	1,25	21		X	
18. Estudiante Q	3	1	2	0,8	0,75	2	0,25	0,3	0	2	12	X		
19. Estudiante R	0	3	2	0,8	0,75	2	2	1	0,75	0,75	15	X		
20. Estudiante S	5	4	2	0,5	1,5	1,5	2	0,6	0,25	0,25	17		X	
21. Estudiante T	5	2	2,25	1,3	1,75	2,25	2,25	0,1	2,25	2,25	21		X	
22. Estudiante U	5	2	1,75	1,3	1,25	2	2,5	1,4	1,5	2,5	21		X	
23. Estudiante V	0	1	2	0,9	1,25	1,25	2	0,5	2	2	12	X		
24. Estudiante W	5	3	2,25	1,4	1,25	2	2	0,9	2	2	21		X	
25. Estudiante X	3	3	2	0,6	0,5	1	2	0,6	1	1	14	X		
26. Estudiante Y	0	2	1,15	1,2	0,5	2	0	0,1	0,25	0,25	8	X		
27. Estudiante Z	0	4	2,25	2	1	2,5	2,5	1,7	1,75	2,5	20		X	
28. Estudiante AB	4	4	2,25	1,3	0,75	2	2	1	0,75	0,75	18		X	
29. Estudiante AC	3	2	2	0,7	1,5	1,75	2	0,9	2,25	2,25	18		X	
30. Estudiante AD	3	2	2,5	1,3	1,25	2,25	2	1,2	1	1,25	17		X	

31. Estudiante AC	5	4	2,25	1,4	1	2,25	2,25	1	2	2	23			X
32. Estudiante AD	0	4	0,5	0,2	0,25	0	2	0,6	0,5	2	10	X		
33. Estudiante AE	0	0	2,5	0,8	1	2	2,25	0,6	1	1	11	X		
34. Estudiante AF	5	2	2,25	0,8	1,25	1,25	1	0,4	1,5	1,5	17		X	
35. Estudiante AG	5	2	2,25	0,9	1,5	1,75	0,25	0,2	0,25	0,25	14	X		
36. Estudiante AH	3	1	2,25	1,4	0,5	1,75	2	1,1	1,50	1,75	16		X	
37. Estudiante AI	5	2	2,25	1,3	1,5	2	2	0,8	2	2	21		X	
TOTAL												11	21	5

Nomenclatura

ORI: Originalidad

ELAB: Elaboración

FLU: Fluidez

FX: Flexibilidad

PD: Puntaje directo

Anexo 3 Resultados después

Resultados obtenidos **después** de utilizar la dramatización como estrategia didáctica en el aula de clases aplicando el test de Torrance para medir la creatividad de los estudiantes de Cuarto año de educación básica paralelo “B”

Nómina de Estudiantes	Juego 1		Juego 2				Juego3				PD	Bajo	Medio	Alto
	Ori	Ela	Flu	Fx	Ori	Ela	Ori	Flu	Fx	Ela				
1.Estudiante A	5	4	2,5	1,2	2	2,5	2	1	2.5	2	22		X	
2. Estudiante B	5	4	2,5	2	1.5-	1.5	2,5	1	2,5	2,5	25			X
3. Estudiante C	5	4	2,25	1,7	1,25	2,25	2	1	1	1	21		X	
4. Estudiante D	5	4	2,5	1,4	1,25	2	2,5	1,4	1,25	2,5	24			X
5. Estudiante E	4	3	2	1,2	1	2	2,25	1	1	2	19		X	
6. Estudiante F	5	4	2,5	1,7	1.1	2	2.25	1.1	2.	2,25	24			X
7. Estudiante G	5	4	2,5	1,4	1,75	2,25	2,25	1.1	1,5	1,5	23			X
8. Estudiante H	5	4	2,5	1,3	1,25	2,5	2,25	1	2,25	2,25	24			X
9. Estudiante I	4	4	2	1,3	2	2	2	0,5	1,75	1,25	19		X	
10. Estudiante J	5	3	2,25	1,5	0,5	2	2	1	2	2	21		X	
11. Estudiante K	5	4	1,75	1,1	0,75	2	1,75	1	1.25	1,25	20		X	
12. Estudiante L	5	4	2	1,1	1	2	2,25	1	2,75	2,25	23			X

13. Estudiante M	5	4	2,25	1,4	1,75	2	2	1	2	2	24			X
14. Estudiante N	4	4	2,25	1,3	1,5	1,75	1,25	0,5	0,5	1	18		X	
15. Estudiante Ñ	4	4	2,5	1,7	1,75	2,5	2,5	1,1	1,75	1,75	24			X
16. Estudiante O	5	4	2,5	1,3	2	2	2,25	1,3	2,5	2,5	25			X
17. Estudiante P	5	4	2,5	1,9	1,5	2,5	2	2	2,25	2,25	25			X
18. Estudiante Q	5	4	2	1,2	2	2	2	1	1,75	1,75	22		X	
19. Estudiante R	5	3	2	0,9	1,25	2	2	1	1	1	19		X	
20. Estudiante S	5	4	2,25	1,5	1,75	1,75	2	1,4	2	2	23			X
21. Estudiante T	4	3	2,25	1,3	1,75	2,25	2,25	0,8	2,25	2,25	22		X	
22. Estudiante U	5	3	1,75	1,3	1,5	2	2,5	1,4	1,75	2,5	22		X	
23. Estudiante V	5	3	2	1	1,25	1,25	2	1,5	2	2	21		X	
24. Estudiante W	5	3	2,25	1,4	1,25	2	2,25	1	2	2	22		X	
25. Estudiante X	5	3	2	1	1,25	1,25	2	0,9	1	1	18		X	
26. Estudiante Y	4	3	1,75	1,2	2	2	2	0,8	1	1	19		X	
27. Estudiante Z	5	4	2,25	2	1	2,5	2,5	1,8	1,75	2,5	25			X
28. Estudiante AB	4	4	2,25	1,3	1,75	2	2	1	1,25	1,25	20		X	
29. Estudiante AC	5	3	2	1,2	1,75	1,75	2	1,3	2,25	2,25	22		X	
30. Estudiante AD	5	4	2,5	1,3	2,25	2,25	2	1,2	1,75	1,75	24			X

31. Estudiante AC	5	4	2,25	1,4	2,25	2,25	2,5	1.5	2.25	2.25	26			X
32. Estudiante AD	5	4	2,5	1	2	2	2	0.8	1,75	1,75	22		X	
33. Estudiante AE	5	3	2,5	0,9	1,25	2	2,25	1	1,25	1,25	20		X	
34. Estudiante AF	5	4	2,5	1,5	2,25	2,25	2,25	1.1	2	2	25			X
35. Estudiante AG	5	4	2,25	1,2	1,75	1,75	2	0,9	1,75	1,75	22		X	
36. Estudiante AH	5	3	2,25	1,4	1,5	1,75	2	1,1	1,75	1,75	21		X	
37. Estudiante AI	5	4	2,25	1,3	1,5	2	2,25	1.3	2	2	23			X
TOTAL												0	21	16

Nomenclatura

ORI: Originalidad

ELAB: Elaboración

FLU: Fluidez

FX: Flexibilidad

PD: Puntaje directo

Anexo 4 Relación de niveles de creatividad

Relación de los niveles de creatividad de cada estudiantes de cuarto año paralelo “B”, tomados antes y después de aplicar la dramatización como estrategia didáctica en las cuatro áreas de educación básica.

Nómina de Estudiantes	PD antes	Bajo	Medio	Alto	PD después	Bajo	Medio	Alto
1. Estudiante A	19,3		X		21,73		X	
2. Estudiante B	20,6		X		25			X
3. Estudiante C	19,6		X		21,7		X	
4. Estudiante D	22,55		X		23,55		X	
5. Estudiante E	15,05		X		19,45		X	
6. Estudiante F	23,80			X	23,85			X
7. Estudiante G	23,15			X	23,25			X
8. Estudiante H	21,65		X		24,3			X
9. Estudiante I	10,4	X			19,8		X	
10. Estudiante J	19,15		X		21,25		X	
11. Estudiante K	14,65	X			19,85		X	
12. Estudiante L	22,25		X		23,35			X
13. Estudiante M	20,4				24,4			X
14. Estudiante N	14,35	X			18,05		X	
15. Estudiante Ñ	22,05		X		23,55			X
16. Estudiante O	23,05			X	25,35			X
17. Estudiante P	21,3		X		25,9			X
18. Estudiante Q	12,1	X			22,7		X	
19. Estudiante R	14,95	X			19,15		X	
20. Estudiante S	17,6		X		23,4			X
21. Estudiante T	21,4		X		22,1		X	
22. Estudiante U	21,2		X		22,2		X	
23. Estudiante V	12,9	X			21		X	

24. Estudiante W	21,08		X		22,15		X	
25. Estudiante X	14,7	X			18,4		X	
26. Estudiante Y	8,05	X			18,75		X	
27. Estudiante Z	20,02		X		25,03			X
28. Estudiante AB	18,08		X		20,8		X	
29. Estudiante AC	18,35		X		22,5		X	
30. Estudiante AD	17,5		X		24			X
31. Estudiante AC	23,15			X	25,65			X
32. Estudiante AD	10,05	X			22,08		X	
33. Estudiante AE	11,15	X			20,4		X	
34. Estudiante AF	16,95		X		24,85			X
35. Estudiante AG	14,35	X			22,35		X	
36. Estudiante AH	16,25		X		21,5		X	
37. Estudiante AI	20,85		X		23,6			X
TOTAL		11	22	4		0	22	15

Nomenclatura

PD: Puntaje Directo

Anexo 5 Test Torrance

Test de Torrance para medir la creatividad desarrollada en el año 1974 (TTCT Torrance Test Creative Thinking), el cual consta de tres juegos:

Juego 1: Componer un dibujo

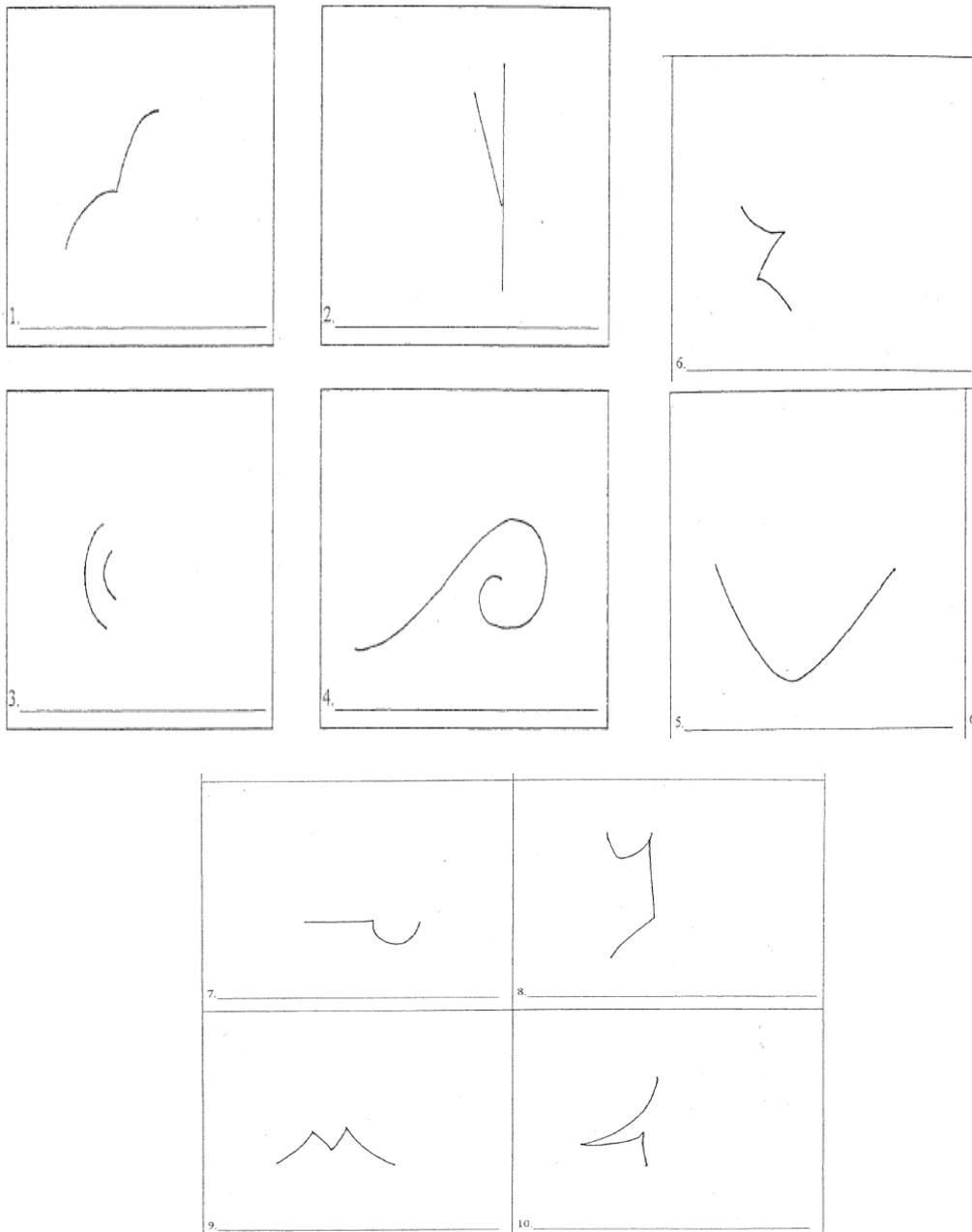
“Mira este trozo de papel verde. Piensa en un dibujo o en una cosa que puedas dibujar usando este trozo de papel como parte del dibujo. Piensa en algo que tengas ganas de dibujar: ¡tienes una buena idea! Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Venga, pega el tuyo. Ahora, con tu lápiz vas a añadir todas las cosas que quieras para hacer un bonito dibujo. Intenta dibujar algo que nadie haya pensado hacer antes. Añade un montón de ideas para que cuentes una verdadera historia. Para acabar, no te olvides de ponerle un título a tu dibujo, un nombre divertido que explique bien tu historia”.

Título: La niña

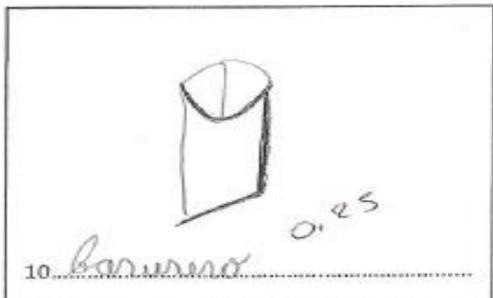
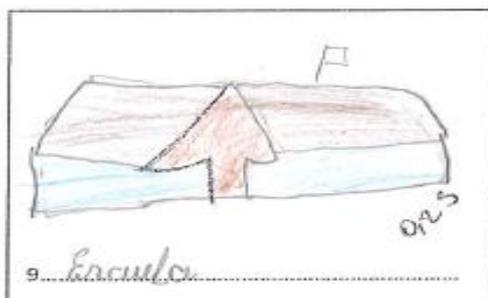
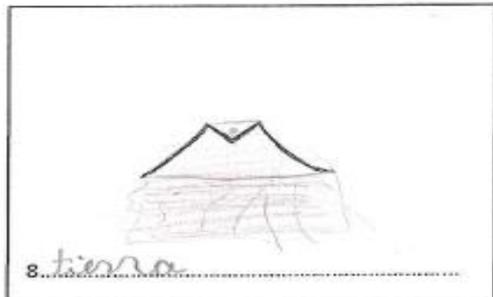
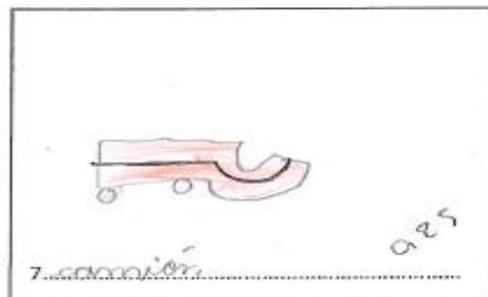
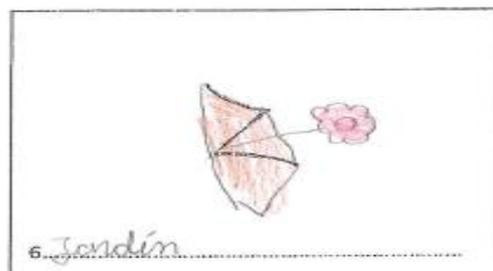
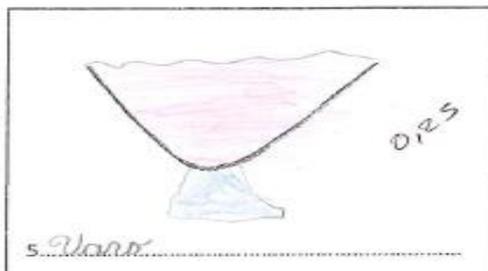
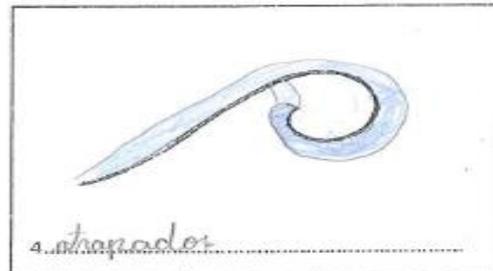
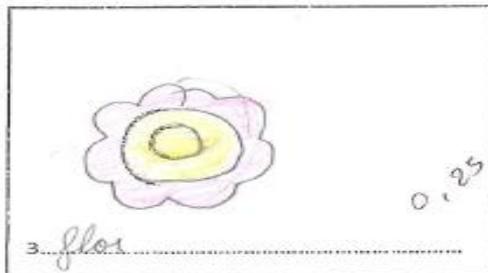
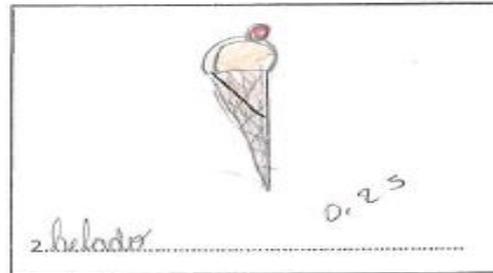
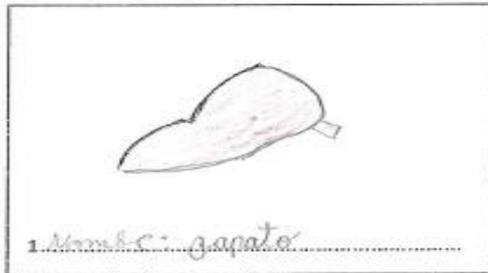


Juego 2: Acabar los dibujos

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes componer objetos, imágenes... todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia. Recuerda que los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, escribe en la parte de abajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes”.



Test elaborado por un estudiante de cuarto año de Educación Básica paralelo "B" de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi.



Juego 3: Líneas paralelas

“Ahora vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos líneas. Con tu lápiz puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. Pero es necesario que esas dos líneas sean la parte más importante de tu dibujo. Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten una historia. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.



1.....



2.....



3.....



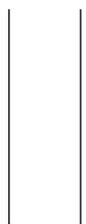
4.....



5.....



6.....



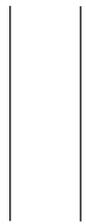
7.....



8.....

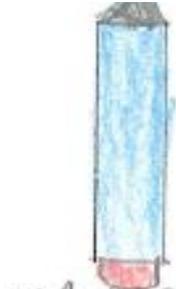


9.....

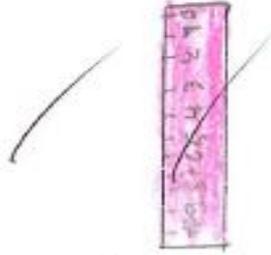


10.....

Test elaborado por un estudiante de cuarto año de Educación Básica paralelo "B" de la Escuela República de Colombia del cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi.



1. El lápiz



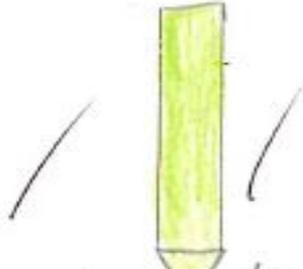
2. la regla



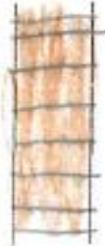
3. el crayón



4. el borsal



5. la pintura



6. La escalera



7. El espejo



8. El abanico



9. El palo



10. La tabla

Anexo 6 Planificaciones de Clase

Planificaciones de clase en las cuatro áreas de Educación Básica, aplicando la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Pan de Clases de Estudios sociales

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” PLANIFICACIÓN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS

Área: .Estudios Sociales

Año de Educación Básica: Cuarto año paralelo “B”

Año Lectivo: 2015 - 2016

Conocimiento: Teorías del origen de universo

Bloque: 1 El mundo en el que vivimos

Tiempo aproximado: 40 minutos

Eje del Aprendizaje: Buen Vivir, identidad local y nacional

OBJETIVO: Identificar el planeta Tierra dentro de su contexto, a través del estudio del Sistema Solar en su conjunto, para localizarlo y adquirir una dimensión y ubicación espacial adecuada en las representaciones del planeta.

Destreza con criterio de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación	
			Indicadores Esenciales	Indicadores de Evaluación
Reconocer que el lugar donde habita forma parte de un gran espacio llamado universo,	Motivación: Juego ”Si estas feliz” EXPERIENCIA -¿Qué saben sobre el Universo?	*Texto *Libro de trabajo *Cuaderno de trabajo	Reconoce que el lugar donde vive forma parte de un gran espacio llamado universo,	TÉCNICA Prueba Escrita INSTRUMENTO Cuestionario

<p>desde la observación e interpretación de imágenes.</p>	<p>-¿Cómo se formó el Universo? -comentar entre todos sobre las respuestas.</p> <p>REFLEXIÓN -¿Cómo se formó el Universo o empezó a existir en un momento determinado? -¿Qué son las órbitas circulares? -Comentar y reflexionar sobre nuestro Sistema Solar.</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN -Guiar a los estudiantes a leer y observar las páginas 8 y 9 del, según lo observado que dialogar cómo se formó el Universo. -Realizar una dramatización sobre las afirmaciones hechas por Claudio Tolomeo y Nicolás Copérnico con los estudiantes. -Comentar entre todos sobre la dramatización de la creación del Universo y además indicar cuál tuvo la razón sobre el origen de nuestro Universo. -Deducir el concepto sobre el tema. -Organizador gráfico sobre las teorías del origen del universo: Mapa conceptual.</p>	<p>*Videos *Televisor *DVD *Papelote</p>	<p>desde la observación e interpretación de imágenes. Reproduce gráficamente el Sistema Solar observando detalles importantes.</p>	
---	---	--	--	--

	<p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizar un cuadro corto sobre el tema. -Realizar un cuadro sobre las teorías y características de cada una sobre la formación del Universo. -Observar un video sobre la creación del Universo. 		
--	---	--	--

CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Teorías del origen del universo

Destreza: Reconocer que el lugar donde habitas forma parte de un gran espacio llamado universo, desde la observación e interpretación de imágenes.

¿Qué sabemos del tema?

- ¿Cómo se formó el universo?
- ¿Siempre existió el universo o empezó a existir en un momento determinado?
- **Comentemos** nuestras respuestas con los compañeros y compañeras.

Teorías del origen del universo

En un inicio, los seres humanos miraban directamente al cielo y aprendían de lo que veían constantemente en él. Con el pasar del tiempo, crearon instrumentos, cada vez más precisos, con los que los astrónomos han estudiado al universo y todo lo que en él existe.

En el siglo I, la teoría que fue ampliamente aceptada durante varios siglos se la denominó **sistema geocéntrico** y fue formulada por el astrónomo Tolomeo.

Yo, Claudio Tolomeo, astrónomo, afirmé que la Tierra es el centro del universo y que todos los planetas, la Luna y el Sol giran a su alrededor.

Yo, Nicolás Copérnico, afirmé que el Sol es el centro del universo, esta teoría se conoce como sistema heliocéntrico; y, con otros estudios realizados junto a Johannes Kepler e Isaac Newton, se comprobó que el Sol es el centro de nuestro Sistema Solar.

¿Quién tuvo la razón? ¿Por qué?

Sistema geocéntrico.

Orbitas circulares, modelo de Copérnico. Sistema heliocéntrico.

ocho

Buen vivir

Conectémoslos

Lengua y Literatura

Inventemos una conversación entre Tolomeo y Copérnico, en la que cada uno explique su respectiva teoría.

El primer ser vivo en salir al espacio fue una perrita de nombre Laika, en el año 1957. Fue puesta en órbita por científicos rusos.

Glosario

geocéntrico.ca. En astronomía, teoría que se refiere a la Tierra como el centro de todo lo que rodea.

heliocéntrico.ca. Teoría según la cual el Sol es el centro de lo que le rodea.

cuerpo celeste. Todos los cuerpos externos que forman parte del universo.

cosmonauta. Persona entrenada para realizar viajes al cosmos.

Naveguemos

Vamos a la página 4 del cuaderno de trabajo.

novena

Actualmente, la ciencia afirma que el universo se creó aproximadamente hace 15 000 millones de años, con una explosión en la que se liberó una gran cantidad de energía acumulada. La temperatura que existió en ese momento fue muy alta y cuando aquel ambiente empezó a enfriarse, se formaron las galaxias, las estrellas, los planetas y el resto de cuerpos celestes. A esta teoría se la conoce como Big Bang o Gran Explosión.

Taller de participación

Ecuador cuenta con su primer cosmonauta Rommie Nader Bello. El soñó desde niño con llegar algún día a las estrellas y, después de varios años de preparación, dentro y fuera del país, lo logró. Regresó al Ecuador con la idea de formar una escuela para gente que quisiera ir al espacio.

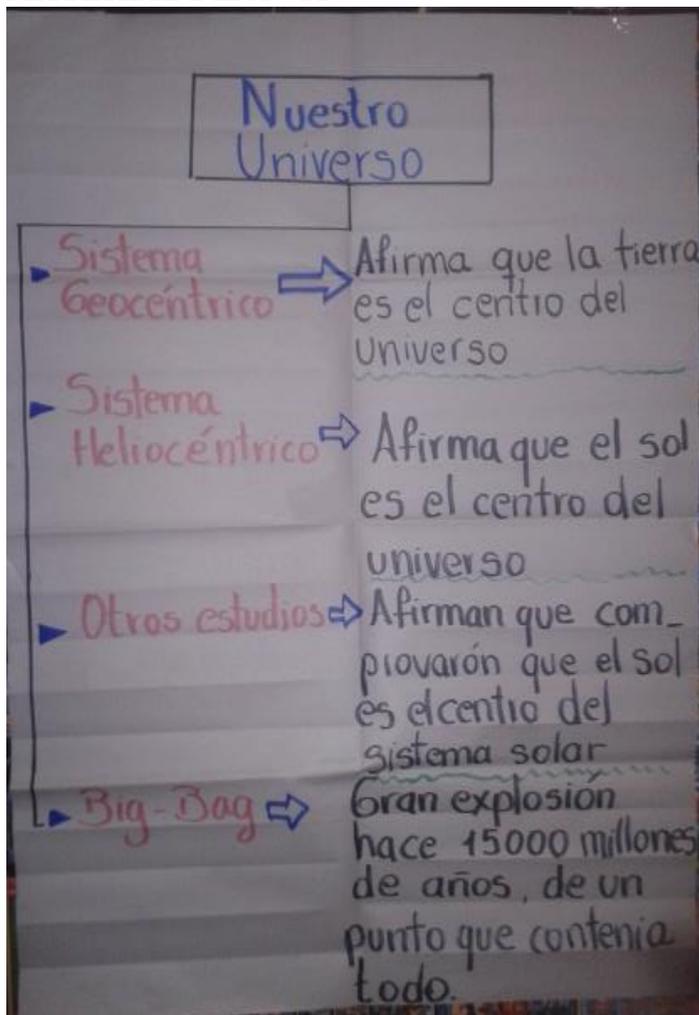
Si todas las personas tenemos derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico, **pensemos** en cómo deberían ser las personas que quieren ingresar a esa escuela y lo primero que deberían conocer para ser parte del grupo.

Ideas clave

La teoría más conocida sobre la creación del universo se llama **Big Bang** o **Gran Explosión**.

ocho

MATERIAL DIDÁCTICO



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TERESA FLOR"

Teorías del origen del universo

Destreza: Reconocer que el lugar donde habita forma parte de un gran espacio llamado universo, desde la observación e interpretación de imágenes.

Nombre: Luis Abiñez

COMPLETEMOS LOS ENUNCIADOS

1. En el siglo I la teoría que fue ampliamente aceptada durante varios siglos se denominó sistema geocéntrico y fue formulada por el astrónomo Tolomeo.
2. Nicolás Copérnico afirmó que el Sol es el centro del universo esta teoría se le conoce como sistema heliocéntrico
3. La teoría más conocida sobre la creación del universo se llama Big - Bag
4. El primer ser vivo en salir al espacio fue la perrita Laika



Plan de Clase de Lengua y Literatura

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” PLANIFICACIÓN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS

Área: Lengua y Literatura

Año Lectivo: 2015 - 2016

Año de Educación Básica: Cuarto año paralelo “B”

Bloque: 1 Conozco diferentes lugares

Conocimiento: Estructura de una guía turística

Tiempo aproximado: 40 minutos

Eje del Aprendizaje: Buen Vivir El conocer lugares diferentes de nuestro país nos permite respetarlos y valorarlos.

OBJETIVO: Comprender, analizar y producir guías turísticas con elementos descriptivos y fines comparativos, para valorar la importancia de la lengua y poderla usar en la realidad inmediata.

Destreza con criterio de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación	
			Indicadores Esenciales	Indicadores de Evaluación
Comprender las guías turísticas escritas desde la identificación y el análisis de los elementos descriptivos e informativos.	Motivación “Manos bailarinas” EXPERIENCIA -Activar los conocimientos previos. ¿Qué saben sobre una guía turística? ¿Para qué nos sirve? REFLEXIÓN -Leer en texto pág. 12 "Visita Esmeraldas". -Comentar entre todos sobre el contenido	*Texto *Cuaderno de notas *Cuaderno de trabajo *Mapa del Ecuador *Cartulina *Lápices de colores	Comprende las guías turísticas escritas desde la identificación y el análisis de los elementos descriptivos e informativos.	Realice una guía turística identificando sus partes.

	<p>de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> -Determinar el objetivo y la estructura del texto. -Especificar qué es lo que se quiere decir en la guía. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ubicar en el Mapa turístico la Provincia de Esmeraldas -Formular preguntas sobre el contenido del texto, para encontrar la información que buscamos. -¿Cuál es su historia? -¿Cuáles son los lugares turísticos? -¿Qué reservas ecológicas podemos encontrar? -¿Cuál es su gastronomía? -¿Cómo llegar al lugar y donde puedo alojarme? -Observar los símbolos del mapa en el texto -Conocer cuáles son las partes de la guía turística. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comentar la importancia de la guía turística. -Elaborar una guía turística en base a la 			
--	---	--	--	--

	<p>información que contiene el texto sobre la ciudad de Esmeraldas.</p> <p>-Realizar una dramatización con los estudiantes dando a conocer el turismo de la ciudad de Esmeraldas.</p>			
--	---	--	--	--

CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Pasos para leer
Lectura: Estructura de la guía turística

1. Leo el siguiente título de la guía "Visita Esmeraldas". Comento en parejas sobre el contenido de la lectura.
2. Leo la siguiente guía turística y observo los símbolos que aparecen en el mapa.

Visita Esmeraldas Autor: Soledad Mena

A Esmeraldas se la conoce como la *provincia verde*. Está situada en la costa norte del país. Gran parte de su territorio está cubierto por bosques tropicales, donde viven variedad de plantas y animales. También hay playas, manglares y esteros. Su clima es cálido húmedo. La mayoría de la gente que vive en Esmeraldas es afroecuatoriana. Pero también habitan mestizos y grupos indígenas como los chachis, los awás y los éperas.

Historia
Antiguamente, la habitaron diferentes culturas, como la Tolita, que trabajaban en oro y platino. Además, eran navegantes que vivían de la caza y de la pesca.

Lugares turísticos
Las playas de Esmeraldas son hermosas y el agua del mar es cristalina. Existen muchos lugares para visitar: Atacames, Súa, Same, Muisne, Tonsupa, Playa Ancha, entre otros.

En Esmeraldas se encuentran los manglares que crecen en pantanos y en agua salada. Entre sus raíces viven cangrejos, camarones, conchas, etc.

Reservas ecológicas
Cayapas-Mataje: está ubicada al norte de Esmeraldas. Allí se encuentra el bosque de Majagual, donde crecen los manglares más altos del mundo y una variedad de plantas y animales.
Mache-Chindul: tiene bosques húmedos tropicales, cascadas y piscinas naturales.

Gastronomía
La comida es muy sabrosa. El encocado de pescado, los mariscos, el plátano verde, el arroz y el coco son la base de su alimentación.

Transporte y alojamiento
Si se decide viajar por tierra, existen diversas líneas de transporte terrestre que salen de diferentes lugares del país. También existe transporte aéreo hasta la ciudad de Esmeraldas. El aeropuerto cuenta con servicios de transporte terrestre y de taxis para llegar a cualquier lugar de la provincia.

Además, existen numerosos lugares de alojamiento de todas las categorías y restaurantes de comida esmeraldeña.



Mapa turístico del Ministerio de Turismo

12

3. Leo sobre la estructura de la guía turística.

La guía responde a las siguientes preguntas clave: ¿dónde queda el lugar?, ¿cómo es?, ¿qué atractivos tiene la zona y qué actividades puedo realizar?, ¿cómo llegar?, ¿dónde alojarse?

Título: Orienta al lector sobre qué lugar o destino se va a tratar en la guía turística.

1. Pienso un título diferente para la guía turística que leí.

Introducción: Es un texto inicial que nos proporciona información general sobre la ubicación y algunas características del sitio turístico.

2. Contesto las preguntas: ¿En qué lugar está ubicada Esmeraldas? ¿Cuáles son los principales grupos humanos que viven en la provincia?

Subtítulos: Señalan secciones, en las que se explica un contenido específico de la guía turística.

En el caso de la guía anterior tenemos algunos subtítulos: **Historia**, donde se describe una cultura prehispanica que habitaba en Esmeraldas. **Lugares turísticos**, donde se hace referencia a las playas y sitios de interés. **Reservas ecológicas**, donde se informa sobre las riquezas naturales que hay en Esmeraldas, como son: las reservas Cayapas-Mataje y Maché-Chindul. **Gastronomía**, donde se enumeran los principales platos típicos de Esmeraldas. **Transporte y Alojamiento**, que informa sobre la manera de llegar al sitio turístico y dónde alojarse y alimentarse.

3. Describo los atractivos turísticos que tiene Esmeraldas.

4. Verifico si la información que pensaba obtener del texto es similar a la que ahora tengo.

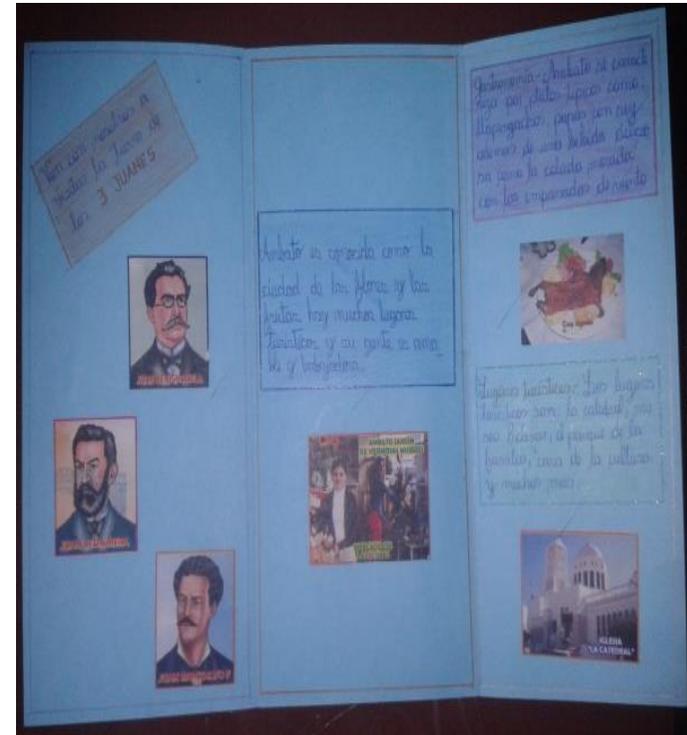
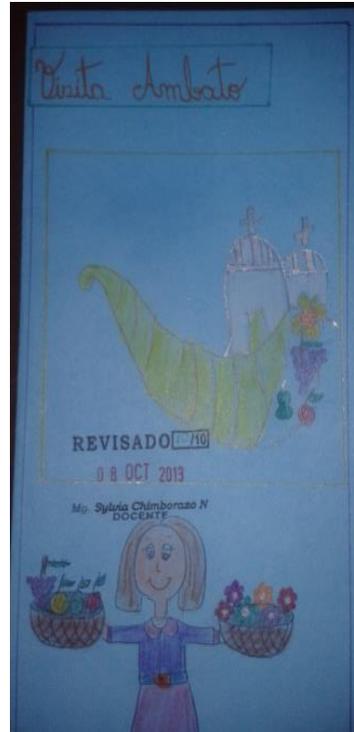
Para recordar
Conocer la estructura de un texto nos ayuda para comprender lo que dice.

13

MATERIAL DIDÁCTICO



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



Plan de Clase de Matemática

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” PLANIFICACIÓN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS

Área: Matemática

Año Lectivo: 2015 - 2016

Año de Educación Básica: Cuarto año paralelo “B”

Bloque: Numérico

Conocimiento: Unidad de mil o millar

Tiempo aproximado: 40 minutos

Eje del Aprendizaje: Buen Vivir, Formación ciudadana

OBJETIVO: Reconocer, leer y escribir números de unidad de mil o millar

Destreza con criterio de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación	
			Indicadores Esenciales	Indicadores de Evaluación
<p>Escribir y leer números naturales hasta el 9999.</p>	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIA Dinámica: Cálculo mental. -Juego en parejas con tarjetas para que sumando o restando nos de cómo resultado unidades de mil puras: $200 + 800 = 1000$ $300 + 400 = 7000$</p> <p>REFLEXIÓN -Observar las imágenes del texto pág.6 -Comentar lo que sucede con los</p>	<p>*Texto *Cuaderno de notas *Cuaderno de trabajo * tarjetas de cartulina con las unidades de mil puras * Tarjetas de cartulina con los signos mayor y menor que.</p>	<p>*Escribe, lee, ordena, cuenta y representa números naturales de hasta cuatro dígitos *Reconoce el valor posicional de un número hasta cuatro cifras.</p>	<p>Técnica Prueba Escrita</p> <p>Instrumentos Cuestionario Objetivo Este cuestionario se encuentra en las páginas 5 y 6 del cuaderno de trabajo</p>

	<p>compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> -Definir cuáles son las unidades de mil puras o exactas -Escritura y lectura de unidades de mil puras -Agrupación de objetos en miles y representación gráfica. -Composición y descomposición de unidades de millar. <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Representar la unidad de mil o millar en la tabla posicional y uso de ábaco elaborado por los estudiantes -Ejemplificar con los estudiantes y realizar dramatizaciones de las unidades de mil puras y formar series ascendentes y descendentes e identificar mayor y menor que. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizar los ejercicios de las páginas 5 y 6 del cuaderno de trabajo de Matemática. 	*ábaco		
--	---	--------	--	--

CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Lección 1 **Unidad de mil o millar** Bloque numérico
 Destaca con crítica de desarrollo. Escribe y lee números naturales hasta el 9 999.

¿Sabías que...?
 En la Amazonia existen alrededor de 3 000 especies de plantas medicinales y con ellas se fabrican medicamentos para el resto del mundo.

Unidades de mil puras o exactas
 $900 = 50 + 40 + 10 = 1\ 000$
 Con un punto más llega a 1 000. $900 = 90 + 90 + 1 = 1\ 000$
 Con 10 puntos más ya tenemos 1 000.

La unidad de mil o millar se representa en base diez de la siguiente forma:



Mucho ojo
 Una centena pura o exacta está formada por 100 unidades o 10 decenas.

En la tabla posicional se ubica en el cuarto orden.

2.º Período		1.º Período	
4.º orden	3.º orden	2.º orden	1.º orden
U	D	D	U
1	0	0	0

¿Qué pasa con...?
 Observa el número representado: 1 124 no es una unidad de mil pura.

A la unidad de mil se le denomina también **unidad de millar** y está formada por:

- 10 = 10
- 100 = 100
- 1 000 = 1 000

Las unidades de mil puras o exactas se ubican en la tabla posicional de la siguiente forma:

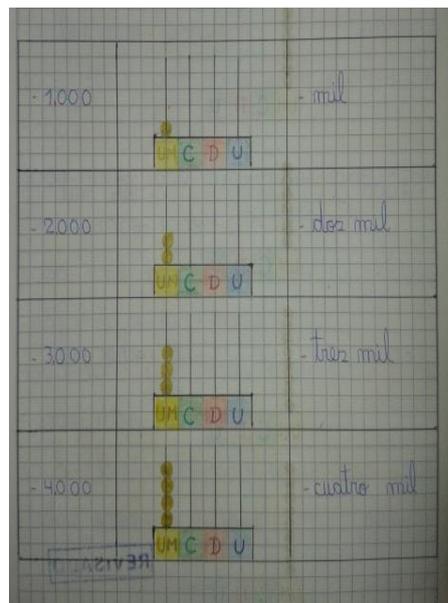
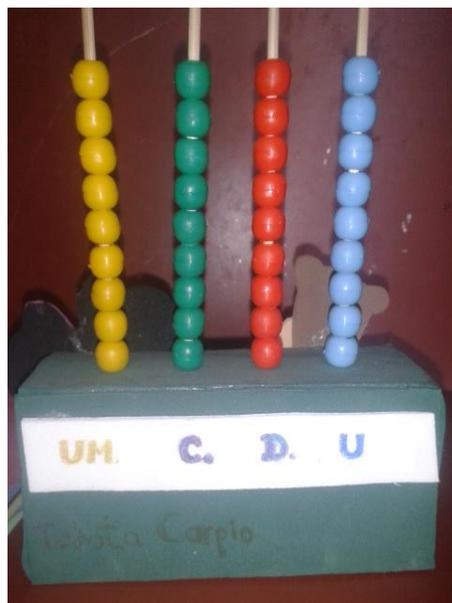
Um	C	D	U	En letras
1	0	0	0	mil
2	0	0	0	dos mil
3	0	0	0	tres mil
4	0	0	0	cuatro mil
5	0	0	0	cinco mil
6	0	0	0	seis mil
7	0	0	0	siete mil
8	0	0	0	ocho mil
9	0	0	0	nueve mil

Comparación
 Para comparar unidades de mil y completar las series ascendentes o descendentes, no se toman en cuenta los ceros y se comparan los números de la unidad de mil. Por ejemplo:
 $5\ 000 < 8\ 000$ $6\ 000 > 3\ 000$

Ejercicio propuesto
 Si en una cuenta de ahorros hay \$ 2 000 y se depositan \$ 5 000, ¿Cuántos dólares se tiene ahora?

En mi caja fuerte
 Dentro del lenguaje popular, se utiliza la palabra «mil» para indicar una cantidad muy grande pero no exacta que forma parte de una expresión. Por ejemplo: Mil gracias. Te he dicho mil veces que no puedo ir.

MATERIAL DIDÁCTICO



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Módulo 1 Ecuador: unidad en la diversidad

Lección 1 Unidad de mil o millar Bloque numérico

Destreza con criterios de desempeño: Utilizar unidades de mil puros o exactos.

En mi caja fuerte

Una unidad de mil está formada por:

- 10 = 10
- 100 = 100
- 1 000 = 1 000

Comprensión de conceptos

Completa cada ejercicio con los datos que faltan.

Representación gráfica		
En números	1 000	3.000
En letras	mil	tres mil

Representación gráfica		
En números	6 000	2 000
En letras	seis mil	dos mil

Representación gráfica		
En números	4.000	9.000
En letras	cuatro mil	nueve mil

REVISADO

2. Pinta con el mismo color, la tapa y el tarro que se correspondan.

2 000 ocho mil 5 000 siete mil

1 000 1 000 nueve mil 3 000

cuatro mil 7 000 diez mil cinco mil

dos mil tres mil seis mil mil

3. Completa la semirecta numérica con las unidades de mil que faltan.

0 1 000 2 000 3.000 4 000 5 000 6 000 7.000 8.000 9 000

4. Utiliza las unidades de mil exactas para que cada enunciado sea correcto.

2 000 = 5.000 6 000 = 7.000 9 000 = 8.000

8 000 = 7.000 7 000 = 6.000 3 000 = 4.000

4 000 = 4.000 1 000 = 6.000 5 000 = 6.000

Conocimiento de procesos

5. Observa el ábaco y explica oralmente los cambios que deberías realizar si se aumentara una unidad.

Autoevaluación

- Explico el concepto de la unidad de mil.
- Leo y escribo cantidades con unidades de mil.

Si / No

Plan de Clase de Ciencias Naturales

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” PLANIFICACIÓN DE CLASE

1.-DATOS INFORMATIVOS

Área: Ciencias Naturales

Año Lectivo: 2015 - 2016

Año de Educación Básica: Cuarto año paralelo “B”

Bloque: 1 El sol como fuente de energía para la vida

Conocimiento: Precaución ante los efectos de la luz y el calor

Tiempo aproximado: 40 minutos

Eje del Aprendizaje: Buen Vivir, Cuidado ambiental

2.- OBJETIVO: Identificar las características e importancia de las fuentes de energía naturales mediante la descripción de sus elementos, para promover medidas que atenúen la contaminación del medio.

Destreza con criterio de desempeño	Actividades	Recursos	Evaluación	
			Indicadores Esenciales	Indicadores de Evaluación
*Relacionar el calor y la luz que proporciona el sol, su influencia en el cambio climático, con experimentaciones, registros climáticos y recolección e interpretación de datos en el entorno.	Motivación “Da tres palmas” EXPERIENCIA Lluvia de ideas. -¿Qué entiende por precauciones? -¿Qué precauciones conocen con respecto a la luz y el calor? REFLEXIÓN -Observar los gráficos del texto pág. 20 -¿Qué se produce en el cuerpo, cuando	*Texto *Cuaderno de notas *Cuaderno de trabajo *colores *cartulina	*Reconoce las fuentes de energía naturales y describe su importancia.	Represente en un gráfico las precauciones ante los efectos de la luz y el calor

	<p>hay excesiva cantidad de calor acumulado?</p> <p>-¿En los seres humanos a que ayuda a producir?</p> <p>-Comentar con los compañeros ideas acerca de las imágenes</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p>-Lectura del texto pág. 20</p> <p>-Organizador gráfico sobre precauciones ante los efectos de la luz y el calor.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p>-Dramatizar en dos grupos de cinco estudiantes las causas y consecuencias de la exposición excesiva a los rayos solares.</p> <p>-Reflexionar y comprometernos a cuidarnos de los rayos solares.</p>			
--	---	--	--	--

CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Bloque 1 El sol como fuente de energía para la vida

Precauciones ante los efectos de la luz y el calor

1. Observa con atención los siguientes gráficos.
2. Comenta con tus compañeros y compañeras las precauciones que conocen con respecto a la luz y el calor.



- No exponerse a los rayos solares durante largos periodos de tiempo sin usar cremas bloqueadoras, sombreros, gafas y ropa adecuada.
- 20 minutos antes de tomar sol, aplicarse la crema protectora.
- Evitar las horas de mayor radiación, entre las doce y las cuatro de la tarde.
- Beber agua para mantener hidratado el cuerpo, porque el cuerpo transpira más.
- Usar sombrero, preferentemente de ala ancha para que cubra la cara.
- Usar gafas, ya que la arena, la nieve y el agua reflejan el sol.
- Los efectos del sol se acumulan con los años y con cada exposición solar, si no tomamos las precauciones debidas nos puede hacer daño como quemaduras y hasta cáncer.

El mayor cuidado debemos tenerlo con los niños y las niñas, ya que el 80% de la irradiación solar se recibe antes de los 20 años.

Rincón del saber



Cuando existe una excesiva cantidad de calor acumulada en el cuerpo, se puede producir "estrés térmico", esto se da como consecuencia del calor ambiental, el tipo de actividad y la vestimenta utilizada.

Referencia: <http://www.mta.es>
Acceso febrero 2010.

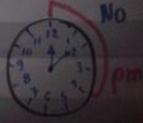
Mundo copio

El lugar más caluroso del planeta se encuentra en la región de Al'Azizyah, en Libia, donde el termómetro ha llegado a marcar 58 °C.

Referencia: <http://www.puertoplusdigital.com/enciclopedia/curiosidades/curiosidad-del-mundo.htm> Acceso febrero 2010.

MATERIAL DIDÁCTICO

Precauciones ante los efectos de la luz y el calor

- ☺ No exponerse a los rayos solares prolongados
- ★ Usar gorro 
- ☺ Aplicarse crema protectora
- ★ 20 minutos antes de exponerse al sol 
- ☺ Evitar las horas de mayor radiación.
- ★ entre las 12:00 pm y 4 pm 

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



The evaluation instrument is a hand-drawn poster divided into four quadrants:

- Luz solar:** Shows a person sitting on a checkered floor under a window with curtains.
- U calor solar:** Shows a beach scene with a sun, palm trees, a boat, and people swimming.
- Efectos del calor:** Shows a person sweating, a water bottle, and a person using a fan.
- Precauciones ante los efectos de la luz y el calor:** Shows a person wearing a hat and sunglasses on a beach, and another person in winter gear in a snowy environment.

A watermark "REVISTADOL 20" is visible in the center.

Anexo 6 Ficha de Cotejo

Ficha de Cotejo

Se aplicó para evaluar las, planificaciones de clase en las cuatro aéreas de Educación Básica, impartidas a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica paralelo “B” d la Escuela República de Colombia ubicada en el cantón Saquisilí provincia de Cotopaxi.

Objetivo: Evaluar las planificaciones realizadas con la utilización de la dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo.		
Tiempo: 45 minutos		
Aspecto a evaluar	Cumple	No Cumple
La planificación presenta instrumentos de creatividad	X	
Los recursos utilizados están acorde al tema a tratar.	X	
Metodología aplicada es adecuada al tema	X	
Las actividades que se realizaron estaban en relación con el objetivo de utilizar la dramatización como estrategia didáctica.	X	

Anexo 7 Certificado del levantamiento de la información

Certificado de la Institución Educativa donde se realizó el levantamiento de la información para la realización de este proyecto.



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "REPÚBLICA DE COLOMBIA"

¡Aquí se forman los líderes!

SAQUISILÍ-ECUADOR

(032) 722 234

CERTIFICADO

Saquisilí, a 26 de febrero de 2016

Yo, Alfonso Miguel Villarroel Bastidas con C. C.050151888-0, Director de la Escuela de Educación Básica "República de Colombia", con Código AMIE No. 05H00674

Certifico que, la Srta. PATANA OÑA DIANA BEATRIZ con C.I.: 050325456-7, estudiante de Decimo semestre paralelo "A" de la Carrera de Educación Básica, modalidad semi-presencial de la Universidad Técnica de Ambato, ha realizado el LEVANTAMIENTO DE INFORMACION PARA REALIZAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, en la Institución.

Particular que comunico para los fines legales consiguientes.


Lic. Miguel Villarroel
DIRECTOR



Correo electrónico: escuelarepublicadecolombia@yahoo.com

Anexo 8 Programa R-Proyect

Ingreso de los datos obtenidos antes y después de aplicar la dramatización como estrategia didáctica, en el programa R-Proyect con el empleo de la prueba estadística T de student pareada, para la verificación de la hipótesis.

