



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**LOS JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

AUTORA: Vanessa Estefanía Chango Agualongo

TUTOR: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg.

**AMBATO – ECUADOR
ABRIL – SEPTIEMBRE 2023**

APROBACIÓN DE LA TUTORA

Yo, Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg., en mi calidad de tutor del Trabajo de Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS ”** , desarrollado por la estudiante Vanessa Estefanía Chango Agualongo , 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 designada por el Honorable Consejo Directivo.

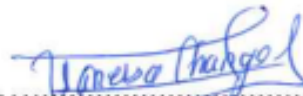
.....
Lcda. Gissela Arroba López Mg.

C.C 1802803617

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Vanessa Estefanía Chango Agualogo, con cédula de ciudadanía N° 1805805205, dejo en constancia de que el presente trabajo es el resultado de investigación del autor, con el tema: **“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** quien, basada en la investigación, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en el presente informe son de exclusiva responsabilidad del autor.



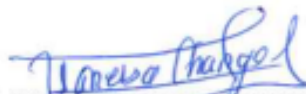
.....
Vanessa Estefanía Chango Agualongo

C.C: 1805805205

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos de líneas patrimoniales del presente Trabajo de Titulación con el tema: **“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor y no se utilice con fines de lucro.



Vanessa Estefanía Chango Agualongo

C.C:1805805205

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, presentado por el estudiante Vanessa Estefanía Chango Agualongo, de la carrera de Educación Inicial, 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, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones Mg.

C.C. 180218899-3

Miembro de la comisión calificadora

.....

Lcda. Irellys Sánchez Fernández Mg.

C.C: 175692595-2

Miembro de la comisión calificadora

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico primeramente a Dios por darme la oportunidad de disfrutar la vida día con día, por haberme dado sabiduría e inteligencia y por mantenerme de pie siempre.

Se lo dedico a mis padres Henry y Sonia, por nunca dejarme sola, por ser mi apoyo sin importar las dificultades, gracias por sostenerme y hacer de mí una profesional.

A mi abuelito Luis porque siempre ha confiado en mí, me ha motivado a salir adelante, a pesar de la distancia siempre a estado pendiente de mí. Le amo a la distancia papá

Se lo dedico mis hermanas Malu, Adriana, Emilia por ser mi apoyo en momentos difíciles, por escucharme y muchas veces ayudarme, mis sobrinas Celeste y Aileen, aspiro un día lleguen a ser profesionales.

Se lo dedico a mis ñaños Alexandra, Lorena, Danilo, Rolando, Oscar y por siempre apoyarme con unas lindas palabras que me motivaban para salir adelante.

Se la dedico a Ricardo que me ha apoyado y a su vez me ha impulsado para poder alcanzar la a meta propuesta y no a dejado que me rinda.

Vanessa Estefanía Chango Agualongo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios por haberme brindado la sabiduría, el conocimiento y la fuerza necesaria para terminar mis estudios y así cumplir mis metas.

A la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y a la Carrera de Educación Inicial por haberme permitido empezar mis estudios y cumplir mi sueño de formarme como una profesional ética.

Agradezco de manera especial a mi tutora la, Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg por la paciencia, el conocimiento y apoyo que me ha brindado en todo el proceso desde el inicio hasta el final.

Agradezco a cada una de las docentes que me han impartido sus conocimientos durante todo mi tiempo de estudios, gracias por brindarme sus conocimientos, las llevare en el corazón.

Agradezco a las amistades que he formado todo este tiempo de estudio, Erika, Tatiana que han estado a mi lado en buenos y malos momentos, siempre apoyándonos mutuamente.

Vanessa Estefanía Chango Agualongo

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--|-----|
| APROBACIÓN DE LA TUTORA | II |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | III |
| DERECHOS DE AUTOR | IV |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO | V |
| DEDICATORIA | VI |
| AGRADECIMIENTO | VII |
| RESUMEN EJECUTIVO | XI |
| ABSTACT | XII |
| CAPÍTULO I | 13 |
| MARCO TEÓRICO | 13 |
| 1.1 Antecedentes Investigativos | 13 |
| 1.2 Descripción de los objetivos | 15 |
| CAPITULO II | 25 |
| METODOLOGÍA | 25 |
| 2.1. Materiales | 25 |
| 2.2. Método | 26 |
| Fiabilidad | 27 |
| CAPITULO III | 28 |
| ANÁLISIS Y RESULTADOS | 28 |
| 3.1 Análisis y resultados | 28 |
| CAPITULO IV | 36 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 36 |
| 4.1. CONCLUISIONES | 36 |
| 4.2. RECOMENDACIONES | 37 |
| REFERENCIAS | 37 |

| | |
|-----------------------|----|
| ANEXO 1 | 41 |
| ANEXOS 2 | 42 |
| ANEXO 3 | 43 |
| ANEXO 4 | 44 |
| ANEXO 5 | 45 |
| ANEXO 6 | 46 |
| ANEXO 7 | 47 |
| ANEXO 8 | 49 |
| ANEXO 9 | 53 |
| ANEXO 10 | 61 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Tipos de juegos</i> | 17 |
| Tabla 2 Población..... | 27 |
| Tabla 3 <i>Triangulación de datos</i> | 29 |
| Tabla 4 Rangos y Niveles | 30 |
| Tabla 5 Porcentajes de la ATPCT | 31 |
| Tabla 6 <i>Juego 1: Componemos un dibujo</i> | 32 |
| Tabla 7 <i>Juego 2: Acabamos un dibujo</i> | 33 |
| Tabla 8 <i>Juego 3: Líneas paralelas</i> | 34 |
| Tabla 9 <i>Operalización de variables: Juego dramático</i> | 46 |
| Tabla 9 <i>Operalización de variables: Creatividad</i> | 46 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 <i>Fiabilidad del ATPCT</i> | 27 |
| Figura 2 Resultado de la aplicación de la ATPTC | 31 |
| Figura 3 <i>Juego 1: Componemos un dibujo</i> | 33 |
| Figura 4 <i>Juego 2: Acabamos un dibujo</i> | 34 |
| Figura 5 <i>Juego 3: Líneas paralelas</i> | 35 |
| Figura 6 <i>Árbol de problemas</i> | 41 |
| Figura 7 <i>Red de inclusión</i> | 42 |
| Figura 8 <i>Constelación de idea la VI</i> | 43 |
| Figura 9 <i>Constelación de la VD</i> | 44 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años”

AUTOR: Vanessa Estefanía Chango Agualongo

TUTORA: Lcda. Gissela Alexandra Arroba López Mg

RESUMEN EJECUTIVO

La siguiente propuesta de trabajo de titulación se realizó con el tema “Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años” el cual tiene como objetivo general el investigar al juego dramático en el desarrollo la creatividad en los niños de 4 a 5 años. El informe se realizó bajo el enfoque mixto, el cual trabajó con un tipo de investigación básica - pura así mismo tiene un alcance exploratorio – descriptivo el cual nos condujo a una investigación confiable. Para el cumplimiento del primer objetivo se realizó una fundamentación teórica haciendo uso de diferentes fuentes bibliográficas, para la recolección de datos para el segundo objetivo se realizó una entrevista a las docentes de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” para poder conocer sus conocimientos sobre el juego dramático y el desarrollo de la creatividad, así mismo para el tercer objetivo se aplicó una Adaptación y Baremación del test de pensamiento creativo de Torrance a los niños de Inicial II por medio de lo cual se pudo constatar el nivel de creatividad que tiene los niños.

Al realizar el respectivo análisis de los datos se llegó a la conclusión que el juego dramático debería ser aplicado en diferentes momentos del año escolar y a su vez hacer uso de ATPCT para poder conocer el nivel de creatividad de los niños y así poder trabajar y desarrollar con mayor eficiencia su pensamiento creativo.

PALABRAS CLAVES: Juego, Juego dramático, Pensamiento creativo, Creatividad

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

TOPIC: "Dramatic games and the development of creativity in children from 4 to 5 years old"

AUTHOR: Vanessa Estefanía Chango Agualongo

TUTOR: Lic. Gissela Alexandra Arroba López Mg

ABSTRACT

The following degree work proposal was carried out with the theme "Dramatic games and the development of creativity in children from 4 to 5 years old" which has as a general objective to investigate dramatic play in the development of creativity in children of 4 to 5 years. The report was made under the mixed approach, which worked with a type of basic research - pure, likewise it has an exploratory scope - descriptive which led us to a reliable investigation. For the fulfillment of the first objective, a theoretical foundation was carried out using different bibliographic sources, for the data collection for the second objective, an interview was carried out with the teachers of the Mariscal Educational Unit "Antonio José de Sucre" in order to know their knowledge. on dramatic play and the development of creativity, likewise for the third objective an Adaptation and Score of the Torrance creative thinking test was applied to the children of Initial II through which it was possible to verify the level of creativity that they have. children.

When carrying out the respective analysis of the data, it was concluded that the dramatic game should be applied at different times of the school year and in turn make use of ATPCT to be able to know the level of creativity of the children and thus be able to work and develop with more efficient your creative thinking.

KEY WORDS: Play, Dramatic play, Creative thinking, Creativity

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

El juego dramático desde el punto de vista de (Reira Montenegro et al., 2022) es una combinación de habilidades y actividades expresivas que le permiten al niño representar la realidad que los rodea y expresar sus propios sentimientos y emociones, es necesario estimular este tipo de juegos para lograr un desarrollo efectivo y afectivo de la personalidad del niño, utilizando actividades teatrales en sus jornadas escolares donde pueda desarrollar su creatividad con personajes escogidos, motivándose a participar en dinámicas grupales. Esto favorece en los niños su espontaneidad, pensamiento intelectual, plasticidad corporal, lenguaje, la interacción y la información de su medio ambiente, facilitando el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje.

Como lo define la Organización de Estados Iberoamericanos (UNICEF, 2014) el juego dramático es un tipo de juego en el que el niño tiene la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de su experiencia y así transformándola en otra a partir de su imaginación, todos los niños son capaces de jugar asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido. En si les permite ir más allá de lo conocido, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera” y dotarlas de sus propios significados.

Por otro lado para (Garcia Gonzales, 2021) en su investigación realizada **“El desarrollo cognitivo a través del juego dramático”** puede ser usado para desarrollar estilos de enseñanza y aprendizaje, estimula la imaginación y permite explorar experiencias y temas diversos en un entorno seguro y colaborativo, utiliza el drama como una herramienta pedagógica que le facilita al niño el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo, se centra en distintos modos de aprendizaje multisensorial, mediante procesos como crear, explorar, jugar y aprender, mejorar el pensamiento divergente, la fluidez de ideas y la flexibilidad.

El juego dramático sigue siendo uno de los recursos menos utilizados por los docentes ya que conocen muy poco de los beneficios que aportan a los niños como ejemplo tenemos un estudio realizado por (De la Cruz Vera et al., 2018) en donde menciona que el juego es uno de los medios por el cual podemos explotar diversas experiencias en diferentes casos con distintos fines concluyendo que es importante la aplicación del mismo ya que ayuda a mejorar la expresión oral y la competencia comunicativa; estimula la creatividad; favorece la interrelación entre los participantes fomentando la empatía y la cercanía entre profesores y estudiantes; ayuda a superar la timidez para hablar y actuar en público.

La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren. En el plano pedagógico comprender la esencia de la categoría psicológica creatividad, es una tarea necesaria y también compleja para el docente por ser un término polisémico desarrollado por diversos teóricos, clásicos y cada vez más contemporáneos que lo asumen desde diferentes perspectivas (Mejía et al., 2019).

La creatividad dentro del estudio académico juega un papel muy importante en la investigación de (Ramírez Villén et al., 2017) ser creativo es ser alguien con habilidades para crear, desarrollar, innovar y ser más resolutivo a la hora de resolver problemas, es entendida como una capacidad inherente a todo individuo y que puede desarrollarse siempre que se le estimule adecuadamente. Para facilitar esta habilidad desde un punto de vista neuropsicológico, primero necesitamos saber qué áreas del cerebro están más involucradas en el proceso creativo y, por otro lado, cómo se desarrolla cada una de estas áreas. Conocer también es importante. El proceso creativo activa diferentes procesos cognitivos con el objetivo de sintetizar información y brindar soluciones únicas a las tareas.

La creatividad pedagógica en la educación infantil en América Latina presenta un carácter ascendente en los últimos años, debido a que el mundo presenta varios cambios en el desarrollo científicos y tecnológicos (Simeón et al., 2022) quien en su estudio enfatiza que los docentes deben transformar su práctica pedagógica potenciando su capacidad creativa para generar ideas, métodos, estrategias o actividades innovadoras que mejoren el proceso de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndolos en personas proactivas y curiosas con capacidad de resolver problemas en diversos contextos desafiantes.

El docente juega un papel muy importante (Sánchez & Morales, 2017) afirma que debe ser un mediador activo y lúdico, es de vital importancia que el docente sea el primero en jugar con su creatividad y las diversas posibilidades que el arte les ofrece, los niños deben aprender a través de lo que su maestra les pueda transmitir utilizando diferentes expresiones ya sea la palabra, el canto, los colores entre otras.

1.2 Descripción de los objetivos

Objetivo general:

- **Investigar al juego dramático en el desarrollo la creatividad en los niños de 4 a 5 años.**

Objetivo Específico 1:

- **Fundamentar teóricamente el juego dramático y la creatividad infantil.**

Para el desarrollo de este objetivo se analizó cuidadosamente los temas y las variables de la presente investigación de tal manera que exista un sustento teórico, confiable y sólido.

Este capítulo tiene como base principal en dar a conocer el análisis de los datos obtenidos a través de la fundamentación teórica de las dos variables como son el juego dramático y el desarrollo de la creatividad infantil.

VARIABLE INDEPENDIENTE

EL JUEGO

El juego forma parte de la historia de la humanidad, lo encontramos presente en todas las épocas y culturas con algunos tipos de variaciones en función al momento histórico y al contexto cultural, son actividades características de los niños y niñas que se practican en todas las etapas de la vida con el fin de liberar el estrés cotidiano ya que se realiza tiempos libres como entretenimiento, porque produce satisfacción y regocijo en las personas que lo realizan. (Llanos Lozano, 2019) define el juego infantil como una actividad lúdica que satisface las necesidades innatas, implica participación activa y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial, cognitiva y socioafectiva.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego tiene las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre.
- Es placentero.
- No tiene interés material.
- Es un espacio liberador.
- Se expresa en un tiempo y un espacio.
- Es evolutivo
- Es una forma de comunicación.

De tal manera que le permita al niño aprender y experimentar la realidad de sí mismo, la realidad social y su dinámica, así servirá como un medio para aprender y desarrollar diferentes ámbitos como:

- Los sentidos.
- Los hábitos de comportamientos sociales.
- La capacidad perceptiva y la atención.
- La imaginación y la fantasía.
- La memoria.
- La comunicación.

- La habilidad.
- La aceptación de las normas

TIPOS DE JUEGO

El juego en la etapa infantil es una actividad fundamental y clave para el desarrollo del niño. Es el escenario perfecto para que pueda practicar la experiencia y medir sus propias posibilidades. Poniendo en marcha sus habilidades cognitivas, el niño es capaz de comprender lo que le rodea y desarrollar su propio pensamiento. A continuación, presentamos las etapas y los tipos de juegos con sus características (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017) según:

Tabla 1 *Tipos de juegos*

| ETAPAS LÚDICAS | TIPOS DE JUEGOS: CARACTERÍSTICAS |
|---|---|
| Sensoriomotora (0 - 2 años) | Exploración sensorial y motora Exploración de las propiedades de los objetos Actividad solitaria |
| Simbólica y constructiva simple (2 - 4 años) | Inicio de la ficción De la actividad en solitario hacia la actividad paralela |
| Simbólica y constructiva completa (4 - 7 años) | Juegos simbólicos: guiones más complejos, juego dramático con mayor detalle sobre las experiencias cotidianas y las normas sociales. Cuentos infantiles. De la actividad paralela a la asociativa. Mayor participación social. Construcciones sociales. |
| Juego (7-12 años) | Juego de reglas. Manejo de las reglas: primero, dominio e inmutabilidad de las mismas y posteriormente, modificación e invención de nuevas reglas. De la actividad asociativa a la participación cooperativa. Importancia de los grupos de los amigos. Inicio del interés por el deporte, las artes por conocer el funcionamiento de las cosas. |

| | |
|---|--|
| Ocio- esparcimiento (12- 16 años) | Pertenencia a grupos formales: trabajo en equipo y cooperativo. Juegos que desafían las capacidades y habilidades. Deportes competitivos. Proyectos constructivos realistas y habilidades manuales complejas. |
|---|--|

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

JUEGO DE ROLES

El juego de roles como lo menciona (Pérez Sánchez, 2016) es una técnica en la cual se desempeña un determinado rol, papel o personalidad se puede representar una situación ya sea real o ficticia en la cual se muestra un problema o una situación que sea relevante de su entorno. La participación de los estudiantes no sigue un guion específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en práctica del ejercicio.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE ROLES

El juego de roles según (GONZALES SOSA, 2022) tiene las siguientes características:

- Es libre, no necesita de un guion de texto, incentiva la improvisación.
- Produce placer, al realizar actividades activas fuera de la monotonía.
- Implica actividad al momento de crear el ambiente necesario antes de la presentación.
- Permite al estudiante tener dominio de sí mismo y eleva su autoestima.
- Utiliza experiencias reales que contribuyen a un aprendizaje experimental.
- Propone desafíos y situaciones que conllevan al análisis y solución de problemas.
- La existencia de un tema o argumento para representar la situación.
- La creación de situaciones imaginarias.
- La utilización de objetos imaginarios, reales y representativos.
- La adaptación de roles a cada estudiante dependiendo de sus habilidades.

JUEGO DRAMÁTICO

(Claret, 2019) menciona que mediante el juego dramático se fomenta la elaboración, el conocimiento de sí mismo que posee la persona, sus inhibiciones, su lenguaje expresivo, verbal y corporal, así como su distribución en el tiempo, relacionado con la utilización del cuerpo, de sus movimientos, gestos y actitudes, todos ellos con una intención comunicativa y representativa.

Por otro lado (Ochoa Laines, 2015) en su investigación nos dice que los juegos dramáticos es una forma de teatro que potencia la espontaneidad, en la cual el adulto coordina a un grupo de niños que inventa, crea e improvisa a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos sin la presencia de espectadores.

Por otra parte (Serrano Arcilla , 2018) habla de la importancia del juego dramático que se basa en el desarrollo integral de la personalidad infantil, brinda a los alumnos la posibilidad de encontrar espacios, escenarios, objetos y situaciones para representar experiencias vividas y enriquecerlas, esta manera de jugar favorece los vínculos, estimula la resolución cooperativa de conflictos y permite asumir diferentes roles. En las acciones, los diálogos, monólogos y movimientos, los niños ponen de manifiesto la imaginación, la creatividad y las emociones.

Según (Fuentes, 2022), las características del juego dramático son:

- Observar que los participantes están condicionados por el papel que han adoptado durante el proceso, es así como esta propuesta sirve para potenciar la inteligencia emocional de los niños.
- Por medio del juego dramático los niños desarrollan empatía, amabilidad y comprensión hacia los demás.
- Pueden representar personas y también objetos, siendo una experiencia de aprendizaje muy valorada, que realza la expresividad a través del lenguaje verbal, corporal y gestual, por lo que la comunicación adquiere una relevancia esencial,

- Los niños pueden explorar la realidad desde distintas perspectivas y tienen la oportunidad de modificar escenas de su propia vida.

Entre las funciones del juego dramático (Macías, 2011) menciona las siguientes:

- La asimilación de la realidad, al revivirla en las representaciones.
- La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación.
- La expresión de pensamientos y sentimientos, a veces la dificultad de pensar en sus experiencias, se compensa con su habilidad para representarlas.
- La dramatización es un recurso con extraordinarias posibilidades globalizadoras.

VARIABLE DEPENDIENTE

PENSAMIENTO

Según (Mendoza Garcia, 2017) el pensamiento es una actividad mental asociada con el procesamiento, la comprensión, la capacidad para recordar y comunicar. Es así como nuestro sistema cognitivo recibe, percibe y recupera información por lo tanto podemos utilizar esta información para pensar y comunicarnos en fin cuando pensamos formamos conceptos, resolvemos problemas, tomamos decisiones y emitimos juicios.

TIPOS DE PENSAMIENTO

Según (Parra Guamán , 2017) menciona que existen 4 tipos de pensamientos los cuales son:

- **Pensamiento creativo:** es una forma de abordaje cognitivo caracterizada principalmente por la originalidad, flexibilidad y fluidez, la cual se presenta como una herramienta para la apropiación del saber. El desarrollo de las habilidades creativas optimiza el aprendizaje del individuo, puesto que se dispone a la aplicación o materialización del conocimiento adquirido.
- **Pensamiento no creativo:** inducen a pensar que hay diversas formas de activar el pensamiento y buscar soluciones a las situaciones que se plantean, ya sea en

el hacer cotidiano o en otros quehaceres: profesional, laboral, ideológico, organizacional o comunitario.

- **Pensamiento crítico:** se caracteriza por ser inquisitiva, es decir, por la capacidad de indagar en cosas que los demás podrían dar como positivas o negativas rápidamente sin analizar. Este tipo de pensamiento está ampliamente relacionado con otros como el analítico, debido a que se enfoca en descubrir; el lógico, ya que aporta rigor al razonamiento por medio de las premisas, y el reflexivo, pues luego del registro de las ideas descubiertas está su posterior revisión.
- **Pensamiento analítico:** se define como la capacidad del individuo para comprender una situación, organizar sus elementos de forma sistemática y determinar sus interrelaciones. De esta forma, se desarrolla independencia cognitiva, puesto que se realizan análisis que traspasan los conocimientos ya impuestos o establecido.

PENSAMIENTO CREATIVO

Para definir el pensamiento creativo (Hernández Jaime et al., 2018) se refiere que es el comportamiento mental que genera procesos de búsqueda y descubrimiento de soluciones nuevas y factibles en todos los ámbitos de la vida. Esto puede ser entendido como la capacidad que se tiene de pensar, imaginar y actuar de manera diferente. Podemos deducir que es la capacidad que tiene una persona o un grupo de situarse ante un problema y verlo desde diferentes ángulos y perspectivas, por lo que se abren las posibilidades de encontrar soluciones originales y creativas.

IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Como lo menciona (Cevallos Chamba, 2016) el pensamiento creativo es muy importante y debe ser considerado como una herramienta imprescindible tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Según cada persona tiene una manera diferente de crear para que de esta manera tenga una mente abierta a ver de manera diferentes las cosas, debemos aprender a ver más allá de lo que podemos ver, de lo que es tangible

y que ya está explicado o definido podemos decir que solo con mente abierta, creativa y soñadora podremos construir o reconstruir un mejor mundo.

CREATIVIDAD

Desde la posición de (Medina Sanchez et al., 2017) la creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren.

Por otra parte, (Josefina, 2019) habla de la creatividad como un elemento esencial del pensamiento, la misma que es de suma importancia para la adaptación personal y social del niño. Las bases de la creatividad son innatas y, como todos los potenciales innatos, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agradaría lograr.

BENEFICIOS DE LA CREATIVIDAD

La creatividad favorece a la adquisición de nuevos conocimientos a desarrollar diferentes aspectos como lo menciona (Cárdenas Martínez , 2018) los cuales se detallan a continuación:

- El pensamiento crítico y abstracto a su vez ayudan a la resolución de diferentes problemas en diferentes situaciones a si mismo desarrolla el liderazgo, seguridad, participación e integración con sus semejantes.
- Al permitirse ser creativo, se fortalece la confianza, conectando con uno mismo para perseguir tus sueños.
- Aumenta la conciencia de uno mismo, al sentirse libre para expresarse, característica que estimula el proceso creativo.

- Estimulando activamente la creatividad de los niños, se les está suministrando automáticamente muchas maneras de expresar sus emociones.
- Mejora la habilidad para resolver problemas con lo que se encuentran y buscan soluciones a través de distintas alternativas.
- La autorrealización del ser humano tiene que ver con el desarrollo de sus potencialidades, por lo que, para su máximo desarrollo, es fundamental el estímulo de una sus cualidades más específicas y propias, como es la creatividad.

Objetivo Especifico 2:

- **Determinar el uso del juego dramático en la institución educativa.**

Para el segundo objetivo se realizó una investigación extensiva, sobre como el juego dramático ayudaría a desarrollar la creatividad en los niños de Nivel Inicial, luego de analizar los conceptos, los beneficios, la importancia y la relación de variables haciendo uso de revistas, libros entre otras fuentes bibliográficas se elaboró un guion de entrevistas que nos servirá para poder aplicarla a las docentes.

Por lo tanto, para dar cumplimiento de este objetivo se aplicó la entrevista la cual consto de 8 preguntas abiertas que nos permitieron saber con qué frecuencia hacen uso del juego dramático para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años. Por lo cual luego de procesar la información se obtuvo el siguiente resultado.

Objetivo Especifico 3:

- **Establecer el nivel de desarrollo de la creatividad desde la aplicación del juego dramático.**

Para dar cumplimiento al tercer objetivo se aplicó la adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance el cual consta de 3 juegos que ayudaran a evaluar la creatividad en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre”.

El Test de Pensamiento creativo de Torrance es una prueba psicométrica que sirve especialmente para evaluar la creatividad de manera verbal y figurativa, el cual se compone de 4 criterios básicos que son:

LA FLUIDEZ: se mide por el número de respuestas que da el niño.

LA FLEXIBILIDAD: es la variedad de respuestas.

LA ORIGINALIDAD: se mide por las respuestas novedosas y no convencionales.

LA ELABORACIÓN: es la cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Para poder llevar a cabo el desarrollo del presente trabajo de investigación, dar cumplimiento a los objetivos y la obtención de los datos y resultados fiables se hizo uso de ciertos materiales que serán detallados a continuación:

- Biblioteca virtual, artículos científicos, artículos de revistas, libros virtuales, con las que se apoyó para dar el sustento teórico de los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad.
- Se elaboro una entrevista estructurada que fue aplicada a las docentes de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” la cual fue validada por expertos (ANEXO 7)
- Para medir la creatividad se hizo uso de una adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance (ANEXO 8).

La adaptación y baremación del Test de Torrance de Pensamiento Creativo es una prueba Psicométrica que sirve para evaluar el nivel de creatividad figurativa y verbal del niño, por otro lado, se valora n los componentes de Fluidez Numero de respuesta. Flexibilidad Variedad de respuestas. Originalidad Respuestas novedosas y Elaboración Nivel de detalle que enriquece la respuesta ante diversas actividades.

El ATPCT se desarrolla en dos partes, con una puntuación de 30 puntos. La primera parte se evalúa el aspecto verbal con tres juegos. En donde el primer juego se trata de componer un dibujo partiendo de un ovalo de color verde que este será ubicado en cualquier parte de la hoja de trabajo este juego será evaluado sobre 10 puntos el cual 5 puntos en la parte de Originalidad Y los 5 puntos para la parte de Elaboración, en el segundo juego se tiene que completar los dibujos en donde se encuentran plasmadas las bases guías en donde se realizara el dibujo, Esta actividad se calificara sobre 10 puntos los cuales esta evaluados de la siguiente forma: Originalidad (2,5); Elaboración (2,5);

Flexibilidad (2,5); Fluidez (2,5) puntos. Y el tercer juego son líneas paralelas, donde a partir de las líneas se realizará el dibujo. En esta actividad se calificará sobre 10 puntos los cuales están divididos en: Originalidad 2,5; Elaboración 2,5; Fluidez 2,5; Flexibilidad 2,5 puntos. Para obtener el nivel de creatividad de cada niño se evaluó de la siguiente forma:

ORI: (Total PD originalidad de los juegos 1, 2 y 3).

ELAB: (Total PD elaboración de los juegos 1, 2 y 3).

FLU: (Total PD fluidez de los juegos 2 y 3).

FX: (Total PD de los juegos 2 y 3).

CREATIVIDAD: (La suma total de ORI + ELAB + FLU + FX).

2.2. Método

Para la presente investigación se trabajó desde un enfoque mixto, es cualitativa ya que tiene como fin indagar sobre como el juego dramático ayuda al desarrollo de la creatividad, así mismo es cuantitativa debido a que se evaluó el desarrollo de la creatividad a través del uso de un test el cual nos permitió realizar un análisis estadístico.

El tipo de investigación es básica - pura debido a que se realizó una investigación extensa sin necesidad de modificarla con el fin de aumentar nuestros conocimientos sobre como los juegos dramáticos desarrollan la creatividad en los niños.

Así mismo la investigación tiene un alcance exploratorio - descriptivo por lo cual se buscó describir y explicar los antecedentes relacionados a la influencia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad. Así también se conoció la relación que tienen las dos variables.

Para la recolección de la información se realizó una entrevista estructurada la cual se la aplico las docentes de Inicial II de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” estableciendo un dialogo y así poder conocer si hacen uso del juego dramático

para desarrollar la creatividad. Por otro lado, se utilizará una adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance los niños para poder constatar el nivel de creatividad de los niños de 4 a 5 años.

La población dentro de la investigación está conformada por 1 docente y 15 niños de 4 a 5 años del Nivel de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” la cual se encuentra ubicada en el cantón Patate.

Tabla 2 Población

| POBLACION | |
|----------------|----|
| Docente | 1 |
| Niños | 15 |
| Total | 16 |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo.*

Fiabilidad

Mediante el programa SPSS se pudo evidenciar la fiabilidad del instrumento con su escala valorativa. Mediante el modelo de Alfa de Cronbach, en donde se obtiene como resultado 0,827 que al estar aproximadamente a 1, es considerado aceptable.

Figura 1 *Fiabilidad del ATPCT*

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 15 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 15 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,827 | 3 |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

CAPITULO III

ANÁLISIS Y RESULTADOS

A continuación, se detallan los resultados obtenidos, luego de aplicar los instrumentos guion de entrevista a las docentes como la adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance dirigido a los niños y niñas del nivel inicial II.

3.1 Análisis y resultados.

3.1.1. Análisis de la entrevista realizada a las docentes

Este capítulo tiene como base principal en dar a conocer el análisis de los datos obtenidos a través de la aplicación y la recolección de información de la técnica de entrevista, con un guion de entrevista la que realizó una contribución muy importante para esta investigación cualitativa.

A continuación, se presenta el análisis en base a las variables del estudio y las respuestas de las entrevistas aplicadas a las docentes.

El instrumento fue aplicado a tres docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre”, cada instrumento fue validado por expertos en el área para luego proceder a la aplicación a las docentes de nivel inicial.

A continuación, se presenta el análisis en base a las variables del estudio y las respuestas de las entrevistas aplicadas a las docentes.

Tabla 3 *Triangulación de datos*

| VARIABLES | SUSTENTO TEÓRICO | ENTREVISTAS | ANÁLISIS |
|------------------------|--|---|--|
| JUEGO DRAMÁTICO | Según (Acaro Cornejo, 2017) menciona que el juego dramático es aquella actividad en la que el niño deja fluir su espontaneidad dejando de ser el mismo para convertirse en un personaje fuera de su realidad, es aquel que permite al niño explorar su universo imitando acciones que lo rodean. | En las entrevistas aplicadas a las docentes del Nivel Inicial destaca los conocimientos que se tiene del uso de los juegos dramáticos, al igual que de la importancia que tiene al usarlos con los niños, los beneficios que les aporta al aplicarlos en las jornadas de clases, pero a su vez hace falta más conocimiento del mismo para realizarlo con más frecuencia ya que es una estrategia muy beneficiosa para la educación. | En cuanto lo que podemos decir sobre el conocimiento y aplicación de los juegos dramáticos sabemos que son de gran aporte para los niños y a su vez para los docentes que hacen uso de ellos, a través de los cuales se busca el desarrollo óptimo de la creatividad en la primera infancia. |
| CREATIVIDAD | Para (Fernández Díaz et al., 2019) define a la creatividad como la capacidad mental de los individuos para descubrir oportunidades e idear la manera de aprovecharlas de tal manera que si se le presentan problemas tengan la capacidad de resolverlas y así satisfacer originalmente a la necesidad planteada. | En cuestión de la creatividad exponen que es una parte fundamental para las edades tempranas debido que les ayuda a desarrollar su imaginación y les ayuda a plasmar las ideas que tienen. Es muy importante trabajar el pensamiento creativo desde muy pequeños para poder crear seres capaces de asimilar y superar diversas situaciones, así también sean capaces de expresar sus sentimientos y emociones. | Se puede decir que la creatividad es una parte importante y necesaria que se debe trabajar ya que un niño con un nivel bajo de creatividad podría tener dificultades al momento de enfrentarse a diferentes problemas que se pueden presentar a lo largo de su vida, lo que para un niño con un nivel de creatividad alta se le haría fácil. |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

RESULTADOS:

Luego de la aplicación de los instrumentos y una vez realizado el análisis de la información obtenida dentro de la Unidad Educativa Mariscal “ Antonio José de Sucre” que los juegos dramáticos no eran utilizados con frecuencia ya que las docentes no conocían de sus beneficios pero luego de realizar el trabajo de investigación se puede determinar que los juegos dramáticos dentro las actividades cotidianas del nivel inicial son un gran apoyo educativo puesto que es una manera innovadora para llamar la atención de los estudiantes así ayudamos a desarrollar en los estudiantes la creatividad ya que no solo les permite asumir e interpretar situaciones reales o ficticias sino a su vez convertirse en seres con un pensamiento más creativo que les ayude a tomar mejores decisiones y a su vez solucionar de mejor maneras diferentes situaciones.

3.1.2. Análisis y resultados del ATPCT aplicado a los niños.

RANGOS Y NIVELES

Para la obtención de los niveles de creatividad se determinaron rangos en tres niveles los cuales fueron adquiridos de manera grupal e individual.

Tabla 4 Rangos y Niveles

| RANGOS | NIVELES |
|--------|---------|
| BAJO | 6 a 14 |
| MEDIO | 15 a 22 |
| ALTO | 23 a 30 |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo.*

Fuentes: *Rangos y niveles de la ATPCT.*

PORCENTAJES DE LA CREATIVIDAD

Tabla 5 *Porcentajes de la ATPCT*

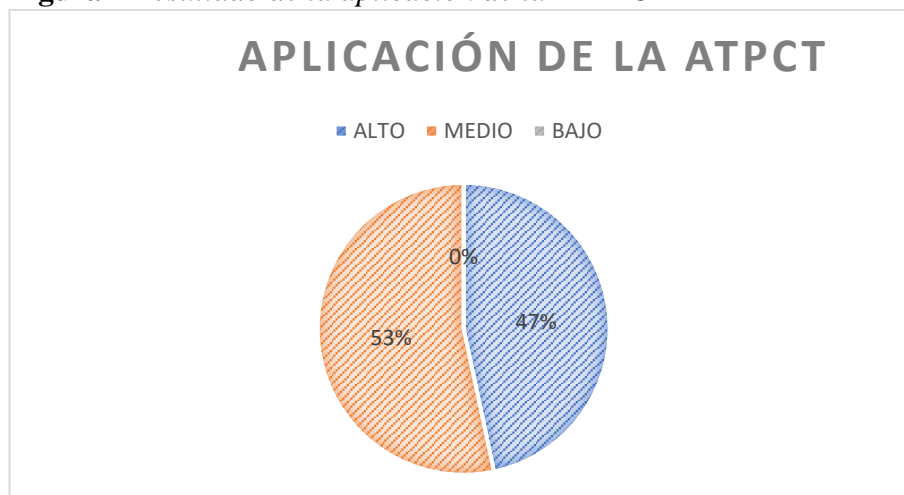
| RANGOS | NIVELES | PORCENTAJES |
|--------|---------|-------------|
| BAJO | 0 | 0% |
| MEDIO | 8 | 53% |
| ALTO | 7 | 47% |
| TORAL | 15 | 100% |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo.*

Fuentes: *Resultados estadísticos*

Análisis general e interpretación de datos obtenidos con la aplicación de ATPCT.

Figura 2 *Resultado de la aplicación de la ATPCT*



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

Fuente: *Resultados estadísticos*

ANÁLISIS

Los datos que se manifiestan al aplicar el ATPCT en los 15 estudiantes de 4 a 5 años haciendo uso del juego dramático en el desarrollo de la creatividad se pudo observar que el rango de creatividad bajo fue registrado con un 0%, el rango de creatividad medio con un 53% y el rango de creatividad alto con un 47%. Es así como podemos constatar que nos encontramos con resultados favorables.

INTERPRETACIÓN

Al aplicar el ATPCT se pudo observar que los niños no tienen un bajo nivel de creatividad, Lo que quiere decir que al aplicar juegos dramáticos si ayudan al desarrollo de la creatividad, pese a esto podemos observar que en el nivel de creatividad alto no tenemos un 100% ya que existes niños que aun necesitan desarrollar más su pensamiento creativo.

3.2.1 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos del ATPCT.

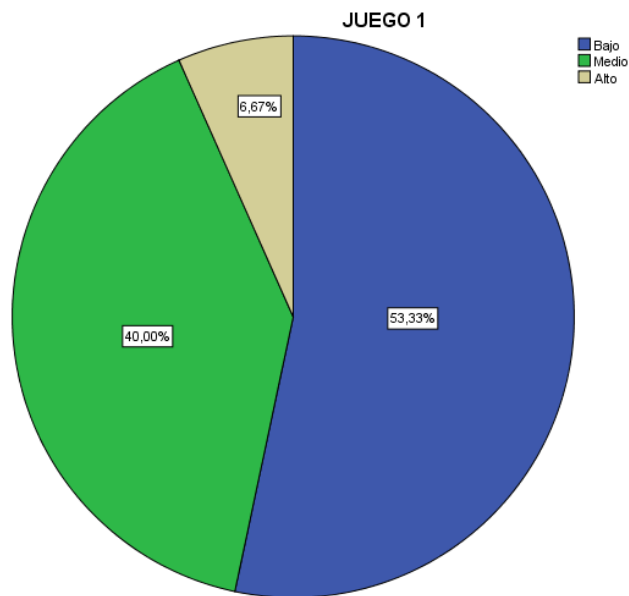
Item1: *Juego 1: Componemos un dibujo*

Tabla 2 *Juego1: Componemos un dibujo*

| Juego 1: Componemos un dibujo | | | | | |
|--------------------------------------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Validos | Bajo | 8 | 53,3 | 53,3 | 53,3 |
| | Medio | 6 | 40,0 | 40,0 | 93,3 |
| | Alto | 1 | 6,7 | 6,7 | 100,0 |
| | Total | 15 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

Figura 3 Juego 1: Componemos un dibujo



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de quince niños que es equivalente al 100%; ocho niños, que representa el 53.3% muestra un nivel de creatividad bajo, mientras que seis niños que equivale al 40.0% muestran un nivel de creatividad medio. Y finalmente un niño que representa el 6.6% indica que tiene un nivel de creatividad alto. Lo que quiere decir que la mayoría de niños no tienen un buen nivel de creatividad.

Ítem 2: *Juego 2: Acabamos un dibujo*

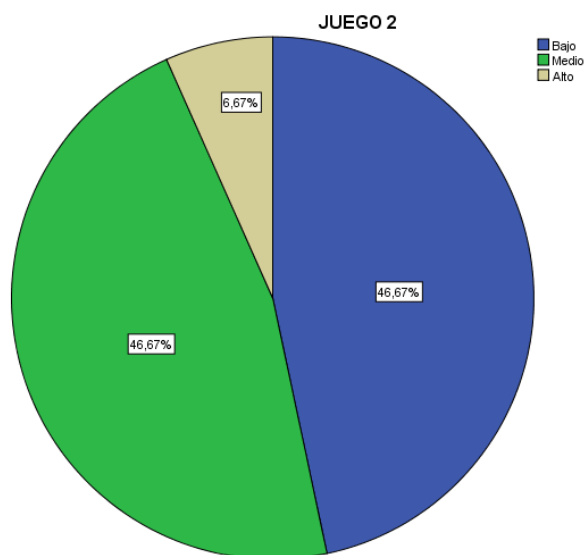
Tabla 3 *Juego 2: Acabamos un dibujo*

| Juego 2: Acabamos un dibujo | | | | | |
|------------------------------------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Validos | Bajo | 7 | 46,7 | 46,7 | 46,7 |
| | Medio | 7 | 46,7 | 46,7 | 93,3 |
| | Alto | 1 | 6,7 | 6,7 | 100,0 |

| | | | | | |
|--|-------|----|-------|-------|--|
| | Total | 15 | 100,0 | 100,0 | |
|--|-------|----|-------|-------|--|

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

Figura 4 *Juego 2: Acabamos un dibujo*



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 15 niños que es equivalente al 100%; siete niños, que representa el 46.7% muestra un nivel de creatividad bajo, mientras que siete niños que equivale al 46.7% muestran un nivel de creatividad medio. Y finalmente un niño que representa el 6.6% indica que tiene un nivel de creatividad alto. Lo que quiere decir que la mayoría de niños no tienen un buen nivel de creatividad.

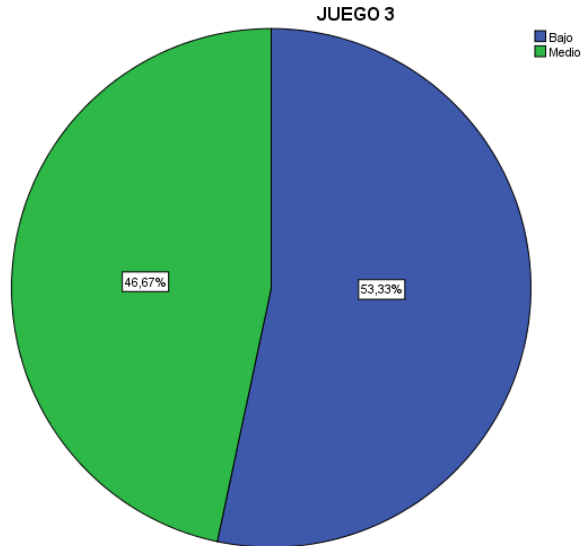
Ítems 3: *Juego 3: Líneas paralelas*

Tabla 4 *Juego 3: Líneas paralelas*

| Juego 3: Líneas Paralelas | | | | | |
|----------------------------------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Validos | Bajo | 8 | 53,3 | 53,3 | 53,3 |
| | Medio | 7 | 46,7 | 46,7 | 100,0 |
| | Total | 15 | 100,0 | 100,0 | |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

Figura 5 *Juego 3: Líneas paralelas*



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de quince niños que es equivalente al 100%; ocho niños, que representa el 53.3 % muestra un nivel de creatividad bajo, mientras que seis niños que equivale al 46.7% muestran un nivel de creatividad medio. Y finalmente ningún niño indica que tiene un nivel de creatividad alto. Lo que quiere decir que la mayoría de niños no tienen un buen nivel de creatividad.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUISONES

- A través de la información obtenida haciendo uso de diferentes revistas científicas, libros, repositorios universitarios, etc. Se concluyo que a través del juego dramático los niños tienen la posibilidad de crear, sustituir y representar distintas situaciones transformándolas en otras a partir de su imaginación. En relación con la creatividad el niño por naturaleza podrá expresarse de una manera única, desarrollar su pensamiento abstracto, poder resolver conflictos y relacionarse con las personas que lo rodean positivamente.

- De acuerdo con la información recolectada se determinó que por medio de la aplicación de la entrevista a las docentes de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” se evidencio que es muy escaso el uso del juego dramático en las aulas de Nivel Inicial II, Sin embargo, luego de aplicar diferentes actividades las docentes han optado por hacer uso del juego dramático con más frecuencia para obtener un mejor desarrollo de la creatividad.

- Por medio de la aplicación de la Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance se evidencio que los niños de Nivel Inicial II, luego de realizar el test obtuvieron en su mayoría un nivel medio de creatividad, por lo que se podría concluir que se debe a que las docentes no tienen el suficiente conocimiento o a su vez por la escasa utilización los juegos dramáticos.

4.2. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a las docentes que continúen con las investigaciones sobre aspectos relacionados al tema, de tal manera que se aborde lo que se refiere a los juegos dramáticos, de igual manera la creatividad y se pueda trabajar en estrategias que ayuden a crear nuevos conocimientos y habilidades que ayuden al desarrollo de un buen pensamiento creativo.
- Se recomienda que las docentes utilizar el juego dramático en sus planificaciones juegos dramáticos, salir un poco de lo rutinario y así las clases se conviertan en un espacio dinámico, practico, autentico y a su vez divertido lo que ayudara a que los niños pongan más interés y actitud para aprender de una manera más creativa.
- Es necesario la realización y valoración de la aplicación la adaptación y baremación del pensamiento creativo de Torrance en diferentes momentos del periodo educativo, y evidenciar el desarrollo de la creatividad que tienen los niños, y así realizar ajustes en las actividades diarias implementando juegos, y diferentes actividades que ayuden al desarrollo de la creatividad.

REFERENCIAS

- Hernández Jaime, J., Jiménez Galán, Y., & Rodríguez Flores, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 6-10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>
- Acaro Cornejo, A. (2017). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015.*

- Cárdenas Martínez , L. D. (2018). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Carrasco Zurita, A. C. (01 de 09 de 2017). *EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/26538>
- Cevallos Chamba, D. G. (2016). La importancia del pensamiento creativo. *Universidad Nacional de Educación del Ecuador*, 1(7), 46-45. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/333>
- Claret, C. (29 de junio de 2019). *Colegio San Fernando*. <https://www.colegiosanfernando.edu.ar/post/importancia-juego-dramatico-primer-infancia>
- De la Cruz Vera, N., Bonilla Jurado, D., & Lucio Quintana, A. (2018). El juego dramático en el desarrollo de la expresión corporal en la educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*, 2(217), 31-40. <https://doi.org/https://doi.org/10.53591/rug.v127i2.619>
- Fernández Díaz, J., Llamas Salguero, F., & Gutiérrez Ortega, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 8(37), 467-483. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/9783/Articulo_creatividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fuentes, A. S. (8 de abril de 2022). *Portal de educacion infantil y primaria*. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-dramatico.html>
- GARCIA GONZALES, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista De La Escuela De Ciencias De La Educación*, 1(16), 89-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.35305/rece.v1i16.589>
- GONZALES SOSA, A. M. (2022). *EL JUEGO DRAMÁTICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL PARA PROMOVER EL AUTOCONCEPTO EN LAS INFANCIAS*. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/18397/El%20juego%20Dram%C3%A1tico%20y%20la%20expresi%C3%B3n%20Corporal%20para%20promover%20el%20autoconcepto%20en%20las%20infancias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Josefina, A. Z. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *15*(6). <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0003-1382-0596>
- Llanos Lozano, A. M. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=Na2ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=juego+infantil&ots=def6MbYOim&sig=XeVsCuOWCaTQQDhIUy3najUelc8&redir_esc=y#v=onepage&q=juego%20infantil&f=false

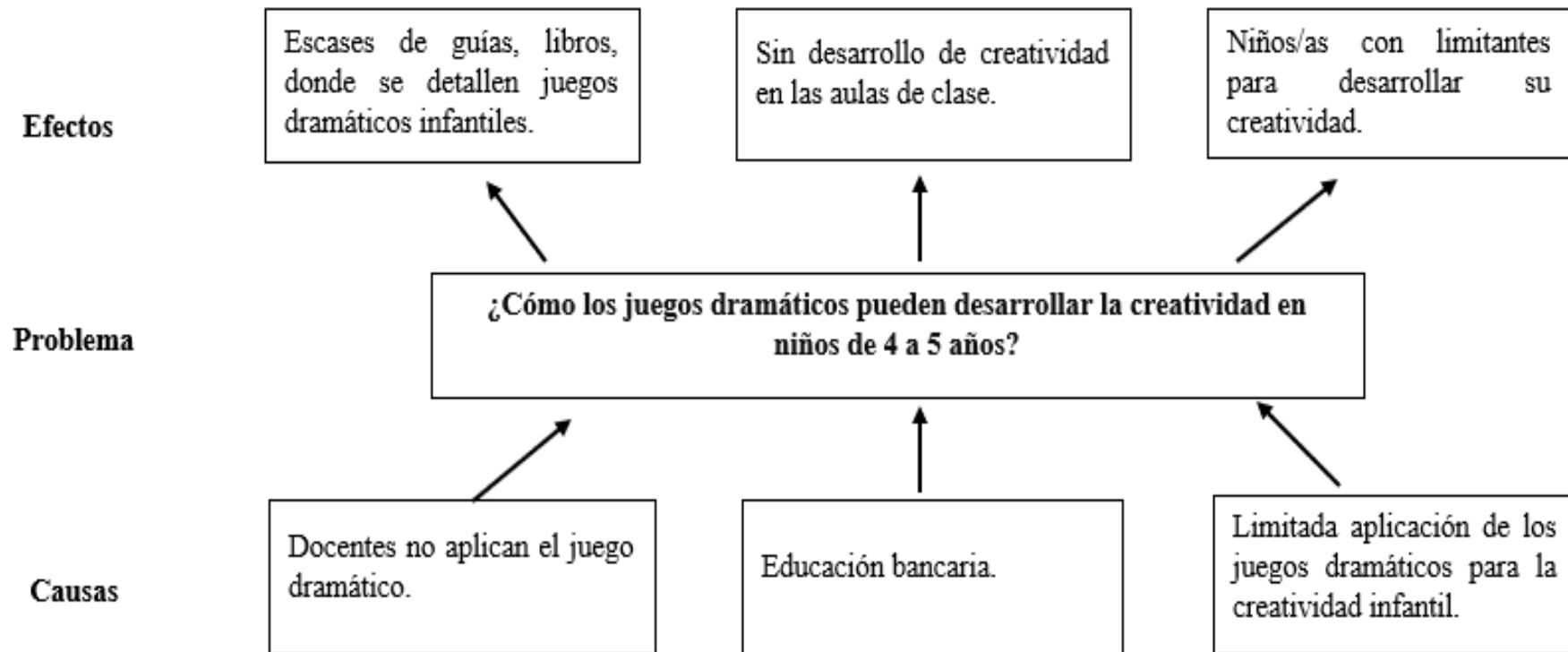
- Macías, M. C. (2011). EL JUEGO DRAMÁTICO EN EDUCACIÓN INFANTIL .
Revista digital para profesionales de la enseñanza(12), 3.
- Medina Sanchez, N., Velazquez Tejeda, M., Alhuay Quispe, J., & Aguirre Chavez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Mejía, M. L., Guerra , Y., & Massani, J. F. (2019). Desarrollo de la creatividad desde la ciencias sociales, un reto en la realidad. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-9. <https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.512>
- Mendoza Garcia, J. (2017). Otra idea de mente social: lenguaje, pensamiento y memoria. *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*, 13(1), 13- 46. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72653627002>
- Parra Guamán , C. L. (2017). *La Creatividad Escolar en el Aprendizaje de las Ciencias Naturales en los niños y niñas de quinto, sexto y séptimo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Cristiana "Planeta Azul" del cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25226/1/PARRA_GUAMAN_CATHERINE_LISETH_1721519773.pdf
- Peréz Sánchez, P. A. (2016). *LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAQUIN LALAMA" DE AMBATO*. Universidad Técnica de Ambato.
- Ramírez Villén, V., Llamas Salguero, F., & López-Fernández, V. (2017). Relación Entre El Desarrollo Neuropsicológico Y La Creatividad en edades tempranas. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6, 34-40.
[http://www.ijhssi.org/papers/v6\(1\)/Version-3/F0601033440.pdf](http://www.ijhssi.org/papers/v6(1)/Version-3/F0601033440.pdf)
- REIRA MONTENEGRO, M., SIGCHA ANTE, E. M., QUINATO CAIZA, C. I., & CEVALLOS GALARZA, B. M. (2022). EL JUEGO DRAMÁTICO COMO EXPRESIÓN DEL DESARROLLO DE LA ESTÉTICA DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 1(1), 341-350.
<https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.6551189>
- Sánchez, M. T., & Morales, M. A. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Universidad del Norte*(26), 61-81.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Simeón, E. E., Aguirre, V. I., Atoc, P. L., Donayre, M. R., & Carcausto, W. H. (2022). Creatividad pedagógica en educación básica infantil en América Latina: una revisión sistematizada. *Horizonte de la Ciencia*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2022.23.1473>

Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCION DE PROTECCION, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

UNICEF. (2014). *Juego dramático. Princesas, príncipes, caballeros y castillos*. OEI ARGENTINA. <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-7-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>

ANEXO 1

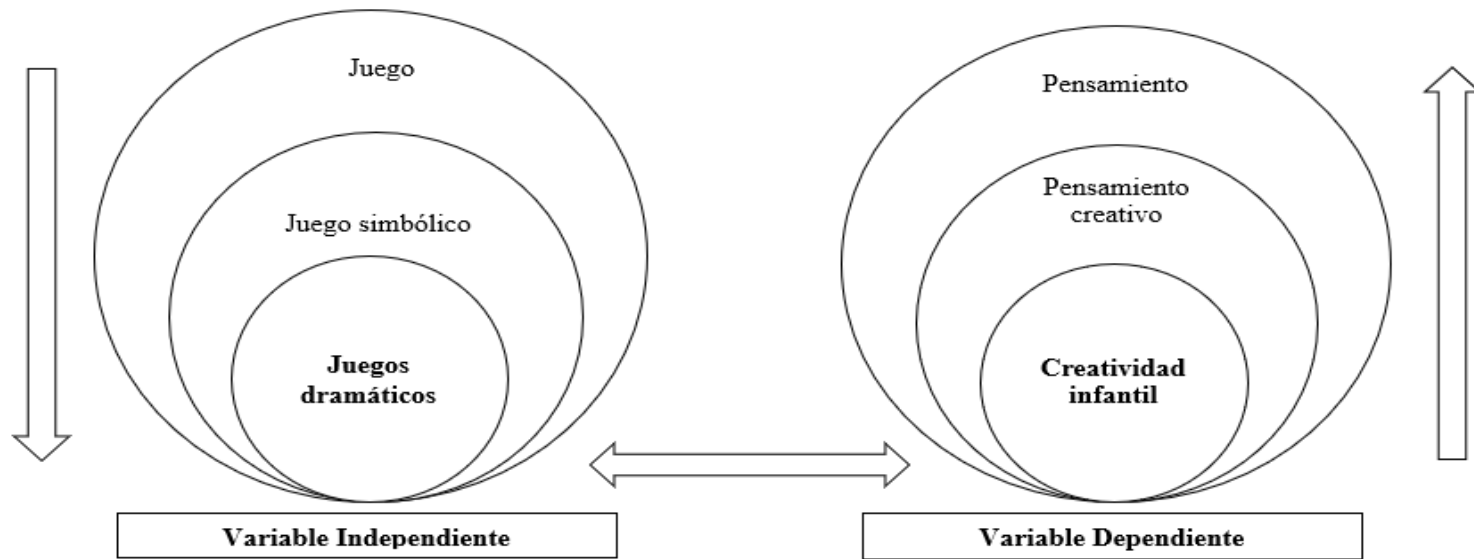
Figura 6 *Árbol de problemas*



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANEXOS 2

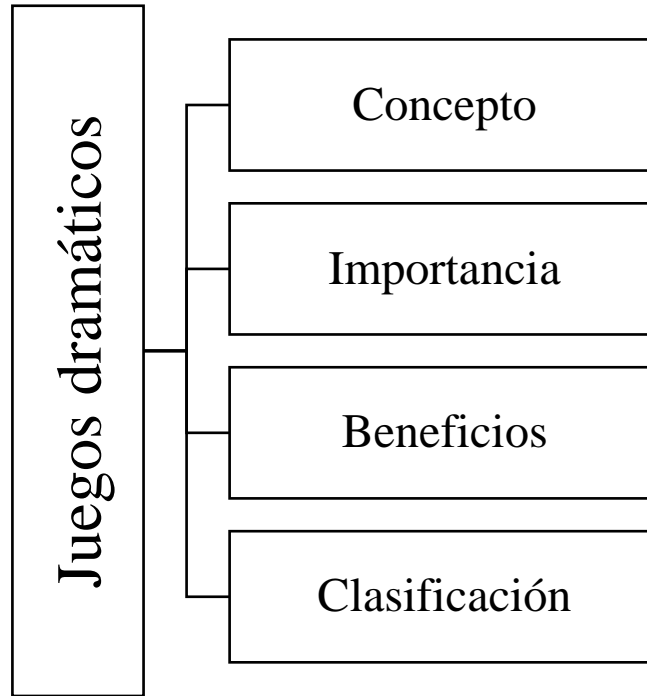
Figura 7 Red de inclusión



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANEXO 3

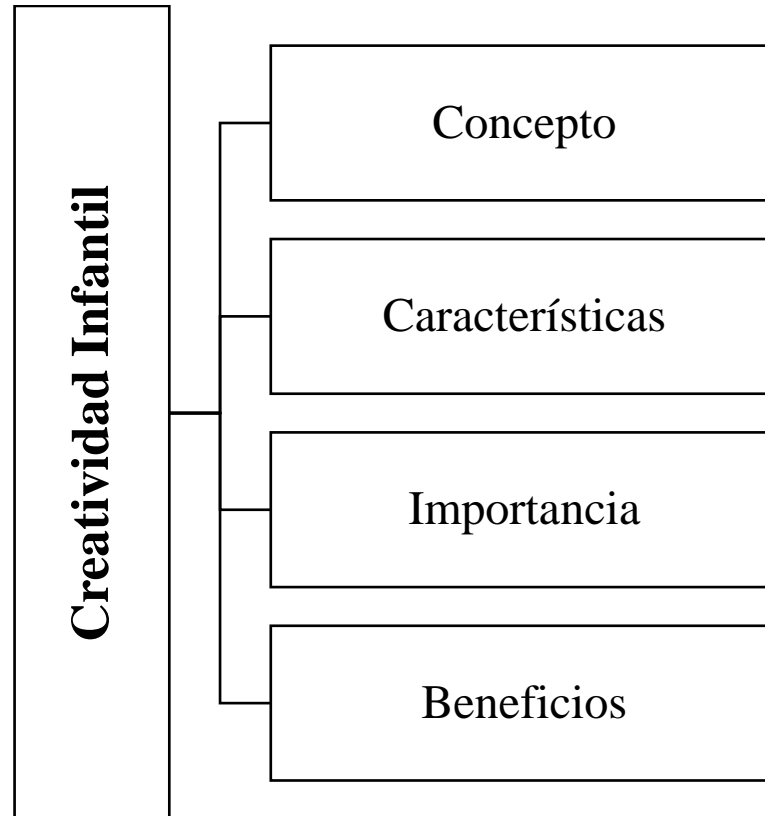
Figura 8 Constelación de idea la VI



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANEXO 4

Figura 9 Constelación de la VD



Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANEXO 5

Tabla 9 Operalización de Variable Independiente: Juego dramático

| CONCEPTUALIZACIÓN | CATEGORÍAS | INDICADORES | ITEMS BÁSICOS | TÉCNICAS |
|---|--|---|---|--|
| Se refiere a la dramatización o representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Es por tanto la acción de crear y llevar a cabo una idea planteada, a través de diálogos, conflictos entre personajes y dinámicas de una acción. | Representación de una acción Diálogos Dinámica de una acción | Sociodrama Improvisación Cuentos Participativos Dramatizaciones Juego de roles Buscar desenlaces | ÍTEM OBSERVACIÓN: ¿Se realiza actividades de sociodrama que ayuden al desarrollo de la creatividad? ¿Se realizan actividades de improvisación en el aula de clase? ¿Se realizan actividades de rol play para que los niños desarrollen su creatividad? | Entrevista (docente) Ficha de observación |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo*

ANEXO 6

Tabla 9 Operalización de variables: Creatividad

| CONCEPTUALIZACIÓN | CATEGORÍAS | INDICADORES | ITEMS BÁSICOS | TÉCNICAS |
|--|----------------------------|----------------------|---|--|
| Se refiere a la satisfacción que tiene el niño al cumplir un objetivo, meta, etc. de manera eficiente. | Capacidades Humanas | Pensamiento creativo | <p>ÍTEM OBSERVACIÓN: ¿El niño muestra creatividad a momento de hacer una actividad en el aula de clase?</p> <p>¿Es importante desarrollar la creatividad en los niños?</p> <p>¿La aplicación de juegos dramáticos ayudan a desarrollar la creatividad?</p> | <p>Observación</p> <p>Ficha de observación</p> |
| | | Imaginación | | |
| | Desarrollo de la intuición | Conocimiento | | |

Elaborado por: *Vanessa Estefanía Chango Agualongo.*

ANEXO 7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
GIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

TEMA: Los juegos dramáticos y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVO: Determinar el uso del juego dramático en la institución educativa.

1) **¿Usted cómo definiría a los juegos dramáticos en el nivel infantil?**

.....
.....

2) **¿Cuáles son los beneficios que usted considera que tienen los juegos dramáticos al aplicarlos en los niños?**

.....
.....

3) **¿Qué características considera importantes de los juegos dramáticos?**

.....
.....

4) **¿Qué parámetros toma en cuenta usted al momento de elegir un juego dramático adecuado para los niños?**

.....
.....

5) **¿Cuáles son las dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar los juegos dramáticos?**

.....
.....

6) ¿Cuáles son las estrategias didácticas que usted utiliza para desarrollar la creatividad en los niños?

.....
.....

7) ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos dramáticos para desarrollar la creatividad? ¿Por qué?

.....
.....

8) De acuerdo con su experiencia, ¿considera usted que la aplicación de juegos dramáticos en el Nivel Inicial contribuye al desarrollo de la creatividad? ¿Por qué?

.....
.....

ANEXO 8



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
ADAPTACIÓN Y BAREMACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO
CREATIVO DE TORRANCE



Nombre:

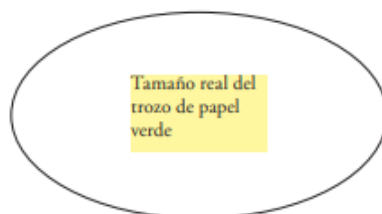
Edad:

Curso:

Fecha:

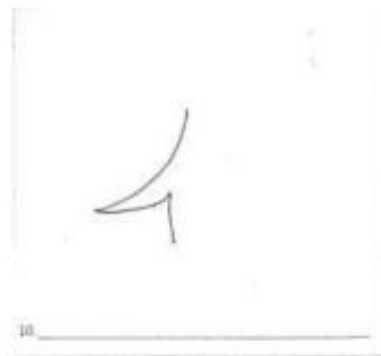
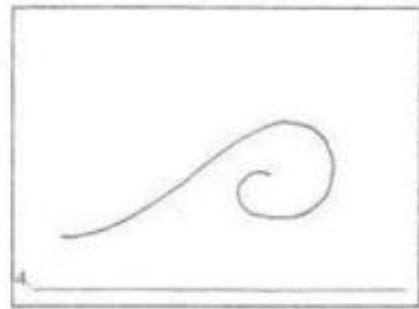
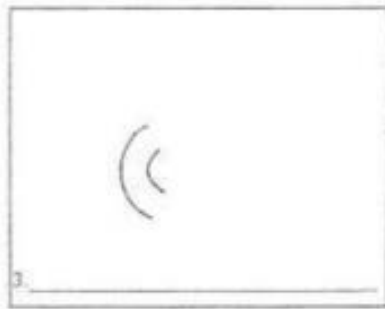
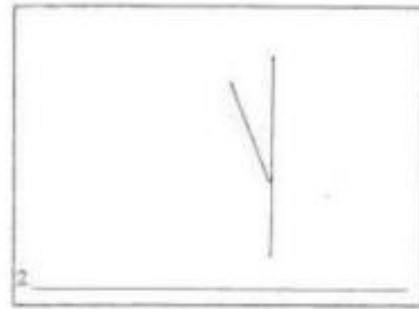
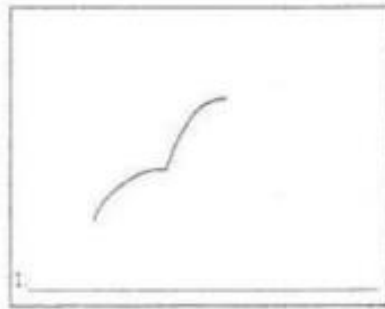
Juego 1: Componer un dibujo

“Mira este trozo de papel verde. Piensa en un dibujo o en alguna 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, pégalo ya. 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.”



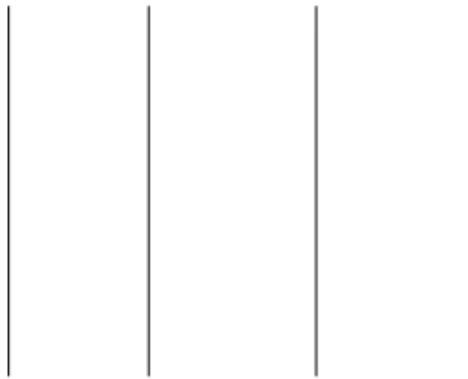
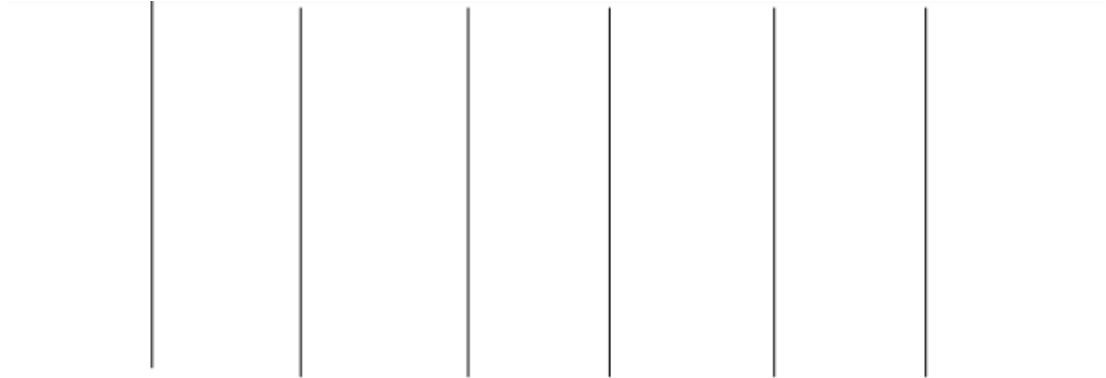
Juego 2: Acabar un dibujo

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes hacer 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 debajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes.”



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 historias. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.



ANEXO 9

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION INICIAL



VALIDACION DEL INSTRUMENTO: GUION DE ENTREVISTA

Guion de entrevista dirigido a docentes

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Determinar el uso del juego dramático en la institución educativa.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

Pregunta 1

1) ¿Usted cómo definiría a los juegos dramáticos en el nivel infantil?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | ✓ | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | ✓ | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | ✓ | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | ✓ | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 2

2) ¿Cuáles son los beneficios que usted considera que tienen los juegos dramáticos al aplicarlos en los niños?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|----------------|-----------------|-------------|----------------|-----------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 3

3) ¿Qué características considera importantes de los juegos dramáticos?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|----------------|-----------------|-------------|----------------|-----------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 4

- 4) ¿Qué parámetros toma en cuenta usted al momento de elegir un juego dramático adecuado para los niños?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 5

- 5) ¿Cuáles son las dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar los juegos dramáticos?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 6

6) ¿Cuáles son las estrategias didácticas que usted utiliza para desarrollar la creatividad en los niños?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 7

7) ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos dramáticos para desarrollar la creatividad?
¿Por qué?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Pregunta 8

8) De acuerdo con su experiencia, ¿considera usted que la aplicación de juegos dramáticos en el Nivel Inicial contribuya al desarrollo de la creatividad? ¿Por qué?

| Valoración Criterios | Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---|---------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática. | | | | | |
| La redacción es clara y exacta. | | | | | |
| Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado. | | | | | |
| Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación. | | | | | |

SUGERENCIA.....
.....

Nombre del experto: Lic. Ivelys Sánchez Fernández, Mg.

C.C: 1756925952

Título: Lic. en Psicología y Máster en Psicología Social y Comunitaria

Experiencia en el área de la investigación: 15 años



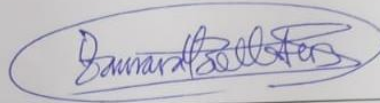
Firma

Nombre del experto: Tamara Yajaira Ballesteros Casco

C.C: 1600364382

Título: Magister en Educación Parvularia

Experiencia en el área de la investigación: 8 años

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a hand-drawn oval. The signature appears to read "Tamara Ballesteros".

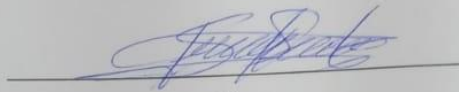
Firma

Nombre del experto: *Mario Tatiana Villacís Chugchilan*

C.C: *1804 24 90 90*

Título: *Lcda. Mg. Estimulación Temprana Mención Neurodesarrollo*

Experiencia en el área de la investigación:



Firma



ANEXO 10

ANÁLISIS DE URKUND

Document Information

| | |
|-------------------|--|
| Analyzed document | CHANGO AGUALONGO VANESSA ESTEFANIA.docx (D171729729) |
| Submitted | 7/4/2023 1:05:00 AM |
| Submitted by | |
| Submitter email | vchango5205@uta.edu.ec |
| Similarity | 4% |
| Analysis address | ja.almeida.uta@analysis.orkund.com |

Sources included in the report

| | | |
|-----------|--|---|
| SA | content-13842-731095-12938-eeNSB9Rj.htm Document content-13842-731095-12938-eeNSB9Rj.htm (D73396989) |  2 |
| SA | informe de practicas 2020 teatro.pdf Document informe de practicas 2020 teatro.pdf (D63933832) |  1 |

Entire Document